



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP
NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

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

OLEH

NINA SURYANI
NIM. 12 330 0072

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

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

2016



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP
NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

SKRIPSI

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

OLEH

NINA SURYANI
NIM. 12 330 0072

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

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

2016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan HT
Padangsidimpuan, Sumatera Utara 22735
Telp. (0624) 24972

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP
NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN**

SKIRIPSI

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

**OLEH
NINA SURYANI
NIM. 12 330 0072**



PEMBIMBING I

Dra. ASNAH, M.A
NIP. 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II

MARIAM NASUTION, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

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

2016

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI



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

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

Hal : Skripsi
a.n **NINA SURYANI**
Lampiran : 7(Tujuh) Eksemplar

Padangsidimpuan, 19 Oktober 2016
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
keguruan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **NINA SURYANI** yang berjudul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP NEGERI 5 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 Tadris Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

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

PEMBIMBING I

Dra. Asnah, M.A
NIP.19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II

Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NINA SURYANI
NIM : 12 330 0072
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/TMM-2
Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan**

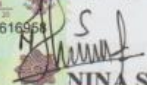
Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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, 19 Oktober 2016

Saya yang menyatakan,




NINA SURYANI
NIM. 12 330 0072

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQAASYAH SKRIPSI

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 : NINA SURYANI
NIM : 12 330 0072
Program Studi : TMM-2
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

demikian 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: **Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). 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 : Oktober 2016

Yang menyatakan

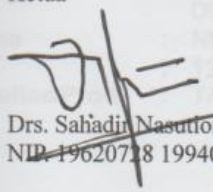


(NINA SURYANI)

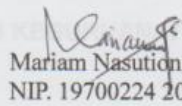
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KEGURUAN
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : NINA SURYANI
NIM : 12 330 0072
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI
KELAS VIII SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

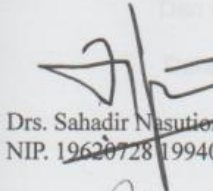
Ketua

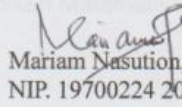

Drs. Sahadir Nasution, M.Pd
NIP. 19620728 199403 1 002

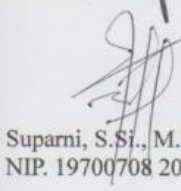
Sekretaris

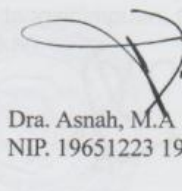

Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

Anggota


Drs. Sahadir Nasution, M.Pd
NIP. 19620728 199403 1 002


Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001


Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 004


Dra. Asnah, M.A
NIP. 19651223 199103 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidimpuan
Tanggal/Pukul : 19 Oktober 2016/ 14.00 Wib s./d 17.00 Wib.
Hasil/Nilai : 76 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,40
Predikat : Amat Baik*



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

Jl.H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang, Padangsidimpuan
Tel.(0634) 22080 Fax.(0634) 24022 KodePos 22733

PENGESAHAN

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJARA SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

Nama : NINA SURYANI
NIM : 12 330 0072
Fakultas/Prodi : TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN/ TMM-2

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
Dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika

Padangsidimpuan, 24 Oktober 2016

Dekan,

Hj. Zulhingga, S.Ag.,M.Pd
NIP. 19720702 199703 2003

ABSTRAK

Nama : Nina Suryani
NIM : 12 330 0072
Judul : **Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan**

Pada penelitian ini, masalah yang dikemukakan adalah fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang sangat rendah khususnya dalam materi pokok fungsi. Mengingat motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar, maka motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran agar tercapai tujuan yang diinginkan. Materi fungsi merupakan materi yang sangat susah untuk dipahami dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih metode ceramah yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah dengan Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok fungsi di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No.61, Kec. Padangsidimpuan Selatan. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus dengan empat tahapan, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-12 yang berjumlah 24 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan lembar observasi.

Pada kondisi awal dari 24 orang siswa di kelas VIII-12 yang serius mengikuti pelajaran berjumlah 5 orang siswa dengan presentase 20,83% dan yang terlihat tidak serius mengikuti pelajaran berjumlah 19 orang siswa dengan presentase 79,17%. Pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang termotivasi berjumlah 6 siswa dengan presentase 25%, pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 11 siswa yang termotivasi dengan presentase 45%. Sementara pada siklus II pertemuan I menunjukkan peningkatan dari siklus I pertemuan II yaitu jumlah siswa yang termotivasi berjumlah 17 siswa dengan presentase 70,83%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 21 siswa yang termotivasi dengan presentase 87,75%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Bermain Peran, Motivasi

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah swt yang berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan** dengan baik, serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini

Selama penulisan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini, minimnya waktu yang tersedia dan kurangnya ilmu penulis. Namun atas bantuan, bimbingan, dukungan moril/materil dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Asnah, M.A selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Mariam Nasution, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II penulis, yang telah bersedia dengan tulus memberikan ilmunya dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidimpuan, Bapak Wakil Rektor, serta seluruh civitas akademika IAIN Padangsidimpuan

yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis selama dalam perkuliahan.

3. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd selaku Ketua Jurusan TMM beserta stafnya yang telah banyak membantu penulis selama kuliah di IAIN Padangsidempuan dan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta stafnya yang telah banyak membantu penulis selama kuliah di IAIN Padangsidempuan dan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Muhlison, M.Ag selaku Penasehat Akademik penulis yang telah banyak memberikan nasehat, bimbingan, dan mengajarkan pada penulis arti sebuah kedisiplinan sejak masuk IAIN Padangsidempuan sampai sekarang.
6. Kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. M. Idris selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Padangsidempuan, Bapak/Ibu Guru serta seluruh Staf Tata Usaha dan siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan penulis.
8. Teristimewa untuk Ayahanda (Alm. Mukri Batubara) dan Ibunda (Almh. Dewarna Hasibuan) tercinta yang susah payah melahirkan, mengasuh, mendidik,

memberi motivasi, doa, harapan, serta memberi dukungan moral dan material kepada penulis mulai dari kecil hingga kini penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai keperguruan tinggi IAIN Padangsidimpuan, begitu juga untuk kakak (Asmawati) dan abang (Budi Sastrawan dan Chandra Darusman) dan adek (Mizan Halomoan) tercinta terima kasih banyak atas dukungan dan do'anya.

9. Teman-teman di IAIN Padangsidimpuan, khususnya TMM 2 angkatan 2012. Dan juga sahabat-sahabatku Aflahuddin Pulungan, Yuyun Utary Simanjuntak, Pita Sari, Nurhanipah, Mariana, Sri Elmina, Arman Batubara, Yusriana Rangkuti dan yang lainnya yang telah memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah swt, senantiasa diberikan kesehatan dan rizki yang berkah. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidimpuan, 19 Oktober 2016

Penulis,

NINA SURYANI
NIM. 12 330 0072

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIK	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS DAN ILMU KEGURUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Batasan Masalah	6
E. Batasan Istilah	6
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Indikator Tindakan	9
I. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teori	10
1. Model Pembelajaran Bermain Peran	10
a. Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran	10
b. Tujuan Bermain Peran Dalam Pembelajaran	12
c. Prosedur Pembelajaran	12
2. Motivasi Belajar Siswa	14
a. Pengertian Motivasi Belajar	14
b. Fungsi Motivasi	16
c. Jenin-Jenis Motivasi	16
d. Indikator Motivasi Belajar	17
3. Fungsi.....	19

a. Pengertian Relasi	19
b. Pemetaan dan Fungsi	20
B. Kajian Terdahulu	23
C. Kerangka Fikir	25
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Jenis Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	30
E. Instrument Penelitian	38
F. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	41
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Kondisi Awal	44
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I.....	45
3. Deskripsi Data Hasil Siklus II	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
C. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT PENGESAHAN JUDUL	
SURAT PERMOHONAN RISET	
SURAT BALASAN RISET	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Instrumen yang digunakan dalam penelitian	34
Tabel 2 : Kisi-kisi angket	35
Tabel 3 : Lembar observasi motivasi siswa	37
Tabel 4 : Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I.....	50
Tabel 5 : Lembar Angket Motivasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan I.....	48
Tabel 6 : Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II	58
Tabel 7 : Lembar Angket Motivasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan II.....	63
Tabel 8 : Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	64
Tabel 9 : Lembar Angket Motivasi Siswa Pada Siklus II Pertemuan I.....	69
Tabel 10 : Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II	71
Tabel 11 : Tabel Peningkatan Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II.....	72
Tabel 12 : Tabel Peningkatan Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan I dan Siklus II Pertemua II.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi, bakat, serta pengetahuan yang dimilikinya. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk setiap individu. Proses pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kerja sama antara guru dengan siswa. Untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang baik, seorang guru harus memiliki suatu model atau cara penyampaian yang dapat menarik perhatian siswanya, sehingga pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Perubahan itu bersifat relatif dan konstan. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar diharapkan bukan sekedar mendengar, memperoleh atau menyerap informasi yang disampaikan guru. Belajar harus dimaknai sebagai kegiatan pribadi siswa dalam menggunakan

¹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20.

potensi pikiran dan nuraninya baik terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan memiliki keterampilan tertentu.

Pada suatu proses pembelajaran tentunya pasti ada hambatan dan masalah yang dihadapi oleh siswa. Diantaranya rendahnya motivasi belajar siswa khususnya dalam materi pokok fungsi, dimana siswa berkesulitan untuk memahami materi fungsi, dan berkesulitan dalam menyelesaikan masalah pada materi fungsi.

Model pembelajaran merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.² Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menggunakan model-model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif didalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang memuaskan.

Banyak yang terjadi saat ini guru yang tidak terlalu memperhatikan bagaimana cara dalam penyampaian materi pelajaran, model pembelajaran yang

²Dadang Hawari, "Belajar Psikologi" <http://www.com>, diakses 10 April 2015 pukul 12.00 WIB.

digunakan guru pada umumnya menggunakan model ceramah khususnya dalam pelajaran matematika. Sehingga menimbulkan kurangnya motivasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika. Siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit dan sangat susah untuk dipahami. Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.³

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ada dua jenis motivasi yaitu, motivasi primer (dalam) dan motivasi skunder (luar).⁴ Kedua jenis motivasi ini merupakan hal yang sangat mempengaruhi belajar siswa. Dimana motivasi primer bersumber dari dalam diri setiap individu, yang akan mendorong individu tersebut untuk belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sedangkan motivasi skunder bersumber dari luar diri individu, yang sama pentingnya dengan motivasi primer guna untuk tercapainya tujuan yang akan dicapai.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Belajar tidak akan terjadi tanpa adanya dorongan baik dari dalam maupun dari luar yang tak kalah pentingnya. Kurangnya motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi cara belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa, siswa akan merasa tidak semangat dalam belajar, tidak tertarik, mudah bosan khususnya dalam pelajaran matematika.

Salah satu motivasi skunder yang terpenting dalam pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar,

80. ³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm.

⁴Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit.*, hlm. 86-88.

membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Pasal 1 UU Guru dan Dosen).⁵ Guru yang profesional adalah guru yang bisa menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Banyak kita jumpai dalam pembelajaran kebanyakan guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nimmi Khairani Harianja, S.Pd. salah satu guru matematika di SMP Negeri 5 Padangsidempuan yang mengajar di kelas VIII-12, mengatakan bahwa “sesuai pengalaman saya mengajar, motivasi belajar matematika siswa khususnya pada materi fungsi masih rendah dan metode yang digunakan pada pembelajaran yaitu metode ceramah”.⁶ Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Nimmi Khairani Harianja, salah satu faktor rendahnya motivasi siswa dipengaruhi oleh faktor ekonomi, dimana sebagian siswa datang ke sekolah tidak sarapan sehingga siswa tidak semangat untuk mengikuti pelajaran, dan metode yang digunakan guru saat pembelajaran adalah metode ceramah, khususnya pada materi fungsi yang mengakibatkan siswa menjadi tidak serius mengikuti pelajaran, banyak diantara siswa ketika guru menjelaskan di depan kelas, siswa tidak memperhatikan guru. Hal ini

⁵Dirjen Dikdasmen Depdiknas, *Undang-Undang Guru Dan Dosen*, (UU RI No. 14 Tahun 2005), (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), hlm. 2.

⁶Nimmi Khairani Harianja, Guru Matematika SMP Negeri 5 Padangsidempuan, Wawancara pada tanggal 30 Mei 2016, Pukul 09.00 – 09.40 WIB di SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

dikarenakan kurangnya metode yang digunakan guru ketika proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk belajar. Materi fungsi ini sangat sulit untuk dipahami siswa, sesuai dengan pengalaman guru pada saat mengajarkan materi fungsi. Oleh karena itu SMP Negeri 5 Padangsidimpuan perlu menggunakan model pembelajaran yang baru dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran. Dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan guru matematika di kelas VIII-12 dalam menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya motivasi belajar siswa khususnya pada materi fungsi.
2. Kurangnya motivasi siswa yang disebabkan oleh faktor ekonomi.
3. Kurangnya metode yang digunakan guru ketika proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang diuraikan di atas, dalam penelitian ini peneliti menawarkan model pembelajaran bermain peran untuk

mengatasi masalah motivasi belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan apakah dengan Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok fungsi di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

E. Batasan Istilah

Agar terhindar dari terjadinya kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti akan memberikan batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, dimana istilah-istilah tersebut antara lain:

1. Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) dan memecahkan masalah dalam bantuan kelompok.⁷

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak.⁸

⁷Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 26.

b) Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan pengalaman baru kearah yang lebih baik.⁹

c) Pengertian Motivasi Belajar

Dari kedua pengertian di atas, maka dapat disimpulkan motivasi belajar adalah pendorong yang menggerakkan seseorang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan.

3. Fungsi

Fungsi adalah suatu relasi atau suatu aturan yang memasangkan anggota–anggota himpunan A dengan tepat satu ke anggota himpunan B.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi pokok fungsi di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan melalui model pembelajaran bermain peran.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud mempunyai manfaat sebagai berikut:

⁸ Sardiman A.M, *Interkasi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 73.

⁹ Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 102.

¹⁰ Nunie Avianty Agus, *Op.Cit.*, hlm. 41.

1. Bagi Guru, guru akan mempunyai wawasan baru dengan penerapan model pembelajaran bermaian peran.
2. Bagi Siswa, dengan adanya model pembelajaran ini siswa akan lebih mudah untuk memahami matematika khususnya materi fungsi, dan dengan model pembelajaran ini sangat membantu siswa yang pasif jadi aktif.
3. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan dalam model pembelajaran bermain peran.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi fungsi yang dilakukan dalam beberapa siklus minimal 2 siklus. Peningkatan terjadi tiap kriteria yang ditentukan dalam observasi siswa yaitu: siswa ikut serta dalam berperan agar dapat memecahkan masalah, siswa yang tidak ikut berperan tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi diharapkan saran, kritik, dan mengajukan pertanyaan jika belum paham. Tindakan selesai setelah siswa yang termotivasi melebihi 75%.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah:

BAB I pendahuluan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan, dan sistematika pembahasan.

BAB II kajian teori membahas kerangka teori, kajian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

BAB III metodologi penelitian terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran Bermain Peran

a. Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran

Sebelum membahas tentang model pembelajaran bermain peran, terlebih dahulu kita harus mengetahui apa yang dimaksud dengan model pembelajaran. Secara *kaffah* Model dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal.¹

Soekamto, dkk, mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang dan para pengajar yang merencanakan aktifitas belajar mengajar.²

Berdasarkan pernyataan di atas menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu konsep yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan prosedur yang sistematis dengan maksud agar tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran. Dengan menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka proses belajar mengajar akan lebih aktif dan akan mengurangi kejenuhan siswa.

¹Trianto, *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Prenda Media Group, 2009), hlm. 12.

²*Ibid.*, hlm. 13.

Model pembelajaran bermain peran adalah suatu model pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.³ Dengan model pembelajaran seperti ini semua siswa akan lebih aktif dalam belajar. Model pembelajaran bermain peran ini merupakan suatu model pembelajaran dengan cara bermain. Dimana dalam model pembelajaran ini akan melibatkan kerja sama antara kelompok. Sehingga dengan adanya model pembelajaran ini siswa akan lebih luas untuk mengembangkan pengetahuannya karena bisa saling bertukar pikiran dengan teman-teman satu kelompoknya.

Model pembelajaran bermain peran dimaksudkan agar anak-anak diberi peran seseorang dan menampilkan peranannya itu di depan kelas.⁴ Model pembelajaran bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya yang tinggi bagi seorang siswa. Dengan model pembelajaran bermain peran ini siswa diharapkan dapat lebih aktif dan akan dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Model pembelajaran bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial, dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Sedangkan pada dimensi sosial, model ini memberikan kepada peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial.

³Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar, Op.Cit.*, hlm. 87.

⁴H. Buchari Alma.dkk. *Guru Profesional* (Bandung. Alfabeta, 2010), hlm. 74.

Model pembelajaran bermain peran tidak hanya dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, selain itu model pembelajaran bermain peran ini diharapkan peserta didik dapat mengatasi masalah dengan bantuan kelompoknya dan model ini juga akan melatih peserta didik untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

b. Tujuan Bermain Peran Dalam Pembelajaran

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.⁵

Tujuan dari model pembelajaran bermain peran ini adalah untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Model ini juga digunakan untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, dan mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki nilai sosial.⁶

c. Prosedur Pembelajaran

Menurut Shaftel dalam sebuah buku yang berjudul “*Role Playing For Social Studies*”, dan dibahas kembali oleh Sumantri (1998/1999) menyarankan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu:

1) Pemanasan

Pada langkah ini siswa akan diberikan pemanasan dengan cara membangkitkan semangat kelompok, dan memperkenalkan kepada siswa masalah-masalah yang harus mereka pelajari.

⁵H. E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 113.

⁶Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.155.

2) Memilih Partisipan

Langkah ini guru dan siswa sama-sama menggambarkan bagaimana karakter/rupanya, dan bagaimana mereka melakukan model pembelajaran ini dengan baik dan tahu apa saja yang akan mereka kemukakan.

3) Menyiapkan Pengamat

Melibatkan pengamat secara aktif merupakan hal yang sangat penting agar semua anggota kelompok mengalami kegiatan tersebut dan kemudian menganalisisnya.

4) Menata Panggung

Pada langkah ini siswa dan guru bekerja sama dalam menentukan bagaimana skenario dalam pembelajaran ini.

5) Memainkan Peran

Pada langkah ini pemain melaksanakan perannya sesuai dengan perannya masing-masing, dan tetap menghayati situasi-situasi.

6) Diskusi dan Evaluasi

Siswa akan berdiskusi apakah masalahnya penting, dan apakah pemain dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.

7) Memainkan Peran Ulang

Pada langkah ini guru dan siswa berbagi interpretasi baru tentang peran, apakah pemain yang pertama akan di ganti dengan temannya yang lain, atau pemain yang pertama tetap jadi pemerannya.

8) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik.

9) Berbagai Pengalaman dan Kesimpulan

Pada langkah yang terakhir ini siswa akan menjelaskan pengalaman-pengalaman mereka saat memainkan perannya masing-masing, dan pada langkah ini siswa juga diharapkan bisa menarik kesimpulan dari pembelajaran ini.⁷

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donal yang dikutip oleh Sardiman.A.M. bahwa motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁸ Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Menurut beberapa pakar pendidikan dalam buku Wasty Soemanto, mengemukakan pengertian tentang motivasi, antara lain:⁹

⁷Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran . Op.Ci.*,

⁸Sardiman A.M, *Op.Cit.*, hlm. 7.

⁹Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 205-206.

- 1) James O. Whittaker
Motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.
- 2) Clifford T. Morgan
Motivasi bertalian dengan tiga hal sekaligus yang merupakan aspek-aspek dari motivasi, yaitu: keadaan yang mendorong tingkah laku, tingkah laku yang didorong oleh keadaan, dan tujuan dari tingkah laku tersebut.

Motivasi muncul karena adanya suatu tujuan yang hendak dicapai, jadi dengan tujuan tersebut maka muncullah rasa ingin memilikinya atau mencapainya. Artinya motivasi itu muncul karena adanya keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan dengan dorongan oleh dirinya sendiri maupun dorongan dari orang lain.

Sedangkan belajar sering diartikan sebagai proses pentransperan ilmu pengetahuan kepada siswa, dimana siswa belum mengetahui menjadi lebih mengetahui. James O. Whittaker, misalnya, merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.¹⁰

Belajar merupakan hal yang sangat penting untuk mengubah kita kedalam prilaku yang baik, dengan belajar kita akan memperoleh pengetahuan yang akan membawa kita kepada jalan yang benar dan menjauhkan kita dari hal-hal yang buruk.

¹⁰*Ibid.*, hlm. 12.

Sebagaimana di jelaskan di dalam al-qur'an pada surah luqman ayat 6 yang berbunyi:

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ
وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا ۚ أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ ﴿٦﴾

Artinya: Dan di antara manusia (ada) orang yang mempergunakan perkataan yang tidak berguna untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa pengetahuan dan menjadikan jalan Allah itu olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar itu adalah suatu dorongan yang mempengaruhi si anak untuk belajar dari yang belum mengetahui menjadi mengetahui. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan. (2) dorongan, dorongan merupakan kegiatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi harapan. (3) tujuan, tujuan adalah hal yang ingin dicapai seorang individu.¹¹

b. Fungsi Motivasi

Adapun fungsi motivasi adalah mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan.¹² Berdasarkan fungsi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya

¹¹Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit.*, hlm. 80-81.

¹²Sardiman A.M, *Op.Cit.*, hlm. 84.

motivasi, maka seseorang akan dapat menentukan bagaimana arah perbuatan yang harus ia lakukan, dan memilih perbuatan apa saja yang terbaik untuk dia.

c. Jenis-Jenis Motivasi

Jenis motivasi berdasarkan buku karangan Dimiyati dan Drs. Mudjiono ada dua jenis motivasi yaitu, motivasi primer dan motivasi skunder.¹³ Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar yang umumnya berasal dari biologis atau jasmani manusia. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga prilakunya terpengaruh oleh insting atau kebutuhan jasmaninya.

Motivasi primer disebut juga dengan motivasi intrinsik, dimana pada diri seseorang itu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi primer berisi : (1) penyesuaian tugas Dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) umpan balik atas respon siswa, (4) kesempatan atas respon peserta didik, (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. Motivasi skunder atau motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik atau motivasi primer. Motivasi skunder adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi skunder juga diperlukan agar anak didik mau belajar. Motivasi skunder berisi: (1) penyesuaian dengan tugas, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) respon

¹³Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit.*, hlm. 86-88.

siswa, (4) kesempatan peserta didik yang aktif, (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.¹⁴

d. **Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menggerakkan siswa untuk belajar dengan tujuan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran, baik yang bersumber dari individu tersebut maupun dari luar individu. Sehingga untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya¹⁵

Sejalan dengan pendapat di atas, Abin Syamsuddin mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator diantaranya:

- a) Durasi kegiatan
- b) Frekuensi kegiatan
- c) Presistensi pada kegiatan
- d) Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan
- e) Pengorbanan untuk mencapai tujuan

¹⁴Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 9

¹⁵Amri Sianturi “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Keterampilan Mengelola Diskusi Kelompok Kecil Pada Pokok Bahasan Fungsi Di Kelas VIII SMP N.2 Simangumban”, (Skripsi Padangsidimpuan: 2013), hlm. 30.

- f) Tingkat kualifikasi prestasi/ produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan
- g) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan¹⁶

Menurut Damayanti dan Mudjiono dalam Skripsi Asti Wahyuni yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi Smk Pelita Nusantara I Semarang disebutkan bahwa indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a) Hasrat untuk belajar
- b) Minat
- c) Cita-cita dan harapan
- d) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar
- e) Kegiatan belajar yang menarik
- f) Kondisi yang kondusif
- g) Adanya sebuah hadiah dan hukuman¹⁷

3. Fungsi

a. Pengertian Relasi

Secara umum relasi adalah hubungan.¹⁸ Secara matematika relasi mempunyai pengertian yang lebih khusus. Misalkan Roni, Tia dan Dela masing-masing menyebutkan warna kesukaannya dan hasilnya adalah Roni menyukai warna merah, Tia suka warna biru, dan Dela menyukai warna merah. Dari pernyataan ini terdapat dua himpunan yaitu himpunan anak dan himpunan warna. Dimana himpunan anak yaitu himpunan

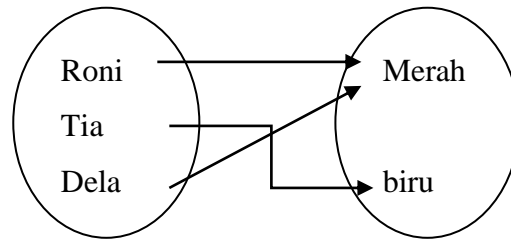
¹⁶Abin Samsuddin, "Indikator Motivasi Belajar " *http: amrih-emery-nashif. Blogspot.com*, diakses 19 November 2015 pukul 14.35 WIB.

¹⁷ Asti Wahyuni, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi Smk Pelita Nusantara I Semarang" (Skripsi Semarang: 2012), hlm. 23.

¹⁸Nuniek Avianty Agus, *Op.Cit.*, hlm. 22.

$A = \{roni, tia, dan dela\}$ dan himpunan warna yaitu himpunan

$B = \{merah dan biru\}$



Jadi dapat disimpulkan bahwa relasi adalah “Relasi dari himpunan A ke himpunan B adalah suatu aturan yang memasangkan anggota himpunan A ke anggota himpunan B ”.

Suatu relasi dapat dinyatakan dengan:

a) Diagram Panah

Suatu relasi dapat dinyatakan dengan salah satunya diagram panah, dimana sudah jelas seperti gambar di atas.

b) Diagram Cartesius

Diagram cartesius juga merupakan salah satu cara untuk menyatakan sebuah relasi.

c) Himpunan Pasangan Berurut

Himpunan pasangan berurut juga merupakan salah satu bentuk pernyataan relasi. Contoh dari soal yang sama, himpunan

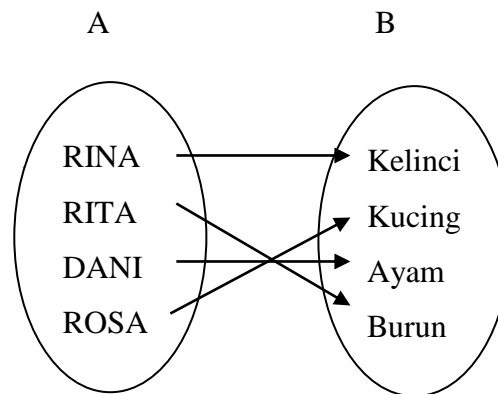
pasangan berurut dari soal di atas adalah $\{(Roni, merah), (Tea, biru), (Dela, merah)\}$.¹⁹

b. Pemetaan atau Fungsi

1) Pengertian Fungsi

Fungsi atau pemetaan dari A ke B adalah relasi khusus yang memasangkan setiap anggota A tepat satu ke anggota B .²⁰

Contoh: Himpunan orang dan himpunan binatang kesukaan



2) Menyatakan Fungsi

Menyatakan sebuah fungsi sama halnya dengan menyatakan sebuah relasi, yaitu dengan diagram panah, diagram cartesius dan himpunan pasangan berurutan.²¹

3) Menghitung Nilai Fungsi

Pada bagian ini, kamu akan mempelajari cara menghitung nilai fungsi.

¹⁹*Ibid.*, hlm. 27.

²⁰*Ibid.*, hlm. 29.

²¹*Ibid.*, hlm. 34.

Pelajarilah contoh-contoh soal berikut.

1. Dari pasangan berurut dibawah ini, manakah yang merupakan suatu relasi:

(i) $(1,2), (2,3), (3,4), (4,5)$

(ii) $(1,3), (1,4), (2,3), (3,4)$

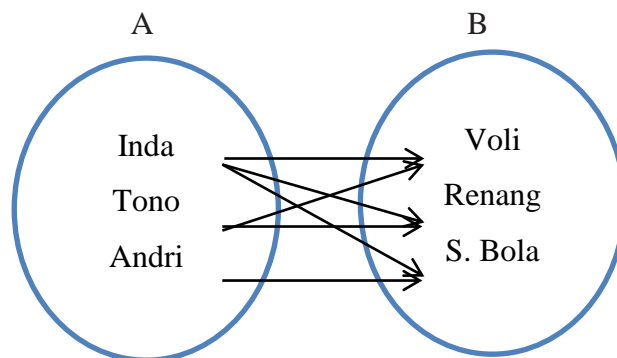
Jawab:

(i) Bukan relasi

(ii) Relasi

2. Tiga orang siswa, yaitu Inda, Tono, dan Andri masing-masing menyukai olahraga. Inda menyukai renang, Voli dan sepak bola. Tono menyukai voli dan renang, sedangkan Andri menyukai sepak bola. Buatlah diagram panahnya.....!

Inda, Tono dan Andri kita misalkan himpunan A. Renang, Voli dan Sepak bola dalah himpuann B.



3. Diketahui fungsi $f: x \rightarrow 2x - 2$ pada himpunan bilangan bulat. Tentukan:

a. $f(1)$,

b. $f(2)$,

- c. bayangan (-2) oleh f ,
- d. nilai f untuk $x = -5$,
- e. nilai x untuk $f(x) = 8$,

Jawab:

Diketahui $f: x \rightarrow 2x - 2$ pada himpunan bilangan bulat.

Dengan demikian rumus fungsinya $f(x) = 2x - 2$.

a. $f(1) = 2(1) - 2 = 0$

b. $f(2) = 2(2) - 2 = 2$

c. Bayangan (-2) oleh f sama dengan $f(-2)$.

Jadi, $f(-2) = 2(-2) - 2 = -6$

d. Nilai f untuk $x = -5$ adalah $f(-5) = 2(-5) - 2 = -12$

e. Nilai x untuk $f(x) = 8$ adalah

$$2x - 2 = 8$$

$$2x = 8 + 2$$

$$2x = 10 \quad \text{jadi, } x = 5.^{22}$$

4. Jika betuk fungsinya adalah $f(x) = 3x + 2x$. Tentukanlah nilai dari

$f(4)$

Jawab:

$$F(x) = 3x + 2x$$

$$F(2) = 3(4) + 2(4)$$

$$= 12 + 8 = 20$$

²²*Ibid.*, hlm. 40.

B. Kajian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul pada penelitian ini, diantaranya ialah:

1. Skripsi saudari Nia Hairun Nisa, Jurusan Tadris Matematika IAIN Padangsidimpuan, 2014, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan”. Menunjukkan adanya peningkatan keterampilan belajar siswa pada materi aritmatika sosial.²³ Dengan mengemukakan metode *role playing* keterampilan belajar siswa meningkat dari pertemuan I siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang dengan ketuntasan klasikal 33,33%, pada pertemuan II siklus I meningkat menjadi 16 orang yang tuntas dengan persentase klasikal 53,33%. Kemudian jumlah ketuntasan klasikal meningkat menjadi 63,33% dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang siswa pada pertemuan III siklus II, dan pertemuan ke IV siklus II jauh meningkat menjadi 76,66% dengan jumlah siswa 23 orang siswa yang tuntas.
2. Skripsi saudari Rafika Arisanti Daulay, Jurusan Tadris Matematika IAIN Padangsidimpuan, 2015, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *QUANTUM TEACHING* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada

²³Nia Hairun Nisa, “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan”, (Skripsi Padangsidimpuan:2014).

Materi Pokok Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Kelas 5 SD Negeri 196 Manambin Kecamatan Kotanopan”. Menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 40,41% menjadi 55,20%. Pada siklus I pertemuan II dari nilai rata-rata 55,20 meningkat menjadi 64,58. Pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,20. Dan pada siklus II pertemuan II diperoleh sebesar 80,20 dengan kata lain 87,50% siswa memiliki nilai berkategori baik dan 12,50% berkategori nilai cukup.

Penelitian-penelitian di atas merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan”. Penelitian dari saudari Nia Hairun Nisa mempunyai hubungan karena menggunakan metode pembelajaran dan jenis penelitian yang sama serta metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena belajar sambil bermain.

Berdasarkan penelitian dari saudari Rafika Arisanti Daulay, mempunyai hubungan dengan penelitian ini karena jenis penelitiannya sama, dan terbukti bahwa dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Fikir

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, dengan belajar peserta didik akan

mendapatkan perubahan baik perubahan kebiasaan, kecakapan, sikap dan tingkah laku, keterampilan pengetahuan dan pemahaman. Karena belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang (peserta didik) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya atau sumber-sumber belajar.

Sesuai dengan latar belakang masalah, dimana siswa mengalami kesulitan untuk belajar matematika khususnya, karena beberapa hal salah satunya metode yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Salah satu yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Salah satunya adalah model pembelajaran bermain peran.

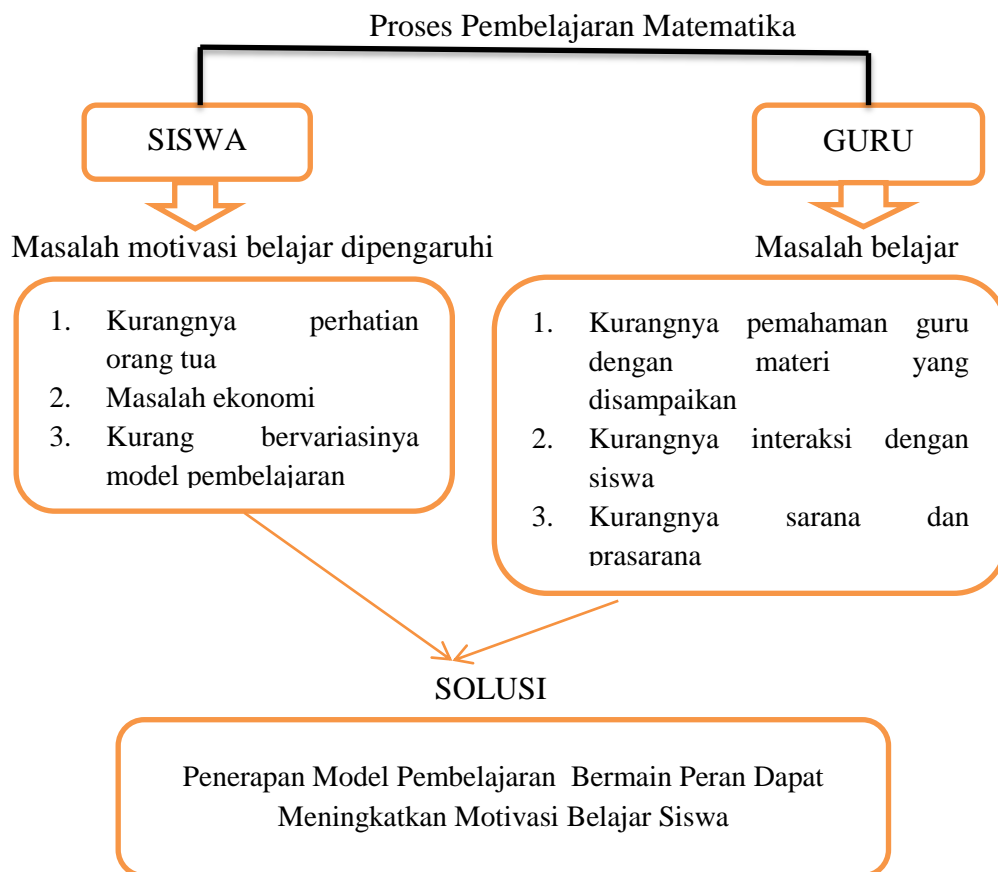
Penerapan model pembelajaran bermain peran merupakan sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan penerapan model ini, diharapkan siswa dapat memahami materi fungsi khususnya dan dapat menerapkannya untuk memecahkan masalah di sekitarnya.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Belajar tidak akan terjadi tanpa adanya dorongan baik dari dalam maupun dari luar yang tak kalah pentingnya. Kurangnya motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi cara belajar siswa.

Dengan metode pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan langsung sesuai dengan yang mereka alami sehingga mereka akan lebih memahami materi yang diajarkan, dan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi fungsi.

Gambar 1

Skema Hubungan Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah: Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan judul penelitian ini, maka yang menjadi lokasi dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 5 Padangsidempuan yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No.61, Kec. Padangsidempuan Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 juli sampai 01 Agustus semester ganjil tahun ajaran 2016/2017.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas (PTK). PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran.¹ Terdapat dua hal pokok yang penting dalam penelitian ini yaitu perbaikan dan keterlibatan. Dimana dalam penelitian ini kedua hal ini merupakan suatu yang penting, karena di dalam PTK keduanya merupakan sasaran utama dalam penelitian.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini merupakan suatu penelitian kolaborasi, dimana yang menjadi peneliti adalah saya sendiri (Nina Suryani) dan

¹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 170-171.

observernya adalah Ibu Nimmi Khairani Harianja, S.Pd salah satu guru matematika di SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

C. Subjek Penelitian

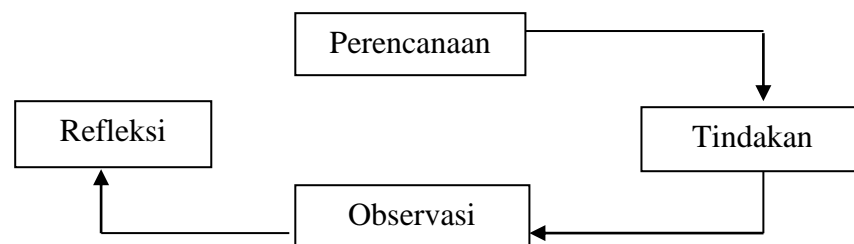
Satu masalah penting yang harus dilakukan oleh seorang peneliti jika hendak mengadakan penelitian tindak kelas yaitu penentuan subjek penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-12 SMP Negeri 5 Padangsidempuan yang berjumlah 24 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengobservasi awal untuk mengetahui pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru di sekolah tersebut. Penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Proses penelitian tindakan digambarkan pada gambar berikut sesuai dengan model Kurt Lewin:²

Siklus I



²*Ibid.* hlm. 203.

Siklus II



Rencana merupakan serangkaian tindakan yang terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Refleksi adalah kegiatan untuk mengulang kembali apa yang sudah dilakukan. Penelitian ini direncanakan II siklus yang berarti IV pertemuan, karena I siklus terdiri atas II kali pertemuan.

1. Siklus I pertemuan 1

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 2) Menelaah materi pelajaran fungsi
- 3) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran
- 4) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung di kelas

5) Menyiapkan soal tentang fungsi

b. Tindakan

1) Kegiatan awal

- Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Memeriksa kehadiran siswa
- Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa, disini guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung (fase pertama 5 menit).
- Guru bertanya kepada siswa tentang materi prasarat materi fungsi, dengan memberikan soal

2) Kegiatan inti.

- Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 6 orang siswa. Guru juga membagi perannya masing-masing. Dari Kelompok satu 4 siswa berperan sebagai domain, dan dari Kelompok dua 5 siswa berperan sebagai kodomain (fase kedua 5 menit).

- Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak ikut berperan yaitu kelompok tiga dan kelompok empat dan begitu juga dengan anggota kelompok satu yang tidak berperan (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan bagaimana pengertian relasi diperankan (fase keempat 15 menit).
- Guru mengawasi siswa (fase kelima 20 menit).
- Setelah selesai diperankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi (fase keenam 10 menit)
- Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai relasi ini (fase ketujuh 5 menit).
- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi (fase kedelapan 5 menit).

3) Kegiatan akhir

- Guru meminta siswa yang tidak ikut berperan (kelompok dua dan kelompok tiga) untuk menyimpulkan pelajaran (fase kesembilan 5 menit)
- Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk dipelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya

- Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama
- Guru mengucapkan salam

4) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

5) Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi untuk mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus satu diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Siklus I pertemuan 2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP)
- 2) Menelaah materi pokok fungsi
- 3) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran

- 4) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung
- 5) Menyiapkan soal yang berkaitan dengan fungsi

b. Tindakan

1) Kegiatan awal

Dari rencana yang telah dibuat, maka tindakan yang dilakukan yaitu:

- Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Memeriksa kehadiran siswa
- Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa (fase pertama 5 menit).

2) Kegiatan inti

- Guru memberikan soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham dengan pelajaran yang sebelumnya, dan guru mengarahkan untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama (fase kedua 5 menit).

- Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak berperan yaitu kelompok satu dan kelompok dua (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan bagaimana pengertian fungsi diperankan dengan media pembelajaran yang telah disediakan oleh peneliti berupa kertas warna-warni. Kertas warna-warni tersebut terdiri dari 4 warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru), kertas ini diberikan untuk 4 orang dari kelompok tiga, keempat orang inilah yang berperan sebagai doamin, dan 4 orang dari kelompok empat menjadi kodomainnya. Kelompok empat inilah yang akan memilih warna kesukaannya dari Kertas warna-warni yang dipegang oleh kelompok tiga (fase keempat 15 menit).
- Guru mengawasi siswa yang sedang melakukan perannya masing-masing (fase kelima 10 menit).
- Setelah selesai diperankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi (fase keenam 10 menit).
- Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai fungsi ini dengan ketentuan bergantian yang memerankan ke depan (fase ketujuh 10 menit).

- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya (fase kedelapan 5 menit).
- Guru menyuruh salah satu siswa untuk menyimpulkan yang sudah diperankan di depan kelas (fase kesembilan 5 menit).

3) Kegiatan akhir

- a) Guru membahas ulang secara singkat pelajaran yang sudah ia jelaskan sebelumnya
- b) Guru menyimpulkan pelajaran secara umum
- c) Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan yang diberikan guru (post test)

4) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

5) Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi untuk mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, berbagai kekurangan, hambatan, dan kesulitan yang

ditemukan selama pelaksanaan tindakan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan pertimbangan dalam membuat perencanaan pembelajaran berikutnya atau pada siklus berikutnya.

3. Siklul II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan kegiatan yang dilakukann pada siklus I, tetapi ada sedikit perbedaan dimana materi yang diperankan pada siklus II ini mengenai Fungsi juga, tetapi pada kompertensi dasar (KD) yang berbeda. Pada pertemuan ketiga siklus II dan pertemuan keempat siklus II sama-sama tentang menghitung nilai fungsi. Letak perbedaan antara pertemuan ketiga dan keempat adalah pada taraf soal yang diberikan peneliti. Dimana pada pertemuan keempat agak lebih susah dibanding pertemuan ketiga.

E. Instrument Penelitian

Adapun instrument penelitian ini adalah terlihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1
Instrumen yang digunakan dalam penelitian

No.	Instrumen	Kegunaan	Pelaksanaan
1.	Angket	Memperoleh data apakah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa	Setiap pertemuan
2.	Lembar observasi	Memperoleh informasi tentang meningkatnya motivasi siswa	Setiap pertemuan

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.³ Angket ini digunakan untuk mengumpulkan dan mendapatkan data peningkatan motivasi belajar siswa mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, maka dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket.

Angket pada penelitian ini digunakan untuk melihat bagaimana peningkatan motivasi siswa pada setiap pertemuan. Sesuai dengan buku karangan Sukardi yang berjudul “Metodologi Penelitian Pendidikan”, dimana penskoran angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut:⁴

Yang menjawab sangat setuju diberi skor 5

Yang menjawab setuju diberi skor 4

Yang menjawab ragu-ragu diberi skor 3

Yang menjawab tidak setuju diberi skor 2

Yang menjawab sangat tidak setuju diberi skor 1

⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), hlm.25.

⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm. 78.

Tabel 2.
Kisi-Kisi Angket

No	Indikator Motivasi	Item Angket	Jumlah
1	Hasrat untuk belajar	12, 13, 14	3
2	Tekun menghadapi tugas	1, 2, 3, 4	4
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	5, 6, 7,8	4
4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	9, 10, 11	3
5	Kegiatan belajar yang menarik	15, 16, 17	3
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	18, 19, 20	3
Jumlah			20

2. Lembar observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, tempat pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.⁵

Lembar observasi digunakan untuk melihat peningkatan indikator motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator dari lembar observasi yaitu:

- a) Hasrat untuk belajar
- b) Tekun menghadapi tugas
- c) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- d) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Op.Cit.*, hlm. 120.

- e) Kegiatan belajar yang menarik
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya⁶

Indikator-indikator diatas selanjutnya ditulis dalam lembar observasi, (Lihat lampiran 14 sampai lampiran 17).

F. Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berarti kesesuaian alat ukur dengan apa yang hendak diukur.⁷ artinya alat ukur yang dilakukan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Validitas adalah seberapa jauh alat dapat mengukur hal atau subjek yang ingin di ukur. Menurut Suharsimi Arikunto untuk mengetahui validitas alat ukur instrument maka dapat digunakan rumus *product moment*.⁸ yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan: r_{xy} = koefisien validitas tes

x = nilai untuk setiap item tes

y = nilai total untuk semua item tes

N = jumlah responden

⁶Amri Sianturi, , *Op.Cit.*, hlm. 30.

⁷Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 15.

⁸Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 212.

Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment*. Dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tes tergolong valid.

2. Uji Reliabelitas

Reliabelitas artinya memiliki sifat dapat di percaya.⁹ Realibilitas adalah seberapa konsistensi alat ukur untuk dapat memberikan hasil yang sama dalam mengukur hal dan subjek yang sama.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = Koefisien reliabelitas tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstan

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

S_t^2 = Varian total

G. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Miles dan Huberman (1994), mengemukakan bahwa tujuan yang dilakukannya analisis data adalah untuk memastikan aksesibel data dengan kualitas tinggi, dokumentasi tentang yang dianalisis telah dilakukan, pemeliharaan data dan berhubungan dengan analisis setelah kajian dilakukan.¹⁰

⁹*Ibid.*, hlm. 15

¹⁰ Ahmad Nizar Rangkuti *Op.Cit.*, hlm. 115.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

$$P = \frac{\text{Jumlah perolehan siswa}}{\text{Jumlah ideal angket}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Setelah dapat hasil berupa persentase kemudian hasilnya dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

1. 86% - 96% = Kategori sangat tinggi
2. 75% - 85% = Kategori tinggi
3. 64% - 74% = Kategori sedang
4. 53% - 63% = Kategori rendah
5. 42% - 52% = Kategori sangat rendah¹¹

¹¹Drs. Riduwan MBA, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 60.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, tetapi sebelum dilakukan siklus I dan siklus II terlebih dahulu peneliti mengamati kondisi awal/pratindakan. Setelah dilakukan kondisi awal maka dilaksanakan tindakan selanjutnya pada siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

1. Kondisi Awal

Saat melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, berdasarkan hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, dimana pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung siswa terlihat tidak serius untuk mengikuti pelajaran, kebanyakan siswa melamun dan tidak memperhatikan guru . Hal ini dapat dibuktikan ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas, dari 24 orang siswa di kelas VIII-12 yang terlihat serius mengikuti pelajaran berjumlah 5 orang siswa dengan presentase 20,83% dan siswa tidak serius mengikuti pelajaran berjumlah 19 orang siswa dengan presentase 79,17%. Siswa hanya melihat dan mendengarkan guru, tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Ketika guru bertanya kepada siswa mengenai pelajaran yang sudah dijelaskan, siswa hanya terdiam dan tidak menjawab pertanyaan

dari guru.¹ Pada proses pembelajaran metode yang digunakan guru adalah metode ceramah. Guru menjelaskan pelajaran yang akan dipelajari, setelah guru menjelaskan pelajaran tersebut guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah paham dengan penjelasan guru serta memberikan latihan kepada siswa untuk melihat ketuntasan siswa mengenai pelajaran tersebut. Pada saat siswa mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru kebanyakan siswa tidak percaya dengan pendapatnya sendiri, sehingga siswa tersebut lebih memilih untuk melihat jawaban (mencontek) dari temannya.²

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

a. Siklus I Pertemuan I

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.
- b) Menyiapkan lembar pengamat untuk melihat motivasi belajar siswa yang terdiri dari 6 aspek yang akan diamati
- c) Membentuk kelompok belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran. Adapun tahapan dari model pembelajaran bermain peran ini ialah sebagai berikut:

¹ Observasi di kelas VIII-12 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan hari Selasa tanggal 19 Juli 2016

² *Ibid.*,

- Memberikan motivasi terlebih dahulu
 - Membagi kelompok serta membagi peran masing-masing untuk siswa
 - Siswa yang tidak ikut berperan ditugaskan oleh guru untuk mengamati siswa yang berperan dengan tujuan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik
 - Guru menjelaskan bagaimana pengertian relasi diperankan
 - Guru mengawasi siswa
 - Setelah selesai diperankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi
 - Guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai relasi ini
 - Guru memberikan waktu untuk berdiskusi
 - Siswa menyimpulkan pelajaran
- d) Menjelaskan pokok bahasan fungsi melalui model pembelajaran bermain peran
- e) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari

2) Tindakan

- a) Kegiatan awal
- Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
 - Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai

- Memeriksa kehadiran siswa
- Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa, disini guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung (fase pertama 5 menit).
- Guru bertanya kepada siswa tentang materi prasarat materi fungsi, dengan memberikan soal.

b) Kegiatan inti.

- Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 6 orang siswa. Guru juga membagi perannya masing-masing. Dari kelompok satu 4 siswa berperan sebagai domain, dan dari kelompok dua 5 siswa berperan sebagai kodomain (fase kedua 5 menit).
- Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak ikut berperan yaitu kelompok tiga dan kelompok empat dan begitu juga dengan anggota kelompok satu dan dua yang tidak berperan (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan bagaimana pengertian relasi diperankan (fase keempat 15 menit).

- Guru mengawasi siswa (fase kelima 20 menit).
- Setelah selesai diperankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi (fase keenam 10 menit)
- Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai relasi ini (fase ketujuh 5 menit).
- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi (fase kedelapan 5 menit).

c) Kegiatan akhir

- Guru meminta siswa yang tidak ikut berperan (kelompok 2 dan kelompok 3) untuk menyimpulkan pelajaran (fase kesembilan 5 menit)
- Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk dipelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya
- Memberikan angket tentang motivasi
- Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama
- Guru mengucapkan salam

3) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti (Nina Suryani) dan observer (Nimmi Khairani Harianja, S.Pd.) mengamati secara

cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi dari 6 aspek tentang motivasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Hasil Angket Motivasi Siswa
Siklus I Pertemuan I

NO.	Nama Siswa	Skor (%)	Kategori
1	Abdul Halim Nasution	63	Rendah
2	Ahiruddin	67	Sedang
3	Alda Amalia Hasibuan	68	Sedang
4	Alfianda	76	Tinggi
5	Aman Damai Batubara	71	Sedang
6	Amanda Syafitri Lubis	74	Sedang
7	Destia Dalimunthe	81	Tinggi
8	Dinda amelia HSB	87	Tinggi
9	Eka Safitri Harahap	72	Sedang
10	Imam Azhari Siregar	63	Rendah
11	Mega Erdiana Putri Ar Hasibuan	72	Sedang
12	Muhammad Fauzan Rangkuti	67	Sedang
13	Muhammad Haris	81	Tinggi
14	Muhammad Taufik Hasibuan	61	Rendah
15	Nurika Sahlia Haasibuan	81	Tinggi
16	Parlaungan siregar	63	Rendah

17	Putri Mahgdalena Pane	69	Sedang
18	Rusdin Ardianto	62	Rendah
19	Siti Patimah	70	Sedang
20	Tiara Syahriani Harahap	72	Sedang
21	Yohana Putri	59	Rendah
22	Yumeida Sari Panji	57	Rendah
23	Zaihan Nabila Cahyadi	85	Tinggi
24	Rahma Yuni	63	Rendah
Jumlah Siswa Yang Berkategori tinggi		6	
Persentasenya		25%	

Berdasarkan tabel di atas presentase siswa yang tergolong kategori tinggi adalah sebesar 25% dengan jumlah siswa 6 orang siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi siswa jika dilihat dari 6 aspek tentang motivasi, dimana hasrat untuk belajar seorang siswa sudah mulai meningkat begitu juga dengan kelima aspek yang lainnya. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Rata-rata Siswa Aktif	Presentase Siswa Aktif
1	Hasrat untuk belajar	18	0,75	75%
2	Tekun menghadapi tugas	15	0,62	62%
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	10	0,41	41%

4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	15	0,62	62%
5	Kegiatan belajar yang menarik	12	0,50	50%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	11	0,41	41%

Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran siswa lebih aktif, karena dengan model ini siswa dapat bermain sambil belajar sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

4) Refleksi

Setelah tahap pelaksanaan penelitian dan observasi pembelajaran pada siklus I pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan berlangsung. Terlihat ada peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan. Dimana sebelum tindakan siswa masih banyak yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran siswa jadi aktif saat pembelajaran dan dapat mengerjakan tugasnya sesuai perannya masing-masing di depan kelas.

Kelemahan pada siklus I pertemuan I adalah belum maksimalnya tahapan-tahapan model pembelajaran bermain peran dilakukan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru merasa

kewalahan ketika siswa memerankan perannya masing-masing di depan kelas, siswa masih ragu-ragu dengan apa yang mereka perankan. Hal ini disebabkan belum terbiasanya siswa dengan model pembelajaran yang diajarkan.

Dari kondisi peningkatan motivasi belajar siswa belum maksimal, maka peneliti akan menawarkan model pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media pembelajaran kertas warna-warni dengan tujuan agar hasrat untuk belajar siswa semakin baik, dan akan memudahkan siswa untuk bermain peran di depan kelas. Maka penelitian ini dilanjutkan pada pertemuan II dengan model pembelajaran bermain peran.

b. Siklus I pertemuan II

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b) Menelaah materi pokok fungsi
- c) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media pembelajaran berupa kertas warna-warni, yang akan dibagikan kepada kelompok yang akan berperan di depan kelas

- d) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung
- e) Menyiapkan soal yang berkaitan dengan fungsi

2) Tindakan

a) Kegiatan awal

Dari rencana yang telah dibuat, maka tindakan yang dilakukan yaitu:

- Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Memeriksa kehadiran siswa
- Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa (fase pertama 5 menit).

b) Kegiatan inti

- Guru memberikan 1 butir soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham dengan pelajaran yang sebelumnya, setelah selesai mengerjakan soal guru

mengarahkan untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama (fase kedua 5 menit).

- Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak berperan yaitu kelompok satu dan kelompok dua (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan bagaimana pengertian fungsi diperankan dengan media pembelajaran yang telah disediakan oleh peneliti berupa kertas warna-warni. Kertas warna-warni tersebut terdiri dari 4 warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru), kertas ini diberikan untuk 4 orang dari kelompok tiga, keempat orang inilah yang berperan sebagai domain, dan 4 orang dari kelompok empat menjadi kodomainnya. Kelompok empat inilah yang akan memilih warna kesukaannya dari kertas warna-warni yang dipegang oleh kelompok tiga (fase keempat 15 menit).
- Guru mengawasi siswa yang sedang melakukan perannya masing-masing (fase kelima 10 menit).
- Setelah selesai diperankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi (fase keenam 10 menit).

- Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai fungsi ini dengan ketentuan bergantian yang memerankan ke depan (fase ketujuh 10 menit).
- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya (fase kedelapan 5 menit).
- Guru menyuruh salah satu siswa untuk menyimpulkan yang sudah diperankan di depan kelas (fase kesembilan 5 menit).

c) Kegiatan akhir

- Guru membahas ulang secara singkat pelajaran yang sudah ia jelaskan sebelumnya
- Guru menyimpulkan pelajaran secara umum
- Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan yang diberikan guru (post test)
- Memberikan angket tentang motivasi

3) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti (Nina Suryani) dan observer (Nimmi Khairani Harianja, S.Pd.) mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi

yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi dari 6 aspek tentang motivasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5
Hasil Angket Motivasi Siswa
Siklus I Pertemuan II

NO.	Nama Siswa	Skor (%)	Kategori
1	Abdul Halim Nasution	70	Sedang
2	Ahiruddin	76	Tinggi
3	Alda Amalia Hasibuan	67	Sedang
4	Alfianda	78	Tinggi
5	Aman Damai Batubara	69	Sedang
6	Amanda Syafitri Lubis	77	Tinggi
7	Destia Dalimunthe	82	Tinggi
8	Dinda amelia HSB	87	Tinggi
9	Eka Safitri Harahap	74	Sedang
10	Imam Azhari Siregar	63	Rendah
11	Mega Erdiana Putri Ar Hasibuan	80	Tinggi
12	Muhammad Fauzan Rangkuti	69	Sedang
13	Muhammad Haris	82	Tinggi
14	Muhammad Taufik Hasibuan	65	Sedang
15	Nurika Sahlia Haasibuan	81	Tinggi
16	Parlaungan siregar	66	Sedang
17	Putri Mahgdalena Pane	72	Sedang
18	Rusdin Ardianto	68	Sedang

19	Siti Patimah	87	Tinggi
20	Tiara Syahrani Harahap	72	Sedang
21	Yohana Putri	70	Sedang
22	Yumeida Sari Panji	60	Rendah
23	Zaihan Nabila Cahyadi	85	Tinggi
24	Rahma Yuni	75	Tinggi
Jumlah Siswa Yang Berkategori tinggi		11	
Persentasenya		45%	

Berdasarkan tabel di atas presentase siswa yang tergolong kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan dimana pada siklus pertama 25% dengan jumlah siswa 6 orang meningkat menjadi 45% dengan jumlah siswa 11 orang. Hal ini juga dapat dilihat dari 6 aspek tentang motivasi, jumlah presentase siswa yang aktif dalam ke-6 aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspeknya, hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan dapat mengubah cara belajar siswa, siswa semakin tertarik untuk belajar karena model yang digunakan guru dapat memotivasinya.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6
Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Rata-rata Siswa Aktif	Presentase Siswa Aktif
1	Hasrat untuk belajar	20	0,83	83%
2	Tekun menghadapi tugas	18	0,75	75%
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	16	0,66	66%
4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	16	0,66	66%
5	Kegiatan belajar yang menarik	15	0,62	62%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	14	0,58	58%

4) Refleksi

Setelah tahap pelaksanaan penelitian dan observasi pembelajaran pada siklus I pertemuan II yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan berlangsung. Terlihat ada peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I pertemuan I. Keberhasilan pada siklus I pertemuan II, siswa yang dari pertemuan-pertemuan sebelumnya tidak percaya diri dalam proses pembelajaran, pada siklus ini sudah banyak siswa yang percaya diri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Ketidakberhasilan pada siklus ini dilatarbelakangi karena siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran bermain peran. Sehingga mengakibatkan guru atau peneliti berkesulitan dalam mengkondisikan siswa agar tetap terkendali pada proses pembelajaran.

Dari tindakan yang dilakukan sudah terlihat ada keberhasilan guru atau peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan melanjutkan pada siklus II pertemuan I.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

1) Perencanaan

Dari hasil refleksi siklus I dari pertemuan I dan II, terlihat sudah ada peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga pada tahap ini peneliti tetap merencanakan penerapan model pembelajaran “Bermain Peran”. Adapun perencanaan siklus II pada pertemuan I kegiatan dimulai dari menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan, dalam pembelajaran penyusunan perencanaan disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini, sehingga bersifat fleksibel dan dapat diubah mengikuti perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

Beberapa persiapan pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.
- b) Menyiapkan lembar pengamat untuk melihat motivasi belajar siswa yang terdiri dari 6 aspek yang akan diamati
- c) Membentuk kelompok belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran
- d) Menjelaskan pokok bahasan fungsi melalui model pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu-kartu bendera negara yang diberikan untuk setiap siswa
- e) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- f) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari

2) Tindakan

- a) Kegiatan awal
 - Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
 - Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
 - Memeriksa kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
 - Menjelaskan tujuan pembelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian

siswa, disini guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung (fase pertama 5 menit).

b) Kegiatan inti.

- Guru membagikan kartu untuk setiap siswa. Dimana kartu ini berupa bendera-bendera negara. Jadi dengan ini semua siswa akan ikut berperan. (fase kedua 5 menit).
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa selain berperan siswa juga harus mengamati teman-temannya. (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa permainan ini akan melibatkan siswa, dimana guru akan memberikan contoh-contoh tentang menghitung nilai fungsi, dan guru memanggil siswa sesuai dengan kartu yang ada pada siswa tersebut (fase keempat 5 menit).
- Guru memberikan contoh-contoh beserta memberikan latihan kepada siswa (fase kelima 15 menit).
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi (fase keenam 10 menit)
- Pada fase ini, untuk menjawab latihan yang diberikan guru, guru memanggil siswa dengan memanggil nama bendera yang ia miliki. (fase ketujuh 15 menit).

- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi (fase kedelapan 5 menit).

c) Kegiatan akhir

- Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran (fase kesembilan 5 menit)
- Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk dipelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya
- Memberikan angket tentang motivasi
- Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama
- Guru mengucapkan salam

3) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti (Nina Suryani) dan observer (Nimmi Khairani Harianja, S.Pd.) mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi dari 6 aspek tentang motivasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7
 Hasil Angket Motivasi Siswa
 Siklus II Pertemuan I

NO.	Nama Siswa	Skor (%)	Kategori
1	Abdul Halim Nasution	78	Tinggi
2	Ahiruddin	77	Tinggi
3	Alda Amalia Hasibuan	78	Tinggi
4	Alfianda	80	Tinggi
5	Aman Damai Batubara	71	Sedang
6	Amanda Syafitri Lubis	79	Tinggi
7	Destia Dalimunthe	83	Tinggi
8	Dinda amelia HSB	86	Tinggi
9	Eka Safitri Harahap	75	Tinggi
10	Imam Azhari Siregar	70	Sedang
11	Mega Erdiana Putri Ar Hasibuan	80	Tinggi
12	Muhammad Fauzan Rangkuti	76	Tinggi
13	Muhammad Haris	80	Tinggi
14	Muhammad Taufik Hasibuan	69	Sedang
15	Nurika Sahlia Haasibuan	82	Tinggi
16	Parlaungan siregar	72	Sedang
17	Putri Mahgdalena Pane	74	Sedang
18	Rusdin Ardianto	68	Sedang
19	Siti Patimah	85	Tinggi
20	Tiara Syahriani Harahap	78	Tinggi
21	Yohana Putri	70	Sedang
22	Yumeida Sari Panji	75	Tinggi
23	Zaihan Nabila Cahyadi	87	Tinggi

24	Rahma Yuni	79	Tinggi
Jumlah Siswa Yang Berkategori tinggi		17	
Persentasenya		70,83%	

Berdasarkan tabel di atas presentase siswa yang tergolong kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan dimana pada siklus I pertemuan II sebesar 45% dengan jumlah siswa 11 orang meningkat menjadi 70,83% dengan jumlah siswa 17 orang pada siklus II pertemuan I. Hal ini juga dapat dilihat dari 6 aspek tentang motivasi, jumlah presentase siswa yang aktif dalam ke-6 aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspeknya, hal ini dikarenakan siswa semakin tertarik untuk belajar karena model yang digunakan guru dapat memotivasinya.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Rata-rata Siswa Aktif	Presentase Siswa Aktif
1	Hasrat untuk belajar	20	0,83	83%
2	Tekun menghadapi tugas	20	0,83	83%
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	19	0,79	79%
4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	18	0,75	75%

5	Kegiatan belajar yang menarik	17	0,70	70%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	17	0,70	70%

4) Refleksi

Setelah tahap pelaksanaan penelitian dan observasi pembelajaran pada siklus II pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan berlangsung. Terlihat ada peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I pertemuan II. Keberhasilan pada siklus ini, siswa yang dari pertemuan-pertemuan sebelumnya tidak percaya diri dalam proses pembelajaran, pada siklus ini sudah banyak siswa yang percaya diri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini, dan sudah mulai berani mempertahankan pendapatnya. Ketidakberhasilan pada siklus ini adalah masih ada sebagian dari siswa yang belum percaya diri untuk menjawab soal yang diberikan guru, dapat dilihat dari cara siswa waktu mengerjakan soal di depan kelas, siswa selalu melihat kebelakang.

Dari tindakan yang dilakukan sudah terlihat ada keberhasilan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan melanjutkan pada pertemuan II siklus II, sesuai dengan

indikator tindakan pada BAB I penelitian dihentikan jika siswa yang termotivasi melebihi 75%.

b. Siklus II Pertemuan II

1) Perencanaan

Dari hasil refleksi siklus II dari pertemuan I terlihat sudah ada peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga pada tahap ini peneliti tetap merencanakan penerapan model pembelajaran “Bermain Peran”.

Beberapa persiapan pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- g) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.
- h) Menyiapkan lembar pengamat untuk melihat motivasi belajar siswa yang terdiri dari 6 aspek yang akan diamati
- i) Membentuk kelompok belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran
- j) Menjelaskan pokok bahasan fungsi melalui model pembelajaran bermain peran
- k) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- l) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- m) Mengolah hasil tes siswa untuk melihat keaktifan hasil belajar siswa dalam menjawab soal

2) Tindakan

d) Kegiatan awal

- Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruangan
- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Memeriksa kehadiran siswa
- Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa, disini guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung (fase pertama 5 menit).

e) Kegiatan inti.

- Guru membagikan kartu untuk setiap siswa. Dimana kartu ini berupa bendera-bendera negara. Jadi dengan ini semua siswa akan ikut berperan. (fase kedua 5 menit).
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa selain berperan siswa juga harus mengamati teman-temannya. (fase ketiga 5 menit).
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa permainan ini akan melibatkan siswa, dimana guru akan memberikan contoh-contoh tentang menghitung nilai fungsi, dan guru

memanggil siswa sesuai dengan kartu yang ada pada siswa tersebut (fase keempat 5 menit).

- Guru memberikan contoh-contoh beserta memberikan latihan kepada siswa (fase kelima 15 menit).
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi (fase keenam 10 menit)
- Pada fase ini, untuk menjawab latihan yang diberikan guru, guru memanggil siswa dengan memanggil nama bendera yang ia miliki. (fase ketujuh 15 menit).
- Guru memberikan waktu untuk berdiskusi (fase kedelapan 5 menit).

f) Kegiatan akhir

- Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran (fase kesembilan 5 menit)
- Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk dipelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya
- Memberikan angket tentang motivasi
- Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama
- Guru mengucapkan salam

3) Pengamatan

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti (Nina Suryani) dan observer (Nimmi Khairani Harianja, S.Pd.) mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi fungsi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi dari 6 aspek tentang motivasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9
Hasil Angket Motivasi Siswa
Siklus II Pertemuan II

NO.	Nama Siswa	Skor (%)	Kategori
1	Abdul Halim Nasution	77	Tinggi
2	Ahiruddin	79	Tinggi
3	Alda Amalia Hasibuan	79	Tinggi
4	Alfianda	83	Tinggi
5	Aman Damai Batubara	72	Sedang
6	Amanda Syafitri Lubis	78	Tinggi
7	Destia Dalimunthe	87	Tinggi
8	Dinda amelia HSB	84	Tinggi
9	Eka Safitri Harahap	76	Tinggi
10	Imam Azhari Siregar	70	Sedang
11	Mega Erdiana Putri Ar Hasibuan	83	Tinggi
12	Muhammad Fauzan Rangkuti	76	Tinggi

13	Muhammad Haris	80	Tinggi
14	Muhammad Taufik Hasibuan	75	Tinggi
15	Nurika Sahlia Haasibuan	82	Tinggi
16	Parlaungan siregar	75	Tinggi
17	Putri Mahgdalena Pane	77	Tinggi
18	Rusdin Ardianto	74	Sedang
19	Siti Patimah	84	Tinggi
20	Tiara Syahriani Harahap	79	Tinggi
21	Yohana Putri	75	Tinggi
22	Yumeida Sari Panji	75	Tinggi
23	Zaihan Nabila Cahyadi	87	Tinggi
24	Rahma Yuni	79	Tinggi
Jumlah Siswa Yang Berkategori Tinggi		21	
Persentasenya		87,75%	

Berdasarkan tabel di atas presentase siswa yang tergolong kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan dimana pada siklus II pertemuan I sebesar 70,83% dengan jumlah siswa 17 orang meningkat menjadi 87,75% dengan jumlah siswa 21 orang pada siklus II pertemuan II. Jika dilihat dari 6 aspek tentang motivasi, jumlah presentase siswa yang aktif dalam ke-6 aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspeknya.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Rata-rata Siswa Aktif	Presentase Siswa Aktif
1	Hasrat untuk belajar	21	0,87	87%
2	Tekun menghadapi tugas	20	0,83	83%
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	19	0,79	79%
4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	18	0,75	75%
5	Kegiatan belajar yang menarik	18	0,75	75%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	19	0,79	79%

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran mulai dari awal penelitian sampai akhir penelitian sama, tetapi pada siklus II ini siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran bermain peran.

Dari hasil observasi tentang motivasi siswa yang terus meningkat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II pertemuan II dalam hal ke-6 aspek tentang motivasi tersebut.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

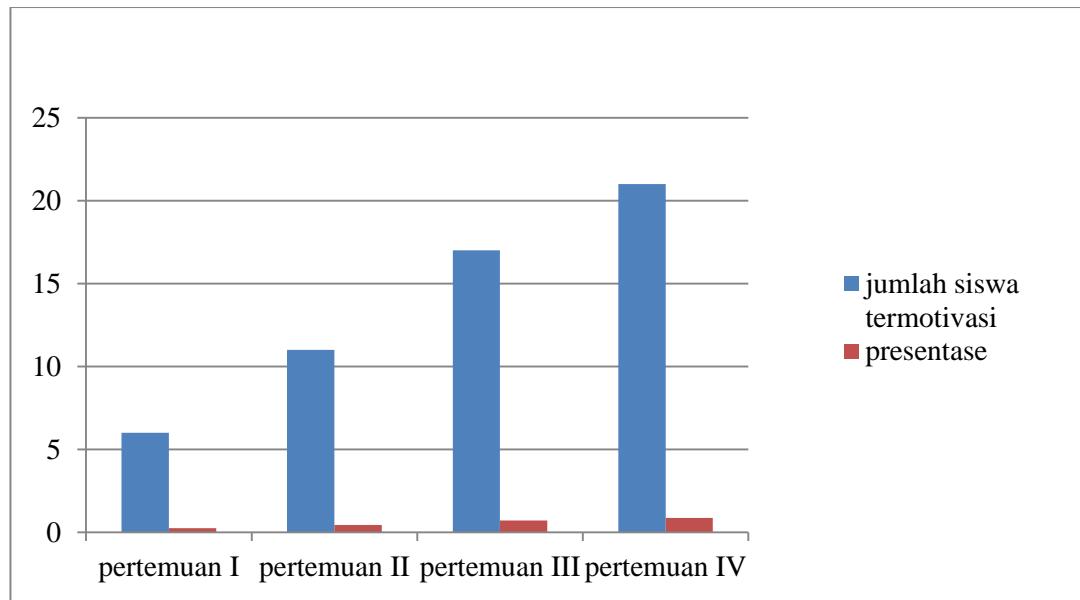
Tabel 11
Tabel Peningkatan Motivasi Siswa
Siklus I Pertemuan I sampai Siklus II Pertemuan II

Siswa Kategori Tinggi	Siklus I		Siklus II	
	Per I	Per II	Per I	Per II
Jumlah	6	11	17	21
presentase	25%	45%	70,83%	87,75%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.

Gambar 2

Diagram Peningkatan Motivasi Siswa
Siklus I Pertemuan I sampai Siklus II Pertemuan II



Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspeknya mulai dari Siklus I Pertemuan I sampai Siklus II Pertemuan II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12
Tabel Peningkatan Motivasi Siswa
Siklus I Pertemuan I sampai Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa				Presentase (%)			
		P. I	P. II	P. III	P. IV	P. I	P. II	P. III	P. IV
1	Hasrat untuk belajar	18	20	20	21	75	83	83	87
2	Tekun menghadapi tugas	15	18	20	20	62	75	83	83
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	10	16	19	19	41	66	79	79
4	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	15	16	18	18	62	66	75	75
5	Kegiatan belajar yang menarik	12	15	17	18	50	62	70	75
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	11	14	17	19	41	58	70	79

Dengan demikian peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada siklus II, dan tidak perlu dilanjutkan untuk siklus berikutnya. Jawaban pada rumusan masalah tentang Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan

telah tercapai dan secara keseluruhan motivasi belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran bermain peran adalah suatu model pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan model pembelajaran seperti ini semua siswa akan lebih aktif dalam belajar.

Model pembelajaran bermain peran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan agar tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Sesuai dengan penjelasan di atas, sama halnya dengan hasil penelitian yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran bermain peran pada materi pokok fungsi di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan, hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan pada penelitian ini.

Pada penelitian ini sudah mencapai tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana ke-6 aspek tentang motivasi siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II yaitu pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang berkategori baik berjumlah 6 siswa dengan presentase 25%, pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 11 siswa yang berkategori baik dengan presentase 45%.

Sementara pada siklus II pertemuan I menunjukkan peningkatan dari siklus I pertemuan II yaitu jumlah siswa yang berkategori baik berjumlah 17 siswa dengan presentase 70,83%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 21 siswa yang berkategori baik dengan presentase 87,75%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok fungsi di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini tentunya mengalami keterbatasan-keterbatasan dalam melaksanakan suatu penelitian, dalam penelitian ini, peneliti mengalami beberapa keterbatasan diantaranya adalah:

1. Dalam model pembelajaran ini adanya keterbatasan pertemuan, keterbatasan waktu dalam setiap pertemuan sehingga saat siswa mendemonstrasikan hasil kelompoknya di depan kelas menjadi terbatas.
2. Keterbatasan dalam mengamati dikarenakan tidak ada alat yang digunakan untuk meragakan kegiatan sehingga terkadang ada siswa yang luput dari pantauan peneliti atau guru.
3. Kurangnya penghayatan dalam permainan peran sehingga hasilnya kurang maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain Peran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Penelitian ini dilakukan II siklus tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebagai berikut: dari ke-6 aspek tentang motivasi siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan mulai dari siklus I pertemuan I sampai siklus II pertemuan II. Pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang termotivasi berjumlah 6 siswa dengan presentase 25%, pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 11 siswa yang termotivasi dengan presentase 45%. Sementara pada siklus II pertemuan I menunjukkan peningkatan dari siklus I pertemuan II yaitu jumlah siswa yang termotivasi berjumlah 17 siswa dengan presentase 70,83%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 21 siswa yang termotivasi dengan presentase 87,75%.

Dengan demikian peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan sudah melebihi 75% dari nilai rata-rata sebelum tindakan dilakukan.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah sebagai pemimpin organisasi sekolah dan instansi terkait, hendaknya dapat menumbuhkembangkan guru dengan memberikan kesempatan belajar mandiri maupun dengan jalan penataran-penataran.
2. Bagi guru hendaknya dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. guru hendaknya meningkatkan cara mengajar dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa.
3. Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif dan lebih giat belajar khususnya dalam peelajaran matemaatika, beranikan diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat serta semangat terus untuk belajar.
4. Bagi peneliti lain atau rekan-rekan mahasiswa disarankan untuk melanjutkan penelitian ini atau yang berhubungan dengan model pembelajaran bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma.H.Buchari. Dkk, *Guru Profesional*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Aunurrahman, *Belajat dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Dadang Hawari, “Belajar Psikologi” <http://www.com>, diakses 10 April 2015 pukul 12.00 WIB
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Dirjen Dikdasmen Depdiknas, *Undang-Undang Guru Dan Dosen*, (UU RI No. 14 Tahun 2005), Jakarta: Sinar Grafika, 2006.
- Hamdani, *Stategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011
- Hamzah, B. Uno, *Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008.
- , Mohamad, Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- H. E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Mandesai, Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Prenada Media Group, 2009.
- Nasution, S, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jajarta: Bandung, 1982.
- Nia Hairun Nisa, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII-4 SMP NEGERI 10 Padangsidempuan*, Skripsi Padangsidempuan: 2014.
- Nuniek Avianty Agus Mudah *Belajar Matematika Utuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Rangkuti, Ahmad Nizar, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media, 2014.

-----*Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media, 2014.

Sianturi, Amri, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Keterampilan Mengelola Diskusi Kelompok Kecil Pada Pokok Bahasan Fungsi Di Kelas VIII SMP N.2 Simangumban*, Skripsi Padangsidempuan: 2013.

Sardiman, A.M, *Interkasi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1993.

Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, Jakarta: bumi aksara, 2008.

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : NINA SURYANI
NIM : 12 330 0072
Tempat/Tanggal Lahir : Bangkelang, 12 September 1993
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Bangkelang, Kec. Batang Natal, Kab. Mandailing
Natal, Provinsi Sumatera Utara
Agama : Islam

B. Nama Orang Tua

Nama Ayah : Alm. Mukri Batubara
Pekerjaan :
Nama Ibu : Almh. Dewarna Hasibuan
Pekerjaan :
Alamat : Bangkelang, Kec. Batang Natal, Kab. Mandailing
Natal, Provinsi Sumatera Utara

C. Riwayat Pendidikan

Tahun 2000 – 2006 : SD Negeri No. 122674 Bangkelang, Kec. Batang Natal
Tahun 2006 – 2009 : MTs.N Kase Rao-rao, Kec. Batang Natal
Tahun 2009 – 2012 : MAN 1 Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan,
Sumatera Utara
Tahun 2012 – 2016 : IAIN Padangsidempuan, Kab. Tapanuli Selatan,
Provinsi Sumatera Utara

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII-12 (Delapan-Duabelas)

Semester : I (Satu)

Pertemuan Ke : I (Satu) Siklus I

A. Standar Kompetensi : 2. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus

B. Kompetensi Dasar : 2.1. Memahami relasi dan fungsi

C. Waktu : 2 x 40 Menit (1 pertemuan)

D. Indikator Pembelajaran:

1. Menuliskan/menyebutkan defenisi relasi
2. Menyatakan suatu relasi

E. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat menuliskan/menyebutkan defenisi relasi
2. Peserta didik dapat menyatakan suatu relasi

F. Karakter Siswa yang Diharapkan:

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)
3. Tekun (*Diligence*)
4. Tanggung jawa (*Responsibility*)
5. Jujur (*Faimes*)

G. Materi Ajar:

Fungsi, mengenai:

- a. Relasi

H. Model Pembelajaran:

Bermain Peran

I. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

J. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucap salam.2. Guru membuka pelajaran dengan membaca doa bersama-sama.3. Memeriksa kehadiran siswa.4. Menegur siswa yang terlambat datang dengan sopan.5. Menjelaskan tujuan pembelajaran.6. Fase Pertama (5 menit) Guru memberikan motivasi untuk menarik perhatian siswa. Guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa menjawab salam.2. Siswa mendengarkan guru dan membaca doa bersama-sama.3. Siswa mendengarkan guru.4. Siswa memperhatikan guru.5. Siswa mendengarkan guru.6. Siswa memperhatikan dan mendengarkan guru.	5 menit
2. Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	65 menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bertanya kepada siswa tentang materi	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa menjawab pertanyaan dari	

	<p>prasarat materi fungsi, dengan memberikan soal, selesaikanlah soal di bawah ini.</p> <p>a. $4(x + y)$ b. $-3(2x - 3y)$</p> <p>2. Fase Kedua (5 menit) Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 6 orang siswa. Guru juga membagi perannya masing-masing. Dari Kelompok Satu 4 siswa berperan sebagai domain, dan dari Kelompok Dua 5 siswa berperan sebagai kodomain</p> <p>3. Fase Ketiga (5 menit) Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak ikut berperan yaitu kelompok Tiga dan kelompok Empat dan begitu juga dengan anggota kelompok Satu dan Dua yang tidak berperan.</p> <p>4. Fase Keempat (15 menit) Guru menjelaskan bagaimana pengertian relasi ini di perankan.</p> <p>5. Fase Kelima (20 menit)</p>	<p>guru. Jawab: a. $4(x + y)$ $= 4x + 4y$ b. $-3(2x - 3y)$ $= -6x + 9y$</p> <p>2. Siswa mendengarkan guru, dan memperhatikannya</p> <p>3. siswa memperhatikan guru dan mendengarkan guru.</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>5. Siswa memerankan perannya sesuai dengan yang telah di bagikan guru.</p> <p>6. Siswa berdiskusi tentang masalah pemeranan yang sudah diperankan di depan kelas</p> <p>7. Siswa memerankan kembali perannya</p> <p>8. Setelah peran ulang, siswa berdiskusi kembali apakah mereka sudah mengerti.</p>	
--	--	--	--

	<p>Guru mengawasi siswa.</p> <p>6. Fase Keenam (10 menit) Setelah selesai di perankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi.</p> <p>7. Fase Ketujuh (5 menit) Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai relasi ini.</p> <p>8. Fase Kedelapan (5 menit) Guru memberikan waktu untuk berdiskusi.</p>		
3. Kegiatan Penutup	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	10 menit
	<p>1. Fase kesembilan (5 menit) Guru meminta siswa yang tidak ikut berperan (kelompok 2 dan kelompok 3) untuk menyimpulkan pelajaran</p> <p>2. Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk di pelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya</p> <p>3. Guru menutup pelajaran dengan</p>	<p>1. Siswa menyimpulkan pelajaran</p> <p>2. Siswa mendengarkan guru</p> <p>3. Siswa membaca doa bersama-sama dengan guru</p> <p>4. Siswa menjawab salam</p>	

	membaca doa bersama-sama		
	4. Guru mengucapkan salam.		

K. Alat Dan Sumber Belajar:

Alat:

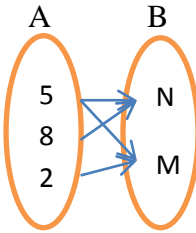
Whiteboard

Spidol

Sumber:

Matematika untuk SMP dan MTs kelas VIII, J. Dris dan Tasari, Tahun 2011.

L. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan defenisi relasi Menyatakan suatu relasi 	Tes tertulis	Uraian	<p>1. Tentukanlah mana daerah asal(domain) dan mana daerah kodomainnya.</p>  <p>Jawab: Daerah asal(domain) adalah: 5,8,2 dan Kodomain adalah: N dan M.</p> <p>2. Dari pasangan berurut di bawah ini, manakah yang merupakan suatu relasi: (i) (1, 2), (2,3), (3, 4), (4,5); (ii) (1, 3),(1,4), (2, 3), (3,4)</p> <p>Jawab: (i) Bukan relasi</p>

			(ii) Relasi 3. Dari soal no.1 nyatakanlah kedalam bentuk himpunan pasangan berurut Jawab: Himpunan pasangan berurutnya adalah: $\{(5, M), (5, N), (8, M), (2, N)\}$
--	--	--	---

**Mengetahui,
Guru Matematika**

**Padangsidempuan, Mei 2016
Mahasiswa/Peneliti**

**Nimmi Khairani Khairanja, S.Pd
NIP. 19660309 1995 12 2001**

**Nina Suryani
NIM. 12 330 0072**

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII-12 (Delapan-Duabelas)

Semester : I (Satu)

Pertemuan : II (Kedua) Siklus I

A. Standar Kompetensi : 2. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus

B. Kompetensi Dasar : 2.1. Memahami relasi dan fungsi

C. Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1 pertemuan)

D. Indikator Pembelajaran:

1. Menuliskan/menyebutkan defenisi fungsi
2. Menyatakan suatu fungsi

E. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat menuliskan/menyebutkan defenisi fungsi
2. Peserta didik dapat menyatakan suatu fungsi

F. Karakter Siswa yang Diharapkan:

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)
3. Tekun (*Diligence*)
4. Tanggung jawab (*Responsibility*)
5. Jujur (*Faimes*)

G. Materi Ajar:

- b. Fungsi

H. Model Pembelajaran

Bermain Peran

I. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

J. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

4. Kegiatan Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none">7. Guru mengucapkan salam.8. Guru membuka pelajaran dengan membaca doa bersama-sama.9. Guru memeriksa kehadiran siswa.10. Menegur siswa yang terlambat datang.11. Menjelaskan tujuan pembelajaran.12. Fase Pertama (5 menit) Guru memberikan motivasi untuk menarik perhatian siswa. Guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran	<ol style="list-style-type: none">7. Siswa menjawab salam.8. Siswa mendengarkan guru dan membaca doa bersama-sama.9. Siswa mendengarkan guru.	10 menit
5. Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	65 menit
	<ol style="list-style-type: none">9. Fase Kedua (5 menit) Guru memberikan soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan guru mengarahkan	<ol style="list-style-type: none">9. Siswa mendengarkan guru, dan memperhatikannya10. Siswa memperhatikan	

	<p>untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama.</p> <p>10. Fase Ketiga (5 menit) Guru memberikan tugas sebagai pengamat untuk kedua kelompok yang tidak berperan yaitu kelompok Satu dan kelompok Dua.</p> <p>11. Fase Keempat (15 menit) Guru menjelaskan bagaimana pengertian fungsi ini diperankan dengan media pembelajaran yang telah disediakan oleh peneliti berupa kertas warna-warni. Kertas warna-warni tersebut terdiri dari 4 warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru), kertas ini diberikan untuk 4 orang dari kelompok Tiga, keempat orang inilah yang berperan sebagai doamin, dan 4 orang dari kelompok Empat menjadi kodomainnya. Kelompok Empat inilah yang akan memilih warna kesukaannya dari Kertas warna-warni yang dipegang oleh kelompok Tiga dengan syarat satu siswa memilih satu warna.</p> <p>12. Fase Kelima (10 menit) Guru mengawasi siswa.</p>	<p>guru dan mendengarkan guru.</p> <p>11. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>12. Siswa memerankan perannya sesuai dengan yang telah di bagikan guru.</p> <p>13. Siswa berdiskusi tentang masalah pemeranan yang sudah diperankan di depan kelas</p> <p>14. Siswa memerankan kembali perannya</p> <p>15. Setelah peran ulang siswa berdiskusikembali apakah mereka sudah mengerti.</p> <p>16. Siswa menyimpulkan materinya.</p> <p>17. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.</p> <p>18. Siswa menjawab latihan yang diberikan guru.</p>	
--	--	---	--

	<p>13. Fase Keenam (10 menit) Setelah selesai di perankan di depan kelas, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi</p> <p>14. Fase Ketujuh (10 menit) Pada fase ini guru menyuruh siswa untuk memerankannya kembali agar siswa lebih paham mengenai fungsi ini.</p> <p>15. Fase Kedelapan (5 menit) Guru memberikan waktu untuk berdiskusi.</p> <p>16. Fase Kesembilan (5 menit) Guru menyuruh siswa yang tidak ikut berperan untuk memberikan kesimpulan tentang materi yang sudah di perankan di depan kelas.</p> <p>17. Setelah semua siswa paham dengan pengertian fungsi, guru menjelaskan bagaimana cara menyatakan suatu fungsi.</p> <p>18. Guru memberikan latihan kepada siswa</p>		
6. Kegiatan Penutup	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	5 menit

	5. Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk di pelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya 6. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama 7. Guru mengucapkan salam.	5. Siswa mendengarkan guru 6. Siswa membaca doa bersama-sama dengan guru 7. Siswa menjawab salam	
--	--	--	--

K. Alat Dan Sumber Belajar:

Alat:

Whiteboard

Spidol

Sumber:

Matematika untuk SMP dan MTs kelas VIII, J. Dris dan Tasari, Tahun 2011.

L. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan defenisi fungsi Menyatakan suatu fungsi 	Tes tertulis	Uraian	4. Sebutkan defenisi fungsi.. Jawab: Fungsi adalah suatu pemetaan tepat satu dari himpunan A ke himpunan B. 5. Dari pasangan berurut di bawah ini, manakah yang merupakan suatu fungsi:

			<p>(i) (1, 2), (2,3), (3, 4), (4,5);</p> <p>(ii) (1, 3),(1,4), (2, 3), (3,4)</p> <p>Jawab:</p> <p>(iii) Fungsi</p> <p>(iv) Relasi</p> <p>6. Dari soal no.2 nyatakanlah kedalam bentuk diagram panah.</p> <p>Jawab:</p> <pre> graph LR subgraph A 1 2 3 4 end subgraph B 2 3 4 5 end 1 --> 2 2 --> 3 3 --> 4 4 --> 5 </pre>
--	--	--	--

**Mengetahui,
Guru Matematika**

**Padangsidempuan, Mei 2016
Mahasiswa/Peneliti**

**Nimmi Khairani Khairanja, S.Pd
NIP. 1966 0309 1995 12 2001**

**Nina Suryani
NIM. 12 330 0072**

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII-12 (Delapan-Duabelas)

Semester : I (Satu)

Pertemuan : III (Ketiga) Siklus II

M. Standar Kompetensi : 2. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus

N. Kompetensi Dasar : 2.2. Menentukan nilai fungsi

O. Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1 pertemuan)

P. Indikator Pembelajaran:

3. Menghitung nilai suatu fungsi
4. Menyelesaikan suatu permasalahan dengan fungsi

Q. Tujuan Pembelajaran:

3. Peserta didik dapat menghitung nilai suatu fungsi
4. Peserta didik dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan fungsi

R. Karakter Siswa yang Diharapkan:

6. Disiplin (*Discipline*)
7. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)
8. Tekun (*Diligence*)
9. Tanggung jawab (*Responsibility*)
10. Jujur (*Faimes*)

S. Materi Ajar:

Fungsi

T. Model Pembelajaran

Bermain Peran

U. Metode Pembelajaran:

4. Ceramah
5. Tanya jawab
6. Diskusi

V. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

7. Kegiatan Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>13. Guru mengucapkan salam.</p> <p>14. Guru membuka pelajaran dengan membaca doa bersama-sama.</p> <p>15. Fase Pertama (10 menit) Guru memberikan motivasi untuk menarik perhatian siswa. Guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran</p>	<p>10. Siswa menjawab salam.</p> <p>11. Siswa mendengarkan guru dan membaca doa bersama-sama.</p> <p>12. Siswa mendengarkan guru.</p>	10 menit
8. Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	60 menit
	<p>19. Fase Kedua (5 menit) Guru membagikan kartu untuk setiap siswa. Dimana kartu ini berupa bendera-bendera negara. Jadi dengan ini semua siswa akan ikut</p>	<p>19. Siswa menerima kartu yang diberikan guru.</p> <p>20. Siswa memperhatikan guru dan mendengarkan guru.</p> <p>21. Siswa</p>	

	<p>berperan.</p> <p>20. Fase Ketiga (5 menit) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa selain berperan siswa juga harus mengamati teman-temannya.</p> <p>21. Fase Keempat (5 menit) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa permainan ini akan melibatkan siswa, dimana guru akan memberikan contoh-contoh tentang menghitung nilai fungsi, dan guru memanggil siswa sesuai dengan kartu yang ada pada siswa tersebut.</p> <p>22. Fase Kelima (15 menit) Guru memberikan contoh-contoh.</p> <p>23. Guru memberikan latihan kepada siswa.</p> <p>24. Fase Keenam (10 menit) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi</p> <p>25. Fase Ketujuh (15 menit) Pada fase ini, untuk menjawab latihan yang diberikan guru, guru memanggil siswa dengan memanggil nama</p>	<p>mendengarkan penjelasan guru</p> <p>22. Siswa mengerjakan apa yang diperintah oleh guru.</p> <p>23. Siswa menerima latihan yang diberikan oleh guru.</p> <p>24. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>25. Siswa memperhatikan guru.</p> <p>26. Siswa memanfaatkan waktu diskusi yang diberikan guru.</p>	
--	---	---	--

	bendera yang ia miliki. 26. Fase Kedelapan (5 menit) Guru memberikan waktu untuk berdiskusi.		
9. Kegiatan Penutup	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	10 menit
	8. Fase Kesembilan Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran 9. Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk di pelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya 10. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama 11. Guru mengucapkan salam.	8. Siswa menyimpulkan pelajaran 9. Siswa mendengarkan guru 10. Siswa membaca doa bersama-sama dengan guru 11. Siswa menjawab salam	

W. Alat Dan Sumber Belajar:

Alat:

Whiteboard

Spidol

Sumber:

Matematika untuk SMP dan MTs kelas VIII, J. Dris dan Tasari, Tahun 2011.

X. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Menghitung nilai suatu fungsi	Tes tertulis	Uraian	7. Jika bentuk fungsinya adalah $f(x) = 4x - 3$ Tentukanlah nilai dari

<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan suatu permasalahan dengan konsep fungsi 		<p>f(3).... Jawab: $f(x) = 4x - 3$ $f(3) = 4(3) - 3$ $= 12 - 3$ $= 9$</p> <p>8. Jika bentuk fungsinya adalah $f(h) = 4h + 5$ Tentukanlah nilai dari $f(-2)$.... Jawab: $f(h) = 4h + 5$ $f(-2) = 4(-2) + 5$ $= -8 + 5$ $= -3$</p> <p>9. Jika bentuk fungsinya adalah $f(x) = 3x + 2x$. Tentukanlah nilai dari $f(2)$.... Jawab: $f(x) = 3x + 2x$ $f(2) = 3(2) + 2(2)$ $= 6 + 4$ $= 10$</p>
---	--	--

**Mengetahui,
Guru Matematika**

**Padangsidempuan, Mei 2016
Mahasiswa/Peneliti**

**Nimmi Khairani Khairanja, S.Pd
NIP. 1966 0309 1995 12 2001**

**Nina Suryani
NIM. 12 330 0072**

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VIII-12 (Delapan-Duabelas)
Semester : I (Satu)
Pertemuan : IV (Keempat) Siklus II

Y. Standar Kompetensi : 2. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus

Z. Kompetensi Dasar : 2.2. Menentukan nilai fungsi

AA. Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1 pertemuan)

BB. Indikator Pembelajaran:

5. Menghitung nilai suatu fungsi
6. Menyelesaikan suatu permasalahan dengan fungsi

CC. Tujuan Pembelajaran:

5. Peserta didik dapat menghitung nilai suatu fungsi
6. Peserta didik dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan fungsi

DD. Karakter Siswa yang Diharapkan:

11. Disiplin (*Discipline*)
12. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)
13. Tekun (*Diligence*)
14. Tanggung jawab (*Responsibility*)
15. Jujur (*Faimes*)

EE. Materi Ajar:

Fungsi

FF. Model Pembelajaran

Bermain Peran

GG. Metode Pembelajaran:

7. Ceramah
8. Tanya jawab
9. Diskusi

HH. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

10. Kegiatan Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>16. Guru mengucapkan salam.</p> <p>17. Guru membuka pelajaran dengan membaca doa bersama-sama.</p> <p>18. Fase Pertama (10 menit) Guru memberikan motivasi untuk menarik perhatian siswa. Guru juga menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran</p>	<p>13. Siswa menjawab salam.</p> <p>14. Siswa mendengarkan guru dan membaca doa bersama-sama.</p> <p>15. Siswa mendengarkan guru.</p>	10 menit
11. Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	60 menit
	<p>27. Fase Kedua (5 menit) Guru membagikan kartu untuk setiap siswa. Dimana kartu ini berupa bendera-bendera negara. Jadi dengan ini semua siswa akan ikut</p>	<p>27. Siswa menerima kartu yang diberikan guru.</p> <p>28. Siswa memperhatikan guru dan mendengarkan guru.</p> <p>29. Siswa</p>	

	<p>berperan.</p> <p>28. Fase Ketiga (5 menit) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa selain berperan siswa juga harus mengamati teman-temannya.</p> <p>29. Fase Keempat (5 menit) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa permainan ini akan melibatkan siswa, dimana guru akan memberikan contoh-contoh tentang menghitung nilai fungsi, dan guru memanggil siswa sesuai dengan kartu yang ada pada siswa tersebut.</p> <p>30. Fase Kelima (20 menit) Guru memberikan contoh-contoh.</p> <p>31. Guru memberikan latihan kepada siswa.</p> <p>32. Fase Keenam (5 menit) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi</p> <p>33. Fase Ketujuh (15 menit) Pada fase ini, untuk menjawab latihan yang diberikan guru, guru memanggil siswa dengan memanggil nama</p>	<p>mendengarkan penjelasan guru</p> <p>30. Siswa mengerjakan apa yang diperintah oleh guru.</p> <p>31. Siswa menerima latihan yang diberikan oleh guru.</p> <p>32. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>33. Siswa memperhatikan guru.</p> <p>34. Siswa memanfaatkan waktu diskusi yang diberikan guru.</p>	
--	--	---	--

	bendera yang ia miliki. 34. Fase Kedelapan (5 menit) Guru memberikan waktu untuk berdiskusi.		
12. Kegiatan Penutup	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	10 menit
	12. Fase Kesembilan Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran 13. Guru menekankan pada siswa bahwa materi ini sangat penting untuk di pelajari karena akan berkaitan dengan materi selanjutnya 14. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama 15. Guru mengucapkan salam.	12. Siswa menyimpulkan pelajaran 13. Siswa mendengarkan guru 14. Siswa membaca doa bersama-sama dengan guru 15. Siswa menjawab salam	

II. Alat Dan Sumber Belajar:

Alat:

Whiteboard

Spidol

Sumber:

Matematika untuk SMP dan MTs kelas VIII, J. Dris dan Tasari, Tahun 2011.

JJ. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Menghitung nilai suatu	Tes tertulis	Uraian	10. Jika bentuk fungsinya adalah $f(x) = 5x + 3$

<p>fungsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan suatu permasalahan dengan konsep fungsi 		<p>Tentukanlah nilai dari $f(3)$....</p> <p>Jawab:</p> $f(x) = 5x + 3$ $f(3) = 5(3) + 3$ $= 15 + 3$ $= 18$ <p>11. Diketahui fungsi $f(x) = ax + b$. Tentukan bentuk fungsi f jika $f(3) = 4$ dan $f(-1) = 6$.</p> <p><i>Penyelesaian:</i></p> $f(x) = ax + b$ $f(3) = a(3) + b$ $= 3a + b$ $3a + b = 4$ $b = 4 - 3a$ $f(x) = ax + b$ $f(-1) = a(-1) + b$ $= -a + b$ $f(-1) = 6$ $-a + b = 6$ <p>Substitusi</p> $b = 4 - 3a \text{ ke}$ $-a + b = 6, \text{ didapat}$ $-a + (4 - 3a) = 6$ $4 - 4a = 6$ $-4a = 2$ $a = -12$ <p>Substitusi $a = -12$ ke $b = 4 - 3a$, didapat</p> $b = 4 - 3(-12)$ $= 4 + 36$ $= 40$ <p>Jadi, bentuk fungsi f adalah $f(x) = -12x + 40$.</p>
---	--	--

**Mengetahui,
Guru Matematika**

**Padangsidempuan, Mei 2016
Mahasiswa/Peneliti**

**Nimmi Khairani Khairanja, S.Pd
NIP. 1966 0309 1995 12 2001**

**Nina Suryani
NIM. 12 330 0072**

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

Jalan T. Rizal Nurdin Km, 4.5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 2280, Faximile (0634) 24022

KE.16/PP.00.9/ 92 / 2015

Padangsidimpuan, 27 Oktober 2015

Kepada Yth;

Bapak/Ibu:

1. **Dra. Asnah, M.A**
 2. **Mariam Nasution, M.Pd**
- di-
Padangsidimpuan

Pemberahan Judul dan Pembimbing Skripsi

W. Wb

Disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil sidang Tim Pengkaji Kelayakan dan ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini sebagai berikut:

: NINA SURYANI

: 12 330 0072

: VII(TUJUH) 2015 / 2016

: Tadris Matematika

: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK FUNGSI DI KELAS VIII SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN**

Untuk itu, kami akan mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi pembimbing I dan penulisan skripsi mahasiswa dimaksud.

Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan

Tadris Matematika

Sekretaris Jurusan Tadris Matematika

Rangkuti, M.Pd

NIP. 20604 1 002

Nursyaidah, M.Pd

NIP. 19770726 200312 2 001

Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Lembaga

Dr. Lelva Hilda, M.Si

NIP.19720920 200003 2 002

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
PEMBIMBING II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
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

Nomor : B-1251/in.14/E.4c/TL.00/06/2016
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

30 Juni 2016

SURAT KETERANGAN
BIMBUNG KANTOR WAKIL

Yth. Kepala SMP Negeri 5
Kota Padangsidimpuan

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

Nama : Nina Suryani
NIM : 123300072
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM-2
Alamat : Jl. Bakti Abdi II Gg. Sejahtera Padangsidimpuan Selatan

adalah benar Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Fungsi di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

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

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

Jl. Perintis Kemerdekaan No. 61 Padangsidimpuan Selatan
Telp. (0634)22255 Kode Pos 22727

SURAT KETERANGAN

NOMOR 424/131/SMP.5/2016

Surat keterangan tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 5 Padangsidimpuan di Padangsidimpuan, menerangkan bahwa:

Nama : NINA SURYANI
No. Induk : 123300072
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
Alamat : Jl. Bakti Abdi II Gg. Sejahtera Padangsidimpuan Selatan

Surat keterangan mengadakan penelitian (Riset) di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan pada tanggal 01 September 2016 sampai dengan selesai, guna untuk melengkapi penelitiannya yang berjudul : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK KEMERDEKAAN KELAS VIII SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN.** sesuai dengan surat Keputusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan Nomor : B- 1251/In. 006/2016 tanggal 30 Juni 2016.

Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan seperlunya.

