



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL
KELAS VII-4 SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

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

Oleh

NIA HAIRUN NISA
NIM. 10 239 0163

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARRIBAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN

2014



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL
KELAS VII-4 SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

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

Oleh

NIA HAIRUN NISA
NIM. 10 330 0103

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

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

2014



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL
KELAS VII-4 SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

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

Oleh

NIA HAIRUN NISA
NIM. 10 330 0103



JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

PEMBIMBING I

Drs. Nasruddin Hasibuan, M.Pd
NIP.19530817 198803 1 001

PEMBIMBING II

Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004

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

2014

Hal : Skripsi
a.n. Nia Hairun Nisa
Lampiran : 6 (Enam) Eksemplar

Padangsidempuan, 04 Juni 2014
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. NIA HAIRUN NISA yang berjudul **Penerapan Metode Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam bidang Ilmu Tadris Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

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

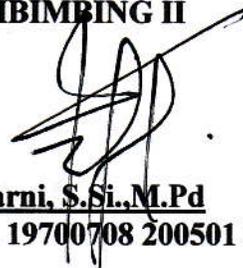
Walaikumsalam Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Drs. Nasruddin Hasibuan, M.Pd
NIP. 19530817 198803 1 001

PEMBIMBING II



Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NIA HAIRUN NISA
NIM : 10 330 0103
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/TMM-3
Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BELAJAR SISWA PADA
MATERI ARITMETIKA SOSIAL KELAS VII-4
SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali berupa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan hasil wawancara.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau sepenuhnya dituliskan pada pihak lain, maka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan dapat menarik gelar kesarjanaan dan ijazah yang telah saya terima.

Padangsidimpuan, 04 Juni 2014
Pembuat Pernyataan,



NIA HAIRUN NISA
NIM. 10 330 0103

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH SKRIPSI**

Nama : NIA HAIRUN NISA
NIM : 10 330 0103
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan

Ketua,



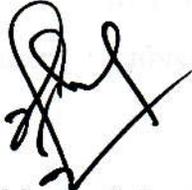
Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

Sekretaris,



Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP. 19710424 199903 1 004

Anggota



1. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003



2. Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP. 19710424 199903 1 004



3. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199803 2 003



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

Pelaksana Sidang Munaqosyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 13 Juni 2014
Pukul : 13.30 WIB s.d selesai
Hasil/Nilai : 73,75 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,46
Predikat : Cukup/ Baik/ **Amat Baik**/ Cumlaude



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

Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022 Kode Pos 22733

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan

Ditulis oleh : NIA HAIRUN NISA

NIM : 10 330 0103

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris Matematika

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



Padangsidimpuan, 21 Juni 2014
Dekan
Hj. Zulhingga, S. Ag., M.Pd.
NIP. 19720702 199703 2 003

ABSTRAKSI

Nama : Nia Hairun Nisa
Nim : 10 330 0103
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah masih banyak siswa yang ditemukan sulit dalam mengembangkan keterampilan belajar siswa khususnya materi Aritmetika Sosial, karena siswa masih cenderung proses belajar dengan satu arah yang mengakibatkan kurangnya keaktifan dan keterampilan belajar mereka seperti, berkomunikasi, mengingat dan memahani, serta berani untuk bertanya. Rumusan masalahnya apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII -4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan dengan dua siklus dengan empat tahapan dan setiap satu siklus dilaksanakan dua kali pertemuan.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan observasi/pengamatan secara langsung kelapangan, dengan mengamati peningkatan keterampilan belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah data dari objek yang diamati telah terkumpul maka peneliti menganalisis data secara deskriptif. Untuk melihat peningkatan ketuntasan siswa secara individual maupun secara klasikal. Ketuntasan individual untuk melihat keterampilan siswa secara individu dengan persentase ketuntasan $> 55\%$. Sedangkan ketuntasan klasikal untuk melihat ketuntasan siswa secara umum dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan jumlah keseluruhan siswa agar mencapai $> 60\%$.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial meningkat dengan menggunakan metode *role playing*, ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan I masih sebanyak 10 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 33,33%, pada pertemuan II meningkat menjadi 16 orang siswa yang tuntas dengan persentase klasikal 53,33%. Kemudian jumlah ketuntasan klasikal meningkat menjadi 63,33% dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang siswa pada siklus II pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ketuntasan klasikal sudah jauh meningkat menjadi 76,67% dengan jumlah siswa 23 orang siswa yang tuntas. Pada siklus II ketuntasan klasikal sudah mencapai persentase yang ditargetkan yaitu $> 60\%$. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkat.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan” 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. Semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak. Amin Ya Rabbal Alamin.

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. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidempuan, Wakil-Wakil Rektor, Bapak dan Ibu Dosen IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis selama dalam perkuliahan.

2. Bapak Drs. Nasruddin Hasibuan, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Suparni, S.Si, M.Pd selaku pembimbing II penulis, yang dengan ikhlas memberikan ilmunya dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak H. Muslim Asyhari, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Padangsidempuan, Bapak/Ibu Guru serta seluruh Staf Tata Usaha dan siswa kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan penulis.
4. Ibu Rahmi Santi Siregar, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika di kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan yang telah bersedia menjadi guru kolaborator sebagai pengobserver dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Teman-teman di IAIN Padangsidempuan, khususnya TMM 3 angkatan 2010. Dan juga sahabat-sahabatku: Doriana Harahap, Syahrina Efriani Hasibuan, Nurmaya Sari Hasibuan, Ernawati Sari Harahap, Nursari Yanti Siregar, Khotna Sofiyah Nasution, dan Sri Agustina Harahap.
6. Primasti Nuriyandari, S.E selaku kakanda, Deya Anisa, dan Rizki Syahrul Rhomadhon selaku adinda-adinda ku yang senantiasa memberikan dukungan dan material yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis.
7. Teristimewa untuk Ayahanda (Deri Hadi Pranoto) dan Ibunda (Satiyah) tercinta, yang tak pernah lelah untuk menyemangati, memberikan pengorbanan yang tiada terhingga dan menemani penulis walau harus tidur tengah malam supaya penulis

dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu serta doa yang selalu dipanjatkan di setiap sujud nya.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

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.

Padangsidempuan, 04 Juni 2014

Penulis,



NIA HAIRUN NISA
NIM. 10 330 0103

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH	
DAN ILMU KEGURUAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	10

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kerangka Teori.....	12
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	12
2. Metode <i>Role Playing</i>	14
3. Keterampilan Belajar Siswa.....	19
4. Aritmetika sosial.....	25
B. Kajian Terdahulu.....	28
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu Penelitian	32
B. Jenis Penelitian.....	32
C. Latar dan Subjek Penelitian	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Langkah-Langkah/Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Kondisi Awal	43
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	44
a. Siklus I	45
Pertemuan ke-1	45
b. Siklus I	56
Pertemuan ke-2.....	56
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	66
a. Siklus II	66
Pertemuan ke-1	66
b. Siklus II	75
Pertemuan ke-2.....	75
B. Analisis Hasil Penelitian.....	84
1. Siklus I Pertemuan I	84
2. Siklus I Pertemuan II	86
3. Siklus II Pertemuan I	88
4. Siklus II Pertemuan II.....	90
C. Keterbatasan Penelitian	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran-Saran.....	94

DAFTAR KEPUSTAKAAN.....95

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Siklus I Pertemuan I.....	53
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	62
Tabel 4.3	Hasil Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan I	71
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan II	80
Tabel 4.5	Peningkatan Jumlah Siswa yang Tuntas pada Siklus I Pertemuan I	85
Tabel 4.6	Peningkatan Jumlah Siswa yang Tuntas pada Siklus I Pertemuan II.....	87
Tabel 4.7	Peningkatan Jumlah Siswa yang Tuntas pada Siklus II Pertemuan I	89
Tabel 4.8	Peningkatan Jumlah Siswa yang Tuntas pada Siklus II Pertemuan II	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Pelaksanaan Prosedur PTK	37
Gambar 4.1	Diagram Ketuntasan setiap Pertemuan.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Format Lembar Observasi Keterampilan Siswa dalam Belajar
- Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen untuk Mengamati Keterampilan Belajar Siswa
- Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I Pertemuan ke-1)
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I Pertemuan ke-2)
- Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa (kelompok 1)
- Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa (kelompok 2)
- Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa (kelompok 3)
- Lampiran 8. Lembar Kerja Siswa (kelompok 4)
- Lampiran 9. Lembar Kerja Siswa (kelompok 5)
- Lampiran 10. Lembar Kerja Siswa (kelompok 6)
- Lampiran 11. Lembar Kerja Siswa (kelompok 7)
- Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II Pertemuan ke-1)
- Lampiran 13. Lembar Kerja Siswa untuk Siklus II Pertemuan ke-1
- Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II Pertemuan ke-2)
- Lampiran 15. Lembar Kerja Siswa untuk Siklus II Pertemuan ke-2
- Lampiran 16. Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Melalui Metode *Role Playing* pada Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 17. Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Melalui Metode *Role Playing* pada Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 18. Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Melalui Metode *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 19. Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Melalui Metode *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan sekelompok siswa dalam rangka untuk memberikan suatu ilmu pengetahuan kepada siswa. Dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, guru mengajarkan dan mendidik siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan tujuan.

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku masing-masing individu yang belajar.¹ Proses belajar memiliki hal yang penting yang bisa berpengaruh pada hasil belajar termasuk sikap, tanggungjawab, dan mental siswa dalam belajar. Pada suatu proses belajar tentunya ada hambatan dan gangguan atau masalah yang dihadapi oleh siswa.

Diantaranya rendahnya keterampilan siswa dalam hal belajar khususnya materi aritmetika sosial karena masih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran dan tidak terampil dalam belajar disebabkan siswa masih banyak yang cenderung hanya menerima dan menampung ilmu pengetahuan yang diberikan guru yang mengakibatkan kurangnya kecakapan komunikasi siswa dalam hal belajar. Masalah tersebut bisa diperkecil dengan berbagai cara atau metode, salah satunya dengan cara menguasai keterampilan belajar.

¹Sardiman A.M., *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 21.

Keterampilan belajar merupakan kemampuan praktis yang dikembangkan dari pengetahuan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi suatu yang bermakna bagi siswa, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan.² Keterampilan belajar disini ditujukan kepada siswa untuk meningkatkan proses belajar siswa, dalam menekankan kegiatan sederhana dalam kehidupan nyata ataupun aktivitas sehari-hari.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari suatu metode pembelajaran yang dilaksanakan seorang guru dalam menyampaikan pengetahuan dengan cara mengajar ataupun mendidik. Metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan perencanaan yang telah tersusun supaya dapat dikelola ke dalam kehidupan nyata agar tercapai tujuan yang diharapkan oleh pendidik.³ Dengan demikian metode pembelajaran sangat berperan penting dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung dengan cara guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan tersebut.

Metode-metode yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik supaya materi-materi yang diajarkan dapat terlaksana dengan baik dan dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan tersebut. Siswa

²Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2013), hlm. 48.

³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 147.

biasanya lebih cenderung atau lebih menyukai hal-hal yang mengikutsertakan siswa dengan mengajak siswa ke dalam situasi yang sering mereka alami sendiri supaya siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika serta dapat mengembangkan keterampilan siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran.

Dalam kenyataannya mata pelajaran matematika sering disebut sebagai mata pelajaran yang sulit karena penuh dengan perhitungan-perhitungan yang rumit, karena siswa lebih cenderung mengenal mata pelajaran matematika penuh dengan angka-angka dan bersifat abstrak. Disini perlu ketelitian guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih dicermati kembali, khususnya dalam pemilihan metode pembelajaran dengan materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran matematika pada umumnya guru sering menggunakan metode ceramah yang dapat diartikan sebagai cara menyajikan pembelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok peserta didik,⁴ yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar, karena hanya berpusat pada guru yang membuat siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran. Metode tradisional ini guru hanya menerangkan materi dengan cara ceramah yang akan mengakibatkan proses pembelajaran satu arah. Dengan pembelajaran yang seperti ini bukan hanya membuat siswa kurang aktif dalam belajar tetapi juga akan mengakibatkan kurangnya kemandirian dan tanggungjawab siswa dalam menyelesaikan persoalan masalah yang siswa hadapi

⁴*Ibid.*

dalam belajar serta mengurangi minat dan kemauan siswa dalam belajar. Dengan demikian siswa menganggap matematika itu sulit dan membosankan, padahal jika materi matematika diajarkan dengan metode yang relevan dengan materinya itu akan sangat lebih menantang dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan akan menimbulkan keterampilan siswa dalam hal belajar. Oleh karena itu jika siswa sudah mulai muncul rasa ingin tahu maka dengan tidak sengaja siswa akan belajar dan berusaha untuk menyelesaikan persoalan dan dapat dengan mudah memahami materi tersebut.

Dalam hal ini salah satu metode pembelajaran yang dapat mengikutsertakan siswa dan mengembangkan tingkat penghayatan siswa dalam memahami sebuah materi yaitu metode *role playing*. Metode ini merupakan metode yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang dapat mengembangkan tingkat imajinasi dan penghayatan siswa dalam memahami sebuah materi.⁵ Tingkat imajinasi dalam metode ini merupakan pola pikir siswa di dalam memerankan peran yang diperankan oleh siswa baik itu sebagai benda, manusia, kehidupan sosial dan peristiwa-peristiwa mendatang yang kemungkinan akan terjadi.

Dalam pembelajaran matematika, materi yang dianggap relevan dengan metode ini adalah Aritmetika Sosial, dimana materi ini menyangkut tentang kehidupan sosial sehari-hari yang akan membawa siswa ke dalam kehidupan nyata yang sering siswa alami. Jika materi ini diajarkan dengan menggunakan

⁵*Ibid*, hlm. 160.

metode yang biasa akan menyebabkan proses pembelajaran satu arah yang mengakibatkan siswa lebih pasif karena tidak membawa siswa langsung ke dalam kehidupan nyata dan tidak dapat mengembangkan imajinasi maupun tingkat penghayatan siswa serta tidak mempunyai kesempatan dalam berbicara maupun bersikap dalam kehidupan sosial yang dapat mengakibatkan kurangnya rasa percaya diri.

Di dalam materi pembelajaran aritmetika sosial yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh siswa, dengan menggunakan metode *role playing* yang menerapkan dua orang siswa atau lebih untuk berperan sesuai yang mereka lihat dan alami dalam lingkungannya, maka secara tidak langsung dapat mendorong keterampilan belajar seseorang dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi. Masalah dalam keterampilan belajar siswa seperti, berkomunikasi; metode ini sangat mendorong siswa untuk melatih kemampuan komunikasi siswa. Mengingat; mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengingat apa yang telah mereka simulasikan. Kemampuan bertanya; jika siswa sudah memahami apa yang mereka pelajari maka pertanyaan-pertanyaan akan muncul dengan sendirinya.

Menurut peneliti jika metode *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan materi yang diajarkan, seperti materi Aritmetika Sosial, karena materi ini sangat berhubungan dengan kegiatan sehari-hari atau lingkungan sosial masyarakat. Dalam melatih keterampilan siswa menuntut

praktek yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu) atau dalam situasi berperan yang mengandung ciri-ciri kegiatan dalam kehidupan nyata.⁶ Siswa lebih mudah memahami jika mereka sendiri mengalami suatu aktivitas atau kegiatan yang mereka laksanakan, dengan menggunakan metode ini peneliti berharap siswa dapat lebih terampil dalam berkomunikasi, mengingat, dan bertanya dalam memecahkan suatu masalah yang siswa hadapi agar dapat memahami bagaimana materi tersebut.

Jadi, inti dari metode ini adalah untuk dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena setelah penulis melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 10 Padangsidimpuan mengemukakan bahwa matematika itu sulit, masih banyak siswa yang belum bisa memahami dan menyelesaikan soal matematika yang berhubungan dengan operasi matematika sederhana. Jika dilihat dari keterampilan belajar siswa, siswa kurang terampil dalam belajar, karena siswa tidak mendapatkan banyak pengalaman dalam situasi kelas, siswa hanya berbicara maksimal beberapa kali di dalam satu kali pertemuan dan sebagian yang siswa katakan di dalam proses pembelajaran adalah jawaban-jawaban terhadap pertanyaan guru atau pertanyaan-pertanyaan siswa itu sendiri.

Peneliti berharap dengan menggunakan metode *role playing* ini bukan hanya dapat memahami materi aritmetika sosial tetapi yang diprioritaskan dalam

⁶Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 196.

penelitian ini adalah dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa berupa keterampilan dalam berkomunikasi dengan baik, mengingat pelajaran dengan cepat, serta dapat mengemukakan pertanyaan, kritik dan saran, karena siswa itu sendiri yang memerankan bagaimana proses jual beli yang siswa simulasikan agar mencapai indikator yang telah ditentukan.

Dengan hal ini, penulis tertarik ingin melihat bagaimana **“Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Siswa yang kurang antusias memicu rendahnya keterampilan belajar siswa dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan karena tidak mengikutsertakan siswa ke dalam kehidupan sehari-hari.
5. Guru belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam materi aritmetika sosial di kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan, Tahun Ajaran 2013/2014 pada materi aritmatika sosial.
2. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan menggunakan metode *role playing*.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang ada pada penelitian ini, maka peneliti akan memberikan batasan istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut adalah:

1. Metode *role playing* merupakan metode yang menerapkan keaktifan para siswa dalam mengembangkan tingkat imajinasi dan penghayatan siswa dalam memecahkan masalah sebuah materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial.
2. Keterampilan belajar siswa ialah keterampilan siswa berupa tindakan-tindakan yang mempunyai suatu tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan, khususnya keterampilan berkomunikasi, mengingat dan

memahami materi yang diajarkan, dan bertanya ataupun memberikan kritik/saran.

3. Aritmetika sosial merupakan mata pelajaran matematika yang sangat berkaitan dengan lingkungan sosial mengenai perdagangan dalam menentukan harga beli, harga jual dan sebagainya dalam proses jual beli.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII -4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menjadi bahan masukan bagi guru matematika supaya lebih terampil dalam memilih metode-metode yang relevan terhadap materi-materi yang akan diajarkan.
2. Menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah untuk lebih meningkatkan perbaikan sistem pengajaran untuk tahun-tahun berikutnya.

3. Menjadi bahan informasi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya dalam mengkaji masalah yang sama.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan belajar siswa terhadap materi pelajaran aritmetika sosial yang dilakukan dalam beberapa siklus minimal 2 siklus. Jika telah mencapai 2 siklus tetapi tujuan dalam penelitian ini belum tercapai maka siklus ketiga akan dilanjutkan hingga tujuan dapat tercapai. 1 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Peningkatan terjadi tiap kriteria yang ditentukan dalam lembar observasi siswa yaitu: siswa ikut serta dalam berperan agar dapat memecahkan masalah, siswa lain tidak hanya melihat dan mendengarkan tetapi diharapkan dapat memberikan saran, kritik dan siswa berani untuk mengajukan pertanyaan jika belum dipahami. Dalam setiap kriteria diharapkan dapat mendapatkan skor 3 – 4 untuk meningkatkan aspek keterampilan yang tepat.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah:

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

BAB II kajian kepustakaan membahas kerangka teori, kajian terdahulu, kerangka berpikir, 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 IV merupakan hasil penelitian dan analisis data yang terdiri dari setting penelitian, tindakan pada siklus I dan II dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kerangka Teori

1. Hakikat belajar dan pembelajaran

Perubahan seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Misalnya seorang siswa dulunya tidak bisa berhitung tapi sekarang siswa tersebut mahir dalam berhitung. Tetapi tidak semua perubahan dapat dikatakan sebagai hasil proses belajar. Contohnya saja ada seseorang yang hari ini bisa memperbaiki barang elektronik yang rusak, tapi untuk hari esok dia mengalami kesulitan untuk memperbaikinya. Kejadian seperti ini sebenarnya dia belum belajar hal-hal yang berhubungan dengan barang elektronik. Disini yang perlu kita ingat bahwa perubahan hasil belajar diperoleh karena individu yang bersangkutan berusaha untuk belajar.¹

Belajar merupakan suatu proses atau kegiatan. Adapun pengertian belajar menurut beberapa ahli:

Menurut Skinner, “belajar adalah suatu perilaku”. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun.²

¹Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2013), hlm. 2.

²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 9.

Menurut Gagne, mendefenisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).³

Jadi dapat ditarik kesimpulan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan dengan melalui kegiatan yang kompleks.

Sedangkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Pembelajaran juga dapat didefenisikan sebagai suatu sistem atau proses untuk membelajarkan subjek didik yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.⁵ Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Teori belajar yang mendukung metode *role playing* ialah teori Gagne, menurut Gagne, “dalam belajar matematika ada dua objek yang dapat diperoleh siswa, yaitu objek langsung dan objek tidak langsung”. Objek langsung meliputi kemampuan memecahkan masalah, belajar mandiri, dan

³Kokom Komalasari, *Loc. Cit.*

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 57.

⁵*Ibid*, hlm. 3.

bersifat positif terhadap matematika. Sedangkan objek tidak langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan.

Fakta adalah objek yang hanya tinggal menerima saja, seperti lambang, dan notasi-notasi matematika lainnya. Keterampilan ialah suatu kemampuan siswa dalam memberikan jawaban secara tepat dan cepat, misalkan melakukan operasi hitung matematika dengan bilangan yang cukup besar. Konsep berupa ide yang bersifat abstrak yang memungkinkan kita dapat mengelompokkan objek ke dalam contoh. Aturan merupakan objek yang paling abstrak, seperti teorema dan sifat.⁶

2. Metode *Role Playing*

a. Defenisi metode *role playing*

Metode *role playing* disebut juga sosiodrama maupun bermain peranan.⁷ Metode *Role playing* adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, kekeluargaan dan lain sebagainya. Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan

⁶Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (JICA: UPI, 2001), hlm. 33.

⁷Abu Ahamadi dan Joko Tri Prasetyo, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 80.

kemampuan siswa untuk memecahkannya.⁸ Sedangkan menurut Istarani mengatakan bahwa “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.⁹ Dengan menggunakan metode *role playing* ini peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku dan gerak-gerik wajah seseorang dalam memerankan suatu hubungan sosial dalam masyarakat.¹⁰

Dapat disimpulkan metode *role playing* ini merupakan metode bermain peran dalam mendorong tingkat pemahaman dan imajinasi siswa dalam mendemonstrasikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari agar materi yang diajarkan dapat tercapai.

Dalam metode ini anak didik dibina agar lebih terampil mendramatisasikan atau mengekspresikan sesuatu yang mereka hayati.¹¹

b. Kebaikan dan kelemahan metode *role playing*

Ada beberapa kebaikan dari metode ini, ialah:

- 1) Simulasi dapat dijadikan bekal siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dalam dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat memupuk keberanian dan kepercayaan diri siswa.

⁸*Ibid*, hlm. 161.

⁹Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), hlm. 70.

¹⁰Roestiyah, N.K, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 90.

¹¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 238.

- 3) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai persoalan dalam situasi sosial yang problematis.
- 4) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.¹²

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, dalam bukunya *Strategi Belajar Mengajar*, mengenai kelebihan dari metode ini antara lain:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 3) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 4) Bahasa lisan siswa dapat di asah menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹³

Sedangkan kelemahan dari metode ini antara lain: 1) Pengelolaan yang kurang baik, sering dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan. 2) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan perannya.¹⁴ 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif. 4) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. 5) Memerlukan tempat yang cukup luas... 6) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.¹⁵

Berdasarkan beberapa kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa di dalam kebaikan metode ini sangat mendorong siswa dalam mengasah keterampilan seperti rasa percaya diri, memahami materi

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm. 160.

¹³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 89.

¹⁴Wina Sanjaya, *Loc. Cit.*

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Loc. Cit.*

pelajaran, dan cakap dalam berkomunikasi. Sedangkan kelemahannya dari tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai jika guru tidak berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *role playing*.

b. Cara-cara mengatasi kelemahan-kelemahan metode *role playing*

Usaha-usaha dalam mengatasi kelemahan-kelemahan metode ini, antara lain ialah: 1) guru menerangkan dan memperkenalkan metode ini kepada siswa, bahwa dengan metode ini siswa diharapkan mampu untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa dalam melakukan pertunjukan atau dengan menggunakan beberapa kelompok kecil; 2) guru harus bisa memilih masalah yang penting agar menarik minat siswa dan dapat menjelaskannya dengan menarik agar siswa terangsang untuk memecahkan masalahnya; 3) guru menceritakannya sambil mengatur adegan supaya siswa mudah untuk memahami peristiwa yang akan diperankan; 4) guru harus dapat menyesuaikan antara materi pelajaran yang didramakan dengan waktu yang tersedia.¹⁶

Dalam melaksanakan teknik ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan

¹⁶Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 214.

dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan; masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas tertentu pula.

- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka boleh dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.¹⁷

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengefektifkan langkah-langkah kegiatan metode *role playing*, yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran agar berhasil sesuai yang diharapkan adalah kemampuan guru dalam

¹⁷Roestiyah N.K, *Op. Cit*, hlm. 92.

mengkondisikan siswa, waktu, dan masalah penting yang dapat merangsang siswa untuk menarik perhatian, supaya guru dapat dengan mudah menjelaskan permasalahan alur cerita yang akan didemonstrasikan.

3. Keterampilan Belajar Siswa

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yaitu hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Guru memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa untuk belajar dan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh tingkat penguasaan kemampuan dan pembentukan kepribadian. Proses pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Tindakan langsung yang melibatkan siswa dalam pembelajaran tersebut sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar terutama dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Antara pengetahuan dan keterampilan terdapat perbedaan yang jelas “... *the information we feed the learner ...*”, sedangkan “... *the performance he achieves (the result)...*”. Pengetahuan menunjuk kepada informasi yang disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa, misalnya seseorang mengetahui sesuatu. Keterampilan (*skill*) biasanya menunjuk kepada tindakan-tindakan (intelektual atau jasmani) dan reaksi-reaksi (gagasan, hal-hal, atau orang) yang

dilakukan oleh seseorang dengan cara yang kompeten dengan maksud mencapai suatu tujuan.¹⁸

Keterampilan merupakan kegiatan yang terlihat peserta didik dalam kegiatan jasmani yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*).¹⁹ Belajar ialah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Reber, “keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.”²⁰

Jadi, keterampilan belajar di dalam pembelajaran, dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat dalam melakukan atau menghadapi sesuatu permasalahan di dalam proses pendidikan supaya lebih mandiri dan bertanggungjawab dalam kegiatan belajar. Keterampilan mempunyai dua sifat yaitu: jasmani dan rohani, keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar.

¹⁸Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 139.

¹⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 117.

²⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 121.

Sedangkan keterampilan rohani adalah mengenai persoalan-persoalan penghayatan dan lebih bersifat abstrak.²¹

Secara umum keterampilan belajar menitikberatkan pada metode pembelajaran untuk membantu siswa menjadi lebih baik dan lebih mandiri dalam belajar. Siswa akan belajar bagaimana mengembangkan dan menerapkan pembelajaran dalam memahami sebuah materi di dalam melakukan tindakan dalam memfokuskan aspek keterampilan belajar siswa.

Keterampilan belajar ini sebenarnya merupakan salah satu kategori hasil belajar dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Kawasan kognitif memicu pada respon intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mengacu pada respon sikap, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan perbuatan fisik (*action*). Jadi keterampilan belajar ini bisa disebut sebagai keterampilan motorik yang mengandung unsur sikap (ranah afektif) yang menuntun orang agar mau melakukan sesuatu dengan menerapkan pengetahuan dasar dan keterampilan fisiknya pada situasi tertentu.

Dalam kaitan dengan keterampilan motorik, Travers mengatakan bahwa keterampilan motorik (*motor skill*) merupakan sesuatu yang berkaitan erat dengan keterampilan psikomotorik atau sesuatu yang menunjukkan keterlibatan gerakan tubuh sebagai

²¹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 27.

akibat proses psikologis yang kompleks. Keterampilan motorik kini telah dikembangkan oleh para ahli dengan mengkategorikan ke dalam suatu ranah hasil belajar psikomotorik dengan tujuan belajarnya mengarah pada keterampilan (*skill*) siswa yang belajar.²²

Di dalam mengajarkan keterampilan, guru harus dapat menciptakan situasi tersimulasi atau hanya memerankan suatu materi pembelajaran, bisa sebagai benda ataupun manusia dalam kehidupan sosial, dan memodelkan keterampilan bisa efektif untuk membentuk siswa memahaminya sedari awal.²³

Pendidik harus memiliki lima tanggungjawab dalam membimbing keterampilan belajar siswa dalam melakukan sesuatu:

1. Guru harus mendemonstrasikan keterampilan itu kepada siswa supaya lebih mengenal dengan sempurna keterampilan tersebut.
2. Menjelaskan kepada siswa bagaimana dalam memperoleh keterampilan belajar dan menunjukkan kepada siswa bagaimana dalam memperoleh hasil yang baik.
3. Harus memungkinkan siswa dalam melaksanakan rutinitas sehari-hari sehingga siswa menguasai keterampilan sampai dengan memperoleh kriteria dari keterampilan belajar tersebut.²⁴

²²Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 211.

²³Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran; Mengajarkan kerten dan Keterampilan Berpikir*, diterjemahkan dari "Strategie and Models for Teacher: Teaching Content and Thinking Skill" oleh Satrio Wahono (Jakarta: Indeks, 2012), hlm. 133.

²⁴Ivor K. Devies, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta: CV. Rajawali, 1991), hlm. 281.

Tujuan pembelajaran salah satunya untuk menumbuhkan kemauan peserta didik, kemauan atau minat merupakan modal dasar yang harus dimiliki siswa tetapi harus dilengkapi dengan berbagai keterampilan untuk belajar. Ada beberapa keterampilan belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik, antara lain:

1. Keterampilan dalam membuat catatan. Secara umum ada berbagai macam teknik dalam membuat catatan. Ada yang mencatat rapi hal-hal penting, ada yang mencatat semua informasi, ada pula catatan yang hanya seperti coretan-coretan dan penuh dengan gambar. Keterampilan membuat catatan dalam pembelajaran matematika seperti pada keterampilan umum yang telah dijelaskan. Keterampilan yang harus difokuskan dalam penelitian ini adalah mencatat materi yang telah didiskusikan sesuai dengan kegiatan yang mereka laksanakan, jadi siswa harus benar-benar paham apa yang dijelaskan guru dalam menyelesaikan persoalan.
2. Keterampilan menjadi pendengar yang cerdas, di dalam proses pembelajaran dibutuhkan siswa yang memiliki keterampilan menjadi pendengar yang cerdas. Ciri pendengar yang cerdas adalah sifat fisiknya mengekspresikan semangat dan perhatian terhadap pendidik. Pendengar saat mendengarkan berupaya untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dari informasi yang didengarnya dan berusaha untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

3. Keterampilan berkomunikasi, keterampilan ini merupakan gabungan dari kemampuan memakai sumber-sumber perpustakaan dan pengalaman siswa. Contohnya membaca buku, penggunaan internet, kemampuan berbahasa Indonesia, kemampuan berkomunikasi, baik lisan (berdialog, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dan lain-lain) maupun tertulis seperti membuat rangkuman pelajaran di akhir pertemuan.
4. Keterampilan mengingat, dalam belajar banyak hal yang harus diingat. Untuk memudahkan siswa dalam hal mengingat terutama dalam pembelajaran matematika dibutuhkan suatu ketepatan dalam menyelesaikan persoalan, yaitu dengan cara mengikutsertakan siswa dalam materi yang diajarkan untuk menemukan cara atau solusi yang tepat dalam menyelesaikan persoalan matematika. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam sebuah materi pelajaran yang menyangkut kehidupan yang sering mereka alami agar mereka lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
5. Keterampilan bertanya, dalam pembelajaran pasti banyak hal yang dapat dipertanyakan. Kemampuan untuk bertanya memang harus dilatih. Oleh karena itu, biasakan untuk memberikan kesempatan

kepada siswa untuk bertanya dalam setiap pertemuan sesuai dengan kegiatan berlangsung.²⁵

4. Aritmetika Sosial

Aritmetika Sosial merupakan salah satu materi pokok matematika SMP yang diajarkan di kelas VII. Dalam suatu perdagangan, pedagang menjual barang dagangannya kepada konsumen. Jumlah uang yang diperoleh pedagang dari hasil penjualan barang itu dinamakan harga jual, sedangkan jumlah yang harus dibelanjakan atau dibayarkan (dikeluarkan) oleh pedagang untuk pengadaan barang itu dinamakan harga beli. Seorang pedagang dikatakan beruntung atau memiliki laba bila harga jualnya lebih besar dari harga belinya. Bila sebaliknya harga jualnya lebih rendah dari harga belinya dikatakan merugi. Jika harga jualnya sama dengan harga belinya dinamakan pulang pokok atau impas (rugi tidak untung pun tidak).²⁶

Beberapa istilah-istilah dalam perdagangan:

a. Harga pembelian

Harga barang dari pihak agen atau grosir atau tempat lainnya. Harga pembelian sering disebut dengan modal. Secara sistematis, modal adalah harga pembelian ditambah dengan biaya lainnya.

b. Harga penjualan

²⁵Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif* (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 26.

²⁶Husein Tampomas, *Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP* (Jakarta: Yudistira, 2003), hlm. 129.

Harga penjualan adalah harga yang ditetapkan oleh penjual kepada pembeli.

c. Untung

Untung ialah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian, dengan catatan harga penjualan lebih tinggi dari pada harga pembelian.²⁷ Apabila harga jual lebih tinggi atau lebih besar dari harga beli, maka penjual dikatakan mendapat laba atau keuntungan. Besarnya laba ini merupakan perbedaan atau selisih antara harga jual dan harga beli. Hubungan ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$\text{Untung} = \text{harga penjualan} - \text{harga pembelian.}$$

Berdasarkan rumus diatas kita dapat menuliskan hubungan-hubungan sebagai berikut:

$$\text{Harga jual} = \text{Harga beli} + \text{Laba}$$

$$\text{Harga beli} = \text{Harga jual} - \text{Laba}^{28}$$

d. Rugi

Rugi ialah selisih antara harga pembelian dengan harga penjualan. Dengan catatan harga pembelian lebih tinggi dari harga penjualan.²⁹ Apabila harga jual lebih rendah atau lebih kecil dari harga beli, maka dikatakan penjual mengalami kerugian. Besarnya kerugian ini

²⁷M.Cholik Adinawan, *Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII* (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 90.

²⁸Husein Tampomas, *Op. Cit*, hlm. 130.

²⁹M. Cholik Adinawan, *Loc. Cit*.

merupakan selisih atau perbedaan antara harga beli dan harga jual.

Hubungan ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

Rugi = harga pembelian – harga penjualan.

Berdasarkan rumus diatas kita dapat menuliskan hubungan-hubungan sebagai berikut:

Harga jual = Harga beli – Rugi

Harga beli = Harga jual + Rugi³⁰

e. Persentase Untung dan Rugi

Persentase untung dan rugi umumnya dibandingkan terhadap harga pembelian atau modal. Maka dapat diturunkan persentase untung terhadap harga beli dan persentase rugi terhadap harga beli, sebagai berikut:

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

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{harga beli}} \times 100\%^{31}$$

f. Diskon (rabat), Bruto, Netto, dan Tara

2) Diskon (rabat) biasanya dinyatakan dalam bentuk persen (%).

Harga setelah mendapatkan diskon disebut *harga bersih*, sedangkan harga sebelum mendapat diskon disebut *harga kotor*.

3) Bruto adalah berat kotor suatu barang. Artinya, berat barang bersama kemasannya.

³⁰Husein Tampomas, *Op. Cit*, hlm. 131.

³¹M. Cholik Adinawan, *Op. Cit*, hlm. 91.

4) Netto adalah berat bersih suatu barang. Artinya, berat barang tanpa kemasannya.

5) Tara adalah selisih dari bruto dan netto.

Hubungan antara bruto, netto, dan tara dapat dituliskan sebagai berikut:

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

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

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Netto}^{32}$$

B. Kajian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan metode *role playing* ialah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Suwarno, S.Pd selaku guru Matematika di SMP Negeri 2 Baturraden tahun 2009 dengan judul: Meningkatkan partisipasi belajar matematika dengan menggunakan metode *role palying* pada pembelajaran aritmetka sosial siswa kelas VII SMP Negeri 2 Baturraden Kabupaten Banyumas. Dari penelitian tersebut beliau menyimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam berperan, aktif dan prestasi belajar siswa dalam kegiatan belajar matematika.

³²Siti Rodiyah, *Matematika untuk Kelas VII SMP/MTs* (Jakarta: Penerbit Setia Purna Inves, 2005), hlm. 70.

2. Skripsi saudara Deden Marrah Adil, Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra UM, 2010, dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SDN 231 Lakawali Kabupaten Luwu Timur”. Menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan melalui metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SDN 231 Lakawali Kabupaten Luwu Timur.

Penelitian-penelitian di atas merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan”. Penelitian dari Bapak Agus Suwarno, S.Pd mempunyai hubungan karena menggunakan metode dan jenis penelitian yang sama serta peningkatan yang diamati oleh peneliti tersebut berkaitan dengan keterampilan belajar siswa karena Beliau mengamati bagaimana bentuk partisipasi dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian dari Saudara Deden Marrah Adil, termasuk penelitian yang berhubungan juga dengan penelitian ini, karena saudara Deden melihat bagaimana pengaruh metode *Role Playing* terhadap materi Bahasa Indonesia, beliau berkesimpulan mempunyai pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, metode ini dapat berpengaruh dan meningkatkan indikator keterampilan belajar siswa seperti berkomunikasi dalam berbahasa Indonesia.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan keterampilan siswa yang kurang dalam belajar matematika kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan, bahwa matematika dianggap sulit untuk dipahami dan membosankan, ketika belajar matematika masih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran dan belum mampu dalam memecahkan suatu persoalan matematika karena rendahnya keterampilan belajar siswa dilihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan tidak adanya umpan balik dari siswa disebabkan metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa.

Oleh sebab itu diperlukan suatu penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa. Salah satu mengatasi masalah tersebut yaitu melalui penerapan metode *role playing*, karena dengan metode 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 materi aritmetika sosial. Materi ini berkaitan dengan kehidupan mereka yang sering dialami sehingga memudahkan mereka untuk bersosialisasi langsung dalam mengembangkan penghayatan siswa untuk memecahkan masalah yang terjadi agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa karena melibatkan mereka di dalam proses pembelajaran.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah: pembelajaran melalui metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yang diambil oleh peneliti, maka penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padangsidimpuan. Sekolah ini berada di Jln. Abdul Haris Nasution, By Pass Ujunggurap, Padangsidimpuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – April tahun ajaran 2013-2014 kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan. Materi yang diajarkan melalui penerapan metode *role playing*.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.¹ Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan menggunakan model siklus, penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan yang terjadi di dalam sebuah kelas untuk mengamati jalannya suatu proses pembelajaran yang terjadi dalam memperbaiki dan meningkatkan suatu proses pembelajaran.

¹Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 58.

Dalam penelitian PTK mempunyai rincian kegiatan pada setiap tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.²

1. Perencanaan adalah proses dalam menentukan program perbaikan dari gagasan/ide peneliti.
2. Tindakan adalah perlakuan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti.
3. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan tindakan yang telah dilakukan.³
4. Refleksi merupakan suatu proses dalam merangkum proses tindakan yang telah dilakukan untuk berusaha memahami proses, masalah persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan. Secara singkat refleksi adalah kegiatan analisis, interpretasi, dan penjelasan terhadap semua informasi yang diperoleh dari pengamatan atas pelaksanaan tindakan.⁴

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII-4 SMP 10 Padangsidimpuan tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 laki – laki dan 15 perempuan. Alasan pemilihan kelas ini karena

²*Ibid*, hlm. 80.

³Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 50.

⁴Kuandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 75.

dilihat dari tingkat keterampilan siswa dalam belajar di kelas VII-4 masih rendah maka diterapkan metode *role playing* agar dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa di kelas ini.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Di dalam suatu penelitian, diperlukan suatu instrument penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam analisis. Instrument pengumpulan data adalah suatu alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data supaya kegiatan tersebut menjadi sistematis.⁵ Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati dan mencatat setiap tindakan dalam tiap siklus pembelajaran sesuai fokus masalah. Dari hasil pengamatan itu dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Contoh lembar observasi dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Lembar tes kerja

Lembar ini digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran metode *role playing* khususnya untuk melihat keterampilan siswa dalam menjawab persoalan tes tersebut

⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), hlm. 134.

dengan mendemonstrasikan lembar tes kerja tersebut. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *essay test*. Tes ini digunakan untuk melihat mental siswa dan pemahaman siswa serta keterampilan siswa dalam memecahkan materi yang diujikan.

E. Langkah-Langkah/ Prosedur Penelitian

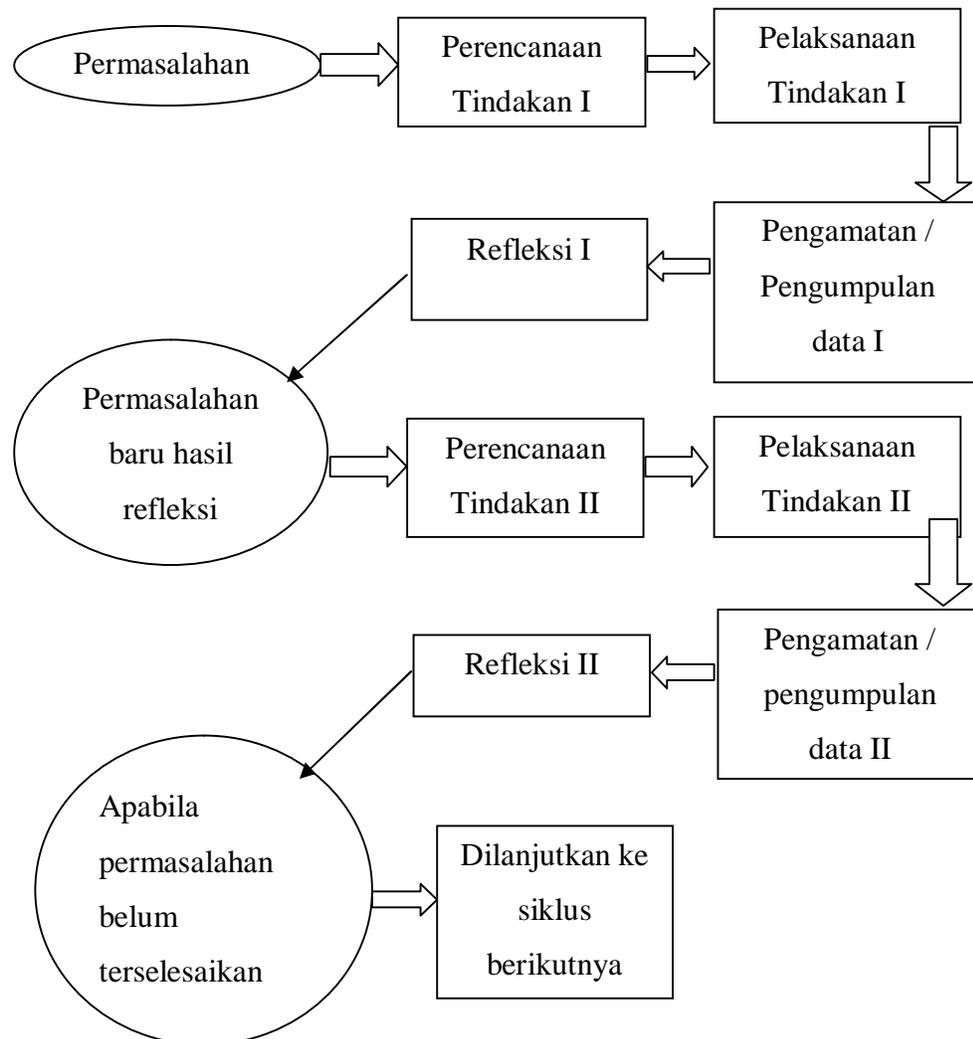
Pelaksanaan penelitian direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.⁶

1. Perencanaan adalah tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada PTK dimana peneliti dan guru adalah orang yang berbeda, dalam tahap menyusun rancangan harus ada kesepakatan antara keduanya. Rancangan harus dilakukan bersama antar guru yang melakukan tindakan dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Hal tersebut akan mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan.
2. Tindakan adalah rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan tersebut ke dalam bentuk tindakan nyata. Dalam proses tindakan ini dilakukan dengan cara

⁶*Ibid*, hlm. 75-80.

kolaboratif bersama guru yang bersangkutan dan peneliti sebagai pengamat dari proses tindakan yang sedang dilaksanakan.

3. Pengamatan atau observasi adalah dalam tahap ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan atau tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.
4. Refleksi adalah untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian peneliti melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.



Gambar 1. Prosedur pelaksanaan PTK⁷

Penelitian Pada Siklus 1

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Setelah merumuskan cara pemecahan masalah, kegiatan tahap perencanaan ini menyiapkan rencana pembelajaran. Sebelum

⁷Suharsimi Arikunto dkk, *Op. Cit*, hlm.74.

melaksanakan tindakan kelas, maka terlebih dahulu melakukan perencanaan dalam upaya meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmetika sosial adalah sebagai berikut:

- a. Membuat perencanaan pembelajaran pada materi aritmetika sosial.
 - b. Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar siswa.
 - c. Pemilihan materi yang menyangkut kompetensi dasar yang akan dicapai beserta indikatornya.
 - d. Membuat jadwal pelaksanaan.
 - e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang harga jual, harga beli, keuntungan dan kerugian dalam proses jual beli menggunakan metode *role playing*.
 - f. Membuat dan menyiapkan instrumen berupa lembar observasi siswa.
 - g. Menyiapkan format penilaian keterampilan belajar siswa.
2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan dalam tindakan nyata yang dilakukan oleh guru yang mengarahkan dan peneliti sebagai pengamat, sebagai berikut:

- a. Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, memberikan arahan tentang cara belajar siswa dalam metode *role playing*.

- b. Memotivasi siswa tentang kegunaan proses jual beli dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Menjelaskan bentuk permainan apa yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
 - d. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*.
 - e. Memilih pemain (partisipan) sesuai dengan karakter yang akan diperankan dalam upaya menjelaskan materi pelajaran.
 - f. Guru mengarahkan kepada setiap pemain peran untuk benar-benar paham dengan lakon yang diperankannya itu.
 - g. Guru menyarankan agar siswa lain tetap aktif dalam mengemukakan saran dan kritik.
 - h. Guru dapat membantu siswa dalam memulai dialog pertama.
 - i. Guru memantau pemeran dan jalan cerita.
 - j. Memberikan kesempatan untuk siswa lain memberikan pendapat ataupun tanya jawab.
 - k. Memberikan kesempatan kepada siswa secara umum untuk membuat kesimpulan tentang tema permainan yang telah dilakukan dan memberikan tes soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan dilakukan secara kolaboratif dengan guru sebagai observer. Fokus pengamatan adalah keterampilan siswa dan

dampak tindakan-tindakan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Pengamatan dilihat dari keterampilan belajar tiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga diperoleh letak kurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran maka dapat dilakukan perbaikan proses pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*.

4. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan setelah tahap tindakan (*Acting*) dan pengamatan (*Observing*), tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh proses tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis, sintesis, interpretasi, menjelaskan dan menyimpulkan data temuan. Hasil refleksi pada siklus I menjadi bahan untuk memperbaiki kinerja pada siklus berikutnya.

Penelitian Pada Siklus II

Kegiatan pada siklus II hampir sama dengan kegiatan penelitian pada siklus I. Pada siklus II ada beberapa tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya dengan tujuan untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang ditemukan pada siklus I.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data yang bersifat kualitatif yang digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan dalam proses pembelajaran.⁸

Analisis tersebut dilakukan dengan menghitung ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal.

1. Ketuntasan Individual ialah untuk menghitung ketuntasan dari masing-masing siswa. Jika ketuntasan siswa mencapai > 55%

Keterangan penilaian:⁹

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Skor Maksimal = 12

Ketuntasan individual = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$

2. Ketuntasan Klasikal ialah ketuntasan yang dilihat dari keseluruhan jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa secara umum. Nilai

⁸Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hlm.106.

⁹Kokom Komalasari, *Op. Cit*, hlm. 156.

yang diperoleh Jika > 60% dari seluruh siswa mencapai ketuntasan skor > 55%.¹⁰

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Analisis data hasil observasi keterampilan siswa dilakukan secara deskriptif menggunakan teknik penskoran dengan analisis tingkat keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar. Jika mendapatkan > 6 skor, maka persentase ketuntasan individual yang diperoleh harus mencaapai > 55%, sedangkan untuk ketuntasan klasikal dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas secara individual dengan jumlah keseluruhan siswa dengan persentase yang diharapkan mencapai > 60% dalam mencapai indikator dalam keterampilan belajar.

¹⁰Miharty Rasmiwetti, "Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Mata Kuliyah Kimia Dasar I Mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNRF" *Jurnal Pendidikan*, (<http://www.co.au>, diakses 30 November 2012 pukul 10.44 WIB).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Saat melakukan studi pendahuluan di SMP N 10 Padangsidimpuan, guru mata pelajaran matematika yaitu Ibu Rahmi Santi, S.Pd berpendapat bahwa ada beberapa siswa yang belum bisa memahami dan menyelesaikan soal matematika yang berhubungan dengan operasi hitung matematika dan jika dilihat dari keterampilan belajar siswa, proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa tidak terampil dalam belajar, karena siswa tidak mendapatkan banyak pengalaman dalam situasi kelas.

Keterampilan belajar siswa di kelas VII-4 belum menunjukkan adanya suatu keterampilan khususnya pada materi aritmetika sosial cara berkomunikasi yang masih kurang dalam proses pembelajaran, dalam hal mengingat siswa sulit untuk memahami materi yang hanya dijelaskan tanpa adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk keterampilan bertanya/menanggapi siswa belum berani untuk berpendapat/bertanya, dikarenakan siswa belum terbiasa untuk mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

Proses pembelajaran satu arah hanya guru yang aktif dalam berperan pada kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan materi dan siswa hanya memperhatikan, menyebabkan keterampilan belajar siswa tidak terlihat karena siswa tidak mempunyai kesempatan dalam hal mengemukakan pendapat, mengingat, dan aktif berkomunikasi di dalam proses belajar mengajar khususnya materi aritmetika sosial.

Dalam hal ini, dengan menggunakan metode *role playing* yang dapat melibatkan siswa dalam memahami materi khususnya aritmetika sosial yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari maka diharapkan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa. Metode ini diharapkan akan menunjang kemampuan siswa seperti berkomunikasi, mengingat/memahami, dan bertanya. Masing-masing indikator tersebut diharapkan dapat ditingkatkan dengan metode *role playing*, karena metode ini melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dengan setiap pertemuan diberikan alokasi waktu 2 x 40 menit. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Siklus 1

Pertemuan ke-1

1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa kegiatan yang akan dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Adapun kegiatan perencanaan meliputi:

- a) Guru akan memasuki kelas dan memberi salam.
- b) Guru akan mengarahkan seluruh siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c) Menyiapkan absensi untuk kelas yang diteliti.
- d) Guru akan menyampaikan kompetensi dasar dan indikatornya.
- e) Guru akan memotivasi siswa tentang proses jual beli.
- f) Menetapkan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* atau bermain peran.
- g) Membuat RPP yang menggunakan model pembelajaran *role palying*.
- h) Membuat skenario bermain peran yang akan dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

- i) Membuat lembar observasi untuk guru kolaborator yang akan mengamati jalannya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.
- j) Guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu berkaitan dengan harga beli, harga jual, untung dan rugi.
- k) Guru akan menjelaskan metode *role playing* yang akan digunakan dalam kegiatan belajar.
- l) Guru akan menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.
- m) Guru akan memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, misalnya seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli di sebuah pertokoan, maka siswa diberikan gambaran apa yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam transaksi tersebut.
- n) Guru akan menetapkan pemain yang akan terlibat dalam metode *Role Playing*, peranan yang harus diperankan oleh pemeran dan waktu yang disediakan untuk melakukan kegiatan *Role Playing*.

- o) Guru akan memberi kesempatan kepada seluruh siswa yang bersedia untuk berperan dalam kegiatan pembelajaran.
- p) Guru akan memberikan persetujuan bagi siapa siswa yang diharapkan dan mampu untuk memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter dan kebiasaan siswa sehari-hari.
- q) Guru akan menetapkan para pemain yang telah disepakati bersama, ada 3 siswa yang terlibat dalam kegiatan ini.
- r) Guru akan memberi kesempatan kepada seluruh siswa khususnya 3 tokoh yang akan terlibat, untuk menanyakan tentang metode yang akan dilaksanakan.
- s) Saat memulai kegiatan *role playing*, guru akan membantu pemeran dalam memulai berdialog.
- t) Guru dan siswa yang tidak terlibat memperhatikan kelompok pemeran yang sedang melakukan tugasnya sebagai pembeli atau pun penjual.
- u) Guru akan memberikan bantuan atau masukan jika para pemeran merasakan kesulitan dalam memahami perannya.
- v) Guru akan mengarahkan kepada seluruh siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan *role playing* yang mengarah pada konsep harga jual, harga beli, untung, dan rugi.

- w) Guru akan membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
 - x) Guru akan memberikan arahan kepada seluruh agar selalu memperhatikan dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - y) Guru akan memberikan kesimpulan tentang materi yang diperankan menggunakan metode *role playing*.
- 2) Tahap tindakan (*Acting*)

Pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Senin / 10 Maret 2014 materi yang diajarkan adalah materi tentang aritmetika sosial. Siklus I pertemuan pertama peneliti akan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran (Rahmi Santi, S.Pd) sebagai observer. Dengan menggunakan *role playing* ini diharapkan siswa dapat mengkonstruksi sendiri pemahaman tentang harga beli, harga beli, untung, dan rugi melalui pengalaman belajar dari peran yang mereka lakukan, baik sebagai pembeli maupun penjual.

Dari rencana yang telah disusun, maka dilakukan tindakan yaitu:

- a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam.

- b) Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c) Guru mengabsen kehadiran siswa.
- d) Menyampaikan kompetensi dasar yaitu menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana. Sedangkan indikatornya; a) menjelaskan tentang proses jual beli, b) menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian, c) melakukan simulasi aritmetika sosial dalam menentukan harga pembelian, harga penjualan, untung, dan rugi.
- e) Guru memotivasi siswa tentang proses jual beli dalam kehidupan sehari-hari, pada saat siswa pergi ke kantin sekolah bahwa mereka telah bertransaksi sebagai pembeli dalam menentukan harga pembelian.
- f) Guru menggali pengetahuan siswa tentang operasi bilangan bulat, contohnya jika Andi membeli sebuah buku Rp 15.000,- dan pulpen Rp 5.000,-, jadi berapa uang yang harus Andi bayar?
- g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu berkaitan dengan harga beli, harga jual, untung dan rugi.

- h) Guru menjelaskan metode *role playing* yang akan digunakan dalam kegiatan belajar.
- i) Guru menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.
- j) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, misalnya seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli di sebuah pertokoan, maka siswa diberikan gambaran apa yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam transaksi tersebut.
- k) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam metode *Role Playing*, peranan yang harus diperankan oleh pemeran dan waktu yang disediakan untuk melakukan kegiatan *Role Playing*.
- l) Guru memberi kesempatan kepada seluruh siswa yang bersedia untuk berperan dalam kegiatan pembelajaran.
- m) Guru memberikan persetujuan bagi siapa siswa yang diharapkan dan mampu untuk memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter dan kebiasaan siswa sehari-hari.
- n) Guru menetapkan para pemain yang telah disepakati bersama, ada 3 siswa yang terlibat dalam kegiatan ini.

- o) Guru memberi kesempatan kepada seluruh siswa khususnya 3 tokoh yang akan terlibat, untuk menanyakan tentang metode yang akan dilaksanakan.
- p) Saat memulai kegiatan *role playing*, guru bisa membantu pemeran dalam memulai berdialog.
- q) Guru dan siswa yang tidak terlibat memperhatikan kelompok pemeran yang sedang melakukan tugasnya sebagai pembeli atau pun penjual.
- r) Guru dapat memberikan bantuan atau masukan jika para pemeran merasakan kesulitan dalam memahami perannya.
- s) Guru mengarahkan kepada seluruh siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan *role playing* yang mengarah pada konsep harga jual, harga beli, untung, dan rugi.
- t) Guru membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
- u) Guru memberikan arahan kepada seluruh agar selalu memperhatikan dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran.
- v) Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang diperankan menggunakan metode *role playing*.

3) Tahap pengamatan (*Observing*)

Berdasarkan prosedur yang telah dirancang, kegiatan pengamatan dilakukan secara kolaboratif dengan guru mitra sebagai observer. Fokus pengamatan adalah keterampilan belajar siswa. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Dilihat dari kegiatan demonstrasi yang diperankan oleh peserta didik sudah mulai terlihat adanya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan metode *role playing*. Siklus I pertemuan I hanya menerangkan bagaimana sebenarnya proses jual beli dalam menentukan harga per unit, untung, dan rugi suatu barang.

Keterampilan siswa dalam bertanya, berkomunikasi, mendengarkan, dan mencatat hal-hal penting sudah mulai terlihat dari beberapa siswa yang ikut berperan.

Dari hasil lembar observasi yang telah guru amati, dari 30 orang siswa yang mencapai ketuntasan individual $> 55\%$ sebanyak 10 orang siswa. Sehingga ketuntasan klasikal secara umum adalah 33,33%.

TABEL 4.1
HASIL REKAPITULASI KETUNTASAN SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN I

NO	NAMA	KETUNTASAN INDIVIDUAL	
		YA	TIDAK
1	Ade Liana	√	-
2	Andi Alfian	√	-
3	Abdullah Fahri	-	√
4	Abdi Salih	-	√
5	Amru Hidayat	√	-
6	Apri Aidi	-	√
7	Akhiruddin	-	√
8	Annisa	√	-
9	Arisinto	-	√
10	Dermawan	-	√
11	Dedi Setiawan	-	√
12	Feri Irawan	-	√
13	Hotmatua	-	√
14	Hakim Benua	-	√
15	Hasnia	-	√
16	Iska Putri	-	√
17	Jenni Asara	√	-
18	Lanniari	√	-
19	Maymuna	-	√
20	Nurhamida	√	-
21	Nur Jannah	√	-
22	Pauji Diandra	-	√
23	Rizkon Yazida	-	√
24	Ummi Atika	√	-
25	Windi Alisa	√	-
26	Nanda Aprianti	-	√
27	Roy Herdiansyah	-	√
28	Meliyana	-	√
29	Era Andini	-	√
30	Ennisa Tarigan	-	√
JUMLAH		10 siswa Tuntas	
Ketuntasan Klasikal		33,33%	

a) Ketuntasan individual

Ketuntasan individual dilihat dari masing-masing siswa yang dapat mencapai skor > 6 skor dengan nilai presentase $> 55\%$ dari keseluruhan indikator keterampilan, seperti berkomunikasi, memahami apa yang disampaikan guru, dan berani untuk bertanya sesuai materi yang disimulasikan.

Dari tabel di atas siswa yang mencapai ketuntasan individual ialah Ade Liana (7 skor), Andi Alfian (7 skor), Amru Hidayat (7 skor), Annisa (7 skor), Jenni Asara (7 skor), Lanniari (7 skor), Nurhamidah (7 skor), Nur Jannah (7 skor), Ummi Atika (7 skor), Windi Alisa (7 skor). Dari kesepuluh siswa tersebut telah memperoleh ketuntasan individual dari indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan untuk siswa lain masih banyak yang belum mencapai ketuntasan individual karena siswa masih kurang percaya diri, menganggap metode ini masih asing bagi siswa.

b) Ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal ialah ketuntasan secara umum dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan individual. Dari tabel.4.1 terlihat bahwa hanya ada 10 orang siswa yang tuntas

secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 33,33% (belum mencapai ketuntasan klasikal).

4) Tahap refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan setelah tahap observasi berlangsung, dilakukan bersama antara peneliti dan kolaborator dengan memperhatikan data-data hasil observasi. Dengan melihat data-data dari lembar pengamatan keterampilan belajar siswa, ada hal-hal yang terjadi perlu dipertimbangan untuk perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu:

- a) Siswa masih banyak yang pasif dalam proses pembelajaran, menyebabkan kurang terlihat keterampilan siswa.
- b) Belum menunjukkan rasa kepercayaan diri siswa yang berperan.
- c) Siswa belum terbiasa untuk mendemonstrasikan suatu permasalahan.
- d) Siswa yang tidak ikut bermain peran, sebagian tidak memperhatikan simulasi yang diperankan.

Dari kondisi di atas tampaknya untuk siklus 1 pertemuan kedua perlu ada perbaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

- a) Perlu menggunakan Lembar Kerja Siswa untuk pertemuan selanjutnya agar lebih mudah dimengerti.
- b) Agar lebih memotivasi siswa dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa.
- c) Perlu adanya penekanan kepada seluruh siswa agar tetap memperhatikan disaat proses pembelajaran berlangsung.

b. Siklus I

Pertemuan ke-2

1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* atau bermain peran.
- b) Membuat RPP yang menggunakan model pembelajaran *role palying*.
- c) Membuat Lembar Kerja Siswa yang akan dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.
- d) Guru akan memasuki kelas dan memberi salam
- e) Guru akan mengabsensi kehadiran siswa.

- f) Guru akan memberikan motivasi terhadap siswa berupa nilai untuk siswa yang berperan aktif dan sesuai dengan tokoh dalam kegiatan *role playing*.
- g) Guru akan menggali sejauh mana materi yang telah diajarkan sebelumnya. Memberikan pertanyaan tentang kegiatan jual beli yang sering mereka temui.
- h) Akan akan menginformasikan metode yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran kali ini, yaitu metode *role playing*.
- i) Guru akan menyampaikan masalah yang akan dibahas pada proses pembelajaran yang berkaitan tentang jual beli.
- j) Guru akan menyampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran kali ini melibatkan siswa agar berpura-pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.
- k) Guru akan memberikan gambaran tentang masalah yang akan didemonstrasikan oleh para siswa.
- l) Guru akan mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok kecil.
- m) Guru akan membentuk 7 kelompok yang beranggotakan 4 – 5 orang siswa/kelompok.

- n) Guru akan membagi kelompok secara heterogen, kelompok terbagi menjadi 7 kelompok (sebagai pedagang toko buku, toko pulpen, toko pensil, toko tas sekolah, sebagai pembeli 1, pembeli II, pembeli III, dan pembeli IV).
- o) Guru akan membagikan LKS kepada siswa, sesuai kelompok masing-masing.
- p) Guru akan menerangkan kepada siswa tentang petunjuk yang ada dalam LKS.
- q) Guru akan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
- r) Guru akan mengarahkan kepada siswa agar mengisi LKS dengan baik dengan cara mendemonstrasikan permasalahan yang ada dalam LKS.
- s) Guru akan memantau dan membimbing siswa dalam berperan agar sesuai dengan yang diharapkan.
- t) Siswa boleh bertanya jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami perannya.
- u) Guru akan membimbing siswa membuat rangkuman tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
- v) Guru akan berusaha memberikan pujian kepada seluruh siswa atas keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.
- w) Guru akan memberikan arahan dan masukan kepada siswa.

- x) Guru akan memberikan kesimpulan dari proses diskusi yang telah dilaksanakan.
- y) Menyiapkan lembar observasi untuk guru kolaborator yang akan mengamati jalannya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

2) Tahap tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan ini, dilaksanakan proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa, yang dilaksanakan pada hari Jum'at / 14 Maret 2014 dengan materi aritmetika sosial dengan guru mitra tetap sebagai observer dan peneliti yang melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, yaitu:

- a) Guru memasuki kelas dan memberi salam.
- b) Mengabsensi siswa.
- c) Memberikan motivasi terhadap siswa berupa nilai untuk siswa yang berperan aktif dan sesuai dengan tokoh dalam kegiatan *role playing*.
- d) Menggali sejauh mana materi yang telah diajarkan sebelumnya. Misalnya Era membeli 10 gorengan seharga Rp.5.000,-. Berapakah harga 1 gorengan?

- e) Menginformasikan metode yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran kali ini, yaitu metode *role playing*.
- f) Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada proses pembelajaran yang berkaitan tentang jual beli.
- g) Menyampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran kali ini melibatkan siswa agar berpura-pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.
- h) Memberikan gambaran tentang masalah yang akan didemonstrasikan oleh para siswa.
- i) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok kecil
- j) Membagi kelompok secara heterogen, kelompok terbagi menjadi 7 kelompok (sebagai pedagang toko buku, toko pulpen, toko pensil, toko tas sekolah, sebagai pembeli 1, pembeli II, pembeli III, dan pembeli IV).
- k) Membagikan LKS kepada peserta didik, sesuai kelompok masing-masing.
- l) Menerangkan kepada siswa tentang petunjuk yang ada dalam LKS.
- m) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

- n) Mengarahkan kepada siswa agar mengisi LKS dengan baik dengan cara mendemonstrasikan permasalahan yang ada dalam LKS.
 - o) Memantau dan membimbing siswa dalam berperan agar sesuai dengan yang diharapkan.
 - p) Siswa boleh bertanya jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami perannya.
 - q) Membimbing siswa membuat rangkuman tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
 - r) Memberikan pujian kepada seluruh siswa atas keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.
 - s) Memberikan arahan dan masukan kepada siswa.
 - t) Memberikan kesimpulan dari proses diskusi yang telah dilaksanakan.
- 3) Tahap pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* pada materi aritmetika sosial siswa sudah semakin tertarik dalam melakukan simulai dalam perdagangan. Mereka sangat antusias dalam memainkan tokoh yang diperankan.

Dilihat dari pelaksanaan kelompok dalam bermain peran, sudah mulai terlihat keterampilan siswa dalam berkomunikasi

dalam berperan, mengingat tokoh yang diperankan, dan bertanya jika terjadi kesulitan dalam berperan. LKS sangat membantu siswa dalam menentukan arah dan tujuan siswa dalam berperan.

Dari lembar observasi siklus I pertemuan II yang diikuti 30 orang siswa skor yang memperoleh > 6 skor adalah 16 orang siswa dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 14 orang siswa.

TABEL 4.2

HASIL REKAPITULASI KETUNTASAN SISWA

SIKLUS I PERTEMUAN II

NO	NAMA	KETUNTASAN INDIVIDUAL	
		YA	TIDAK
1	Ade Liana	√	-
2	Andi Alfian	√	-
3	Abdullah Fahri	-	√
4	Abdi Salih	-	√
5	Amru Hidayat	√	-
6	Apri Aidi	-	√
7	Akhiruddin	-	√
8	Annisa	√	-
9	Arisinto	√	-
10	Dermawan	-	√
11	Dedi Setiawan	√	-
12	Feri Irawan	-	√
13	Hotmatua	-	√
14	Hakim Benua	-	√
15	Hasnia	-	√
16	Iska Putri	√	-
17	Jenni Asara	√	-
18	Lanniari	√	-
19	Maymuna	√	-

20	Nurhamida	√	-
21	Nur Jannah	√	-
22	Pauji Diandra	-	√
23	Rizkon Yazida	-	√
24	Ummi Atika	√	-
25	Windi Alisa	√	-
26	Nanda Aprianti	-	√
27	Roy Herdiansyah	√	-
28	Meliyana	√	-
29	Era Andini	-	√
30	Ennisa Tarigan	-	√
JUMLAH		16 siswa Tuntas	
Ketuntasan Klasikal		53,33%	

a) Ketuntasan individual

Untuk siklus I pertemuan kedua ketuntasan individual yang diperoleh dari masing-masing siswa yang dapat mencapai skor > 6 skor dengan nilai presentase > 55% ialah Ade Liana (8 skor), Andi Alfian (9 skor), Amru Hidayat (8 skor), Annisa (8 skor), Arisinto (7 skor), Dedi Setiawan (7 skor), Iska Putri (7 skor), Jenni Asara (8 skor), Lanniari (8 skor), Maymuna (7 skor), Nurhamidah (8 skor), Nur Jannah (7 skor), Ummi Atika (8 skor), Windi Alisa (8 skor), Roy Herdiansyah (7 skor), Meliyana (7 skor). Dari 16 siswa tersebut telah memperoleh ketuntasan individual dari indikator yang telah ditetapkan. Rata-rata siswa yang belum mencapai ketuntasan individual dikarenakan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat dan berkomunikasi masih

terbatas, beberapa siswa yang sulit untuk mematuhi peraturan dalam kegiatan *role playing*.

b) Ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal ialah ketuntasan secara umum dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan individual. Dari tabel.4.2 terlihat bahwa hanya ada 16 orang siswa yang tuntas secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 53,33% (belum mencapai ketuntasan klasikal).

4) Tahap refleksi (*Reflecting*)

Dari hasil tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan secara individual dari 10 orang siswa menjadi 16 orang siswa, sedangkan secara umum dari 33,33% menjadi 53,33%. Sudah terlihat adanya peningkatan keterampilan belajar siswa walaupun belum mencapai ketuntasan minimal, tentunya ada keberhasilan dan ketidakberhasilan dari siklus I ini ialah:

a) Keberhasilan

Ada beberapa siswa yang mampu berperan sesuai dengan tokoh yang diperankan, sehingga mampu memahami materi yang diperankan tersebut. Ini terlihat dari penambahan

jumlah siswa yang mulai antusias dalam belajar dari 10 orang siswa menjadi 16 orang siswa.

b) Ketidakberhasilan

Ketidakterhasilan dalam siklus I ini dilatarbelakangi karena siswa yang belum terbiasa menggunakan metode pembelajaran, khususnya metode *role playing*. Mengakibatkan guru atau peneliti kesulitan dalam mengkondisikan siswa agar tetap terkendali di dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa belum menjaga ketertiban dan mematuhi aturan bermain peran dan juga ada beberapa siswa yang masih malu untuk mengemukakan pendapat khususnya dalam berkomunikasi.

Dari keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam mencapai keterampilan belajar namun telah terjadi peningkatan dari pertemuan I hingga pertemuan II, oleh karena itu penelitian ini layak untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

a. Siklus II

Pertemuan ke-1

1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Setelah menjalani siklus I dengan menggunakan metode *role playing*, maka pada tahap ini peneliti tetap akan merencanakan menggunakan metode *role playing* untuk siklus II. Karena pada siklus I sudah terlihat ada peningkatan keterampilan belajar siswa baik secara individual maupun klasikal.

Perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Agar pengelolaan kelas lebih terkondisikan, guru akan lebih menekankan penjelasan dalam melakukan kegiatan *role playing*, khususnya siswa yang akan berperan.
- b) Guru harus selalu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Mengoptimalkan waktu.
- d) Sebelum kegiatan berlangsung, mengulang kembali materi sebelumnya atau materi prasyarat agar siswa lebih mudah mengingat.

- e) Agar siswa dapat menjaga ketertiban dan mematuhi aturan bermain peran, guru dapat selalu mengingatkan siswa yang sedang berperan.
 - f) Untuk meminimalkan siswa yang masih malu dalam berkomunikasi, guru membuat LKS dengan pemeran yang sudah tertera dalam lembar LKS.
 - g) Guru dapat membantu siswa untuk memulai berdialog.
 - h) Observer akan memantau siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Tahap tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada hari Senin / 17 Maret 2014. Guru mitra masih tetap menjadi observer untuk melihat peningkatan keterampilan belajar siswa dan peneliti tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menggunakan metode *role playing* pada materi aritmetika sosial dengan indikator; a) menjelaskan bentuk presentase, dan b) mendemostrasikan besar persentase untung dan rugi terhadap harga jual dan harga beli. Kegiatan *role playing* yang dilaksanakan adalah:

- a) Guru memasuki kelas dan memberi salam.
- b) Mengabsen siswa.

- c) Menyapa siswa dengan penuh semangat.
- d) Menggali sejauh mana tingkat pemahaman materi prasyarat.
- e) Memotivasi siswa dalam hal menyampaikan materi yang akan diajarkan agar siswa lebih tertarik untuk belajar.
- f) Menginformasikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan, melibatkan beberapa siswa yang dari pertemuan sebelumnya belum terlihat adanya peningkatan dari indikator-indikator keterampilan tersebut.
- g) Menyampaikan masalah yang akan di bahas dalam menentukan persentase untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari, siswa yang berperan langsung sebagai pedagang dalam menentukan persentase untung dan rugi yang diperoleh.
- h) Membagikan LKS kepada siswa.
- i) Menerangkan kepada siswa tentang petunjuk yang ada dalam LKS.
- j) Mengarahkan kepada siswa agar menulis nama masing-masing yang telah tersedia dalam LKS.
- k) Mengarahkan kepada siswa yang agar memperhatikan persoalan yang ada dalam LKS.

- l) Nama-nama siswa yang tertera dalam LKS soal nomor 1 agar dapat mendemonstrasikan persoalan tersebut di depan kelas dengan memerankan tokoh yang telah diceritakan di dalam persoalan tersebut.
- m) Memantau dan membimbing siswa dalam berperan.
- n) Memantau siswa dalam mengisi LKS.
- o) Nama-nama siswa yang tertera dalam soal kedua agar segera memulai perannya sesuai dengan persoalan yang ada dalam LKS.
- p) Membimbing dan memantau siswa dalam berperan dan mengisi LKS.
- q) Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya, kritik, dan saran untuk para tokoh selanjutnya yang akan berperan.
- r) Mengarahkan kepada nama-nama siswa yang ada dalam LKS nomer tiga agar lebih serius dalam memerankan tokoh sesuai dengan yang diperankan.
- s) Membimbing dan memantau siswa dalam berperan dan mengisi LKS.

- t) Memberikan semangat kepada pemeran soal nomer empat agar lebih semangat dan tetap terjaga dalam segi waktu yang telah ditentukan.
 - u) Membimbing dan mengarahkan siswa dalam berperan dan mengisi LKS.
 - v) Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk meneliti hasil LKS yang telah dikerjakan.
 - w) Memberikan kesempatan untuk bertanya, dan memberikan pertanyaan tentang materi yang telah diperankan oleh beberapa siswa.
 - x) Memberikan pujian kepada seluruh siswa yang telah memperhatikan dengan seksama, khususnya para pemeran.
 - y) Memberikan arahan dan masukan kepada seluruh siswa.
 - z) Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah didemonstrasikan bersama.
- 3) Tahap pengamatan (*Observing*)

Dari hasil observasi yang dilakukan observer, ditemukan bahwa minat belajar siswa sudah semakin meningkat dalam melaksanakan kegiatan *role playing* pada materi aritmetika sosial, karena sudah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I yaitu masih kurang baik dalam menekankan materi

dan metode pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang belum mematuhi aturan bermain peran. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II pertemuan I ternyata mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa sehingga dapat mencapai ketuntasan klasikal > 60%.

TABEL 4.3

HASIL REKAPITULASI KETUNTASAN SISWA

SIKLUS II PERTEMUAN I

NO	NAMA	KETUNTASAN INDIVIDUAL	
		YA	TIDAK
1	Ade Liana	√	-
2	Andi Alfian	√	-
3	Abdullah Fahri	-	√
4	Abdi Salih	-	√
5	Amru Hidayat	√	-
6	Apri Aidi	-	√
7	Akhiruddin	-	√
8	Annisa	√	-
9	Arisinto	√	-
10	Dermawan	-	√
11	Dedi Setiawan	√	-
12	Feri Irawan	√	-
13	Hotmatua	-	√
14	Hakim Benua	√	-
15	Hasnia	-	√
16	Iska Putri	√	-
17	Jenni Asara	√	-
18	Lanniari	√	-
19	Maymuna	√	-
20	Nurhamida	√	-
21	Nur Jannah	√	-
22	Pauji Diandra	-	√

23	Rizkon Yazida	-	√
24	Ummi Atika	√	-
25	Windi Alisa	√	-
26	Nanda Aprianti	-	√
27	Roy Herdiansyah	√	-
28	Meliyana	√	-
29	Era Andini	√	-
30	Ennisa Tarigan	-	√
JUMLAH		19 siswa Tuntas	
Ketuntasan Klasikal		63,33%	

a) Ketuntasan individual

Memasuki siklus II pertemuan pertama ketuntasan individual yang diperoleh dari setiap siswa yang dapat mencapai skor > 6 skor dengan nilai presentase > 55% dari keseluruhan indikator keterampilan, seperti mencatat hal-hal dianggap perlu, mendengarkan dan memperhatikan, memahami apa yang disampaikan guru, dan berani untuk bertanya sesuai materi yang disimulasikan.

Dari tabel. 4.3 siswa yang mencapai ketuntasan individual ialah Ade Liana (9 skor), Andi Alfian (10 skor), Amru Hidayat (8 skor), Annisa (8 skor), Arisinto (8 skor), Dedi Setiawan (7 skor), Feri Irawan (8 skor), Hakim Benua (7 skor), Iska Putri (7 skor), Jenni Asara (8 skor), Lanniari (7 skor), Maymuna (7 skor), Nurhamidah (8 skor), Nur Jannah (7 skor), Ummi Atika (8 skor), Windi Alisa (9 skor), Roy

Herdiansyah (7 skor), Meliyana (7 skor), Era Andini (7 skor).

Dari 19 siswa tersebut telah memperoleh ketuntasan individual dari indikator yang telah ditetapkan.

b) Ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal ialah ketuntasan secara umum dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan individual. Dari tabel.4.3 terlihat bahwa hanya ada 19 orang siswa yang tuntas secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 63,33% (telah mencapai ketuntasan klasikal).

4) Tahap refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan maka disimpulkan bahwa guru dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dilihat dari ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siklus I pertemuan I (10 siswa – 33,33%), pertemuan II (16 siswa – 53,33%), dan meningkat pada siklus II pertemuan I (19 siswa – 63,33%). Jika ada keberhasilan guru dalam proses pembelajaran maka ada sedikit ketidakberhasilan dalam mencapai keseluruhan, keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut, ialah:

- a) Keberhasilan, keberhasilan pada siklus ini, siswa yang dari pertemuan-pertemuan sebelumnya tidak percaya diri dalam proses pembelajaran, pada siklus ini siswa tersebut sudah

cukup meningkat rasa kepercayaan diri siswa, maka dapat mendorong keterampilan belajar siswa tersebut.

- b) Ketidakberhasilan pada siklus ini ialah guru terfokus pada siswa yang kurang aktif pada pertemuan sebelumnya. Guru sulit untuk menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, karena membutuhkan beberapa kali pengulangan di dalam menjelaskan LKS tersebut terutama untuk siswa yang akan berperan.

Dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian dari siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal mencapai ketuntasan minimum 63,33%. Dari hasil tersebut persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II pertemuan I sudah mencapai ketuntasan klasikal, tetapi peneliti ingin lebih meningkatkan kembali keterampilan belajar siswa khususnya matematika dengan melihat tingkat ketidakberhasilan yang dicapai pada siklus dua pertemuan I, maka peneliti melanjutkan pertemuan kedua pada siklus II.

b. Siklus II**Pertemuan ke-2**1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan keterampilan belajar matematika adalah sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan pengelolaan kelas, guru harus selalu tetap membimbing agar siswa lebih mematuhi aturan-aturan yang ada dalam kegiatan *role playing*.
- b) Guru akan memotivasi siswa dalam belajar.
- c) Mengoptimalkan waktu.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa jika belum memahami peran yang akan dilaksanakan.
- e) Memberikan beberapa contoh kenyataan yang ada di dalam lapangan mengenai materi yang akan dilaksanakan.
- f) Membuat beberapa gambar untuk barang dagangan yang akan diperjual belikan.
- g) Guru dapat membantu siswa untuk memulai berdialog.
- h) Observer akan memantau keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Tahap tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini dilakukan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada hari Senin / 21 April 2014 dengan metode *role playing*. Materi yang diajarkan tetap aritmetika sosial dengan indikator menjelaskan tentang diskon, bruto, netto, dan tara dalam kehidupan sehari-hari, peneliti tetap yang melaksanakan proses pembelajaran dan guru mitra tetap sebagai observer. Sebelum melakukan proses pembelajaran guru sebaiknya memotivasi siswa untuk menguasai materi yang akan diajarkan. Tindakan yang dilaksanakan adalah:

- a) Memasuki kelas dan mengucapkan salam.
- b) Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- c) Mengabsen siswa.
- d) Sebelum memulai pelajaran, guru menggali kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang bentuk persentase rugi dan untung. Jika Hasnia membeli buku seharga 10.000 dengan memperoleh keuntungan 2.500. maka berapakah harga pembelian yang diperoleh Hasnia?
- e) Memotivasi siswa tentang materi yang akan dipelajari. Guru mendorong siswa untuk tetap mematuhi aturan dalam bermain

peran, karena di dalam LKS ada 5 pedagang yang nantinya akan ditentukan siapa pedagang yang paling banyak memperoleh keuntungan, akan mendapatkan hadiah. Sedangkan untuk para pembeli akan mendapatkan hadiah, jika pembeli dapat membeli beberapa barang yang bisa menawar barang dengan harga yang murah dibandingkan dengan pembeli yang lain.

- f) Menggali sejauh mana tentang materi prasyarat. Jika 5% bentuknya sama dengan $\frac{5}{100}$.
- g) Menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan yang melibatkan seluruh siswa secara aktif.
- h) Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada pertemuan kali ini, yaitu bermain peran dalam jual beli untuk menentukan diskon, netto, bruto, dan tara.
- i) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- j) Guru membagi kelompok 6 kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa yang akan berperan menjadi penyalur dan pedagang, dan selebihnya menjadi para pembeli.
- k) Membagikan LKS.

- l) Menjelaskan LKS yang telah diterima, agar siswa mengerti bagaimana jalan cerita yang harus diperankan.
 - m) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika kurang dipahami.
 - n) Membagikan media untuk penyalur berupa gambar alat tulis yang akan diperdagangkan.
 - o) Mengisi LKS dengan cara mendemonstrasikan persoalan yang ada dalam LKS.
 - p) Guru membimbing siswa dalam memerankan kegiatan yang ada dalam LKS.
 - q) Guru membimbing siswa dalam membuat rangkuman.
 - r) Memberikan arahan kepada seluruh siswa agar tetap bersemangat dalam belajar dan jangan pernah ragu untuk bertanya.
 - s) Memberikan kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan.
 - t) Observer memantau keterampilan belajar siswa sesuai dengan indikator keterampilan.
- 3) Tahap pengamatan (*Observing*)

Hasil observasi keterampilan siswa selama kegiatan belajar pada siklus II pertemuan kedua sudah meningkat dilihat dari ketuntasan individual yang telah mencapai nilai minimum > 55%

dari skor yang di peroleh dari setiap indikator dengan skor maksimum. Ketuntasan individual telah mencapai lebih dari 55% yaitu sebanyak 23 orang siswa. Maka akan meningkatkan ketuntasan klasikal seluruh siswa sebesar 76,67% telah meningkat keterampilan belajar siswa.

Melihat peningkatan-peningkatan keterampilan belajar siswa tersebut, peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada siklus II ini saja, karena indikator-indikator keterampilan belajar sudah menunjukkan adanya peningkatan walaupun ada beberapa siswa yang sulit untuk mengetahui bagaimana karakter yang sebenarnya/termasuk siswa yang pendiam dan pemalu.

Dari hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa telah meningkatkannya keterampilan belajar siswa khususnya materi matematika yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari yaitu aritmetika sosial dengan menggunakan metode *role playing* sehingga siswa lebih terampil dalam memahami materi pelajaran. Maka dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada siklus II ini saja, karena indikator-indikator keterampilan telah menunjukkan adanya

peningkatan dan dapat meminimalkan kekurangan yang ada dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa.

TABEL 4.4

HASIL REKAPITULASI KETUNTASAN SISWA

SIKLUS II PERTEMUAN II

NO	NAMA	KETUNTASAN INDIVIDUAL	
		YA	TIDAK
1	Ade Liana	√	-
2	Andi Alfian	√	-
3	Abdullah Fahri	√	-
4	Abdi Salih	√	-
5	Amru Hidayat	√	-
6	Apri Aidi	-	√
7	Akhiruddin	-	√
8	Annisa	√	-
9	Arisinto	√	-
10	Dermawan	-	√
11	Dedi Setiawan	√	-
12	Feri Irawan	√	-
13	Hotmatua	√	-
14	Hakim Benua	√	-
15	Hasnia	-	√
16	Iska Putri	√	-
17	Jenni Asara	√	-
18	Lanniari	√	-
19	Maymuna	√	-
20	Nurhamida	√	-
21	Nur Jannah	√	-
22	Pauji Diandra	-	√
23	Rizkon Yazida	-	√
24	Ummi Atika	√	-
25	Windi Alisa	√	-
26	Nanda Aprianti	-	√
27	Roy Herdiansyah	√	-
28	Meliyana	√	-

29	Era Andini	√	-
30	Ennisa Tarigan	√	-
JUMLAH		23 siswa Tuntas	
Ketuntasan Klasikal		76,67%	

a) Ketuntasan individual

Siklus II pertemuan kedua ketuntasan individual yang diperoleh dari masing-masing siswa yang dapat mencapai skor > 6 skor dengan nilai presentase > 55% dari keseluruhan indikator keterampilan, seperti mencatat hal-hal dianggap perlu, mendengarkan dan memperhatikan, memahami apa yang disampaikan guru, dan berani untuk bertanya sesuai materi yang disimulasikan.

Dari tabel. 4.4 siswa yang mencapai ketuntasan individual ialah Ade Liana (10 skor), Andi Alfian (11 skor), Abdullah Fahri (9 skor), Abdi Salih (8 skor), Amru Hidayat (9 skor), Annisa (11 skor), Arisinto (11 skor), Dedi Setiawan (10 skor), Feri Irawan (10 skor), Hotmatua (9 skor), Hakim Benua (9 skor), Iska Putri (9 skor), Jenni Asara (9 skor), Lanniari (9 skor), Maymuna (9 skor), Nurhamidah (10 skor), Nur Jannah (9 skor), Ummi Atika (9 skor), Windi Alisa (10 skor), Roy Herdiansyah (9 skor), Meliyana (10 skor), Era Andini (9 skor), Ennisa Tarigan (7 skor). Dari 23 siswa tersebut telah

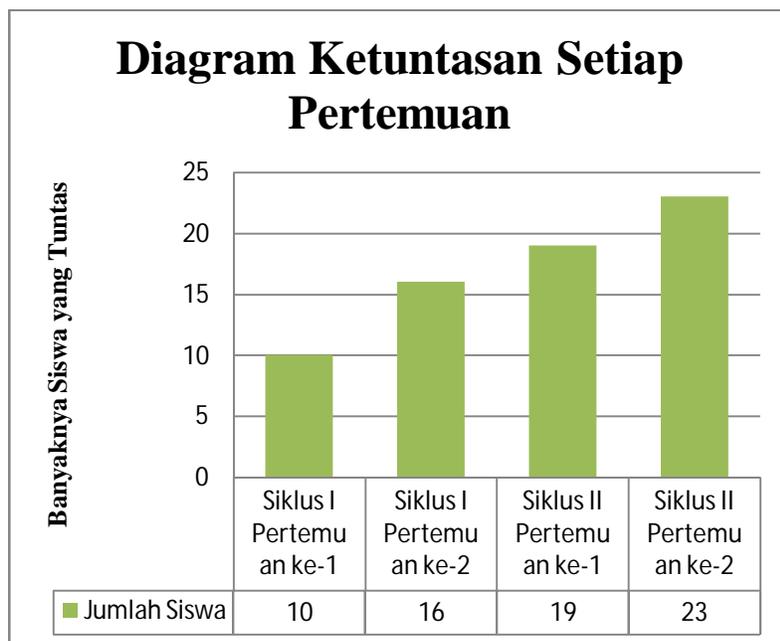
memperoleh ketuntasan individual dari indikator yang telah ditetapkan dengan skor yang rata-rata telah meningkat dari pertemuan sebelumnya.

b) Ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal ialah ketuntasan secara umum dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan individual. Dari tabel. 4.4 terlihat bahwa hanya ada 23 orang siswa yang tuntas secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 76,67% (ketuntasan klasikal telah meningkat).

4) Tahap refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa guru dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi aritmetika sosial sehingga dapat menimbulkan keterampilan berkomunikasi, mengingat/memahami, dan bertanya.



Gambar. 4.1 Diagram Ketuntasan setiap Pertemuan

Hasil observasi ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal dari siklus I pertemuan I (33,33%), pertemuan II (53,33%), dan meningkat pada siklus II pertemuan I (63,33%), pada pertemuan II meningkat menjadi (76,67%) serta jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan pertama 10 orang siswa, pertemuan kedua 16 orang siswa, dan meningkat pada siklus II pertemuan pertama 19 orang siswa, pada siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 23 orang siswa.

Melihat dari peningkatan-peningkatan keterampilan belajar siswa maka peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal

siswa sudah mencapai $> 60\%$ yaitu dengan persentase 76,67% siswa yang tuntas dengan kata lain indikator-indikator keterampilan sudah menunjukkan adanya peningkatan.

Berdasarkan uraian di atas, tindakan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan, bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mendorong keterampilan belajar agar bisa memahami materi aritmetika sosial dengan melalui metode *role playing* telah tercapai. Secara keseluruhan bahwa hasil penelitian terhadap keterampilan belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan.

B. Analisis Hasil Penelitian

1. Siklus I pertemuan I

a. Ketuntasan Individual

Dari hasil lembar observasi dalam mengamati keterampilan belajar siswa setiap indikator keterampilan mempunyai 4 skor penilaian, yaitu sangat baik 4 skor, baik 3 skor, cukup 2 skor, dan kurang 1 skor. Setiap siswa harus dapat memperoleh skor > 6 skor agar mencapai ketuntasan individual $> 55\%$ dari skor maksimal yaitu 12 skor. Dan hasil dari keterampilan belajar masing-masing individu dari siklus 1 pertemuan pertama dapat dilihat pada lampiran 16.

b. Ketuntasan klasikal

Dari lembar observasi yang telah diamati, ketuntasan klasikal yang diperoleh dalam siklus I pertemuan I adalah 33,33% diperoleh dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan jumlah keseluruhan siswa secara umum. Untuk melihat persentase ketuntasan klasikal yang dicapai adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{10}{30} \times 100\% = 33,33\%$$

TABEL 4.5

PENINGKATAN JUMLAH SISWA YANG TUNTAS PADA

SIKLUS I PERTEMUAN I

No	SIKLUS I (PERTEMUAN I)			
	Nama	Total Skor	Persentase	Ketuntasan Individual
1	Ade Liana	7	58,33%	Tuntas
2	Andi Alfian	7	58,33%	Tuntas
3	Abdullah Fahri	1	8,33%	Belum Tuntas
4	Abdi Salih	1	8,33%	Belum Tuntas
5	Amru Hidayat	7	58,33%	Tuntas
6	Apri Aidi	2	16,67%	Belum Tuntas
7	Akhiruddin	2	16,67%	Belum Tuntas
8	Annisa	7	58,33%	Tuntas
9	Arisinto	6	50%	Belum Tuntas
10	Dermawan	1	8,33%	Belum Tuntas
11	Dedi Setiawan	6	50%	Belum Tuntas
12	Feri Irawan	3	25%	Belum Tuntas
13	Hotmatua	1	8,33%	Belum Tuntas
14	Hakim Benua	0	0%	Belum Tuntas
15	Hasnia	0	0%	Belum Tuntas
16	Iska Putri	6	50%	Belum Tuntas
17	Jenni Asara	7	58,33%	Tuntas
18	Lanniari	7	58,33%	Tuntas

19	Maymuna	6	50%	Belum Tuntas
20	Nurhamida	7	58,33%	Tuntas
21	Nur Jannah	7	58,33%	Tuntas
22	Pauji Diandra	1	8,33%	Belum Tuntas
23	Rizkon Yazida	0	0%	Belum Tuntas
24	Ummi Atika	7	58,33%	Tuntas
25	Windi Alisa	8	66,67%	Tuntas
26	Nanda Aprianti	0	0%	Belum Tuntas
27	Roy Herdiansyah	3	25%	Belum Tuntas
28	Meliyana	4	33,33%	Belum Tuntas
29	Era Andini	0	0%	Belum Tuntas
30	Ennisa Tarigan	0	0%	Belum Tuntas
Jumlah		10 siswa yang tuntas		
Ketuntasan Klasikal		33,33%		

2. Siklus I pertemuan II

a. Ketuntasan Individual

Dari hasil lembar observasi dalam mengamati keterampilan belajar siswa pertemuan II. Ketuntasan individual > 55% sebanyak 16 orang siswa. Dan hasil dari keterampilan belajar masing-masing individu dari siklus 1 pertemuan II dapat dilihat pada lampiran 17.

b. Ketuntasan klasikal

Dari lembar observasi yang telah diamati, ketuntasan klasikal yang diperoleh dalam siklus I pertemuan II adalah 53,33% diperoleh dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan jumlah keseluruhan siswa secara umum. Untuk melihat persentase ketuntasan klasikal yang dicapai adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{16}{30} \times 100\% = 53,33\%$$

TABEL 4.6

**PENINGKATAN JUMLAH SISWA YANG TUNTAS PADA
SIKLUS I PERTEMUAN II**

No	SIKLUS I (PERTEMUAN II)			
	Nama	Total Skor	Persentase	Ketuntasan Individual
1	Ade Liana	8	66,67%	Tuntas
2	Andi Alfian	9	75%	Tuntas
3	Abdullah Fahri	3	25%	Belum Tuntas
4	Abdi Salih	3	25%	Belum Tuntas
5	Amru Hidayat	8	66,67%	Tuntas
6	Apri Aidi	3	25%	Belum Tuntas
7	Akhiruddin	3	25%	Belum Tuntas
8	Annisa	8	66,67%	Tuntas
9	Arisinto	7	58,33%	Tuntas
10	Dermawan	3	25%	Belum Tuntas
11	Dedi Setiawan	7	58,33%	Tuntas
12	Feri Irawan	6	50%	Belum Tuntas
13	Hotmatua	3	25%	Belum Tuntas
14	Hakim Benua	3	25%	Belum Tuntas
15	Hasnia	1	8,33%	Belum Tuntas
16	Iska Putri	7	58,33%	Tuntas
17	Jenni Asara	8	66,67%	Tuntas
18	Lanniari	8	66,67%	Tuntas
19	Maymuna	7	58,33%	Tuntas
20	Nurhamida	8	66,67%	Tuntas
21	Nur Jannah	7	58,33%	Tuntas
22	Pauji Diandra	2	16,67%	Belum Tuntas
23	Rizkon Yazida	0	0%	Belum Tuntas
24	Ummi Atika	8	66,67%	Tuntas
25	Windi Alisa	8	66,67%	Tuntas
26	Nanda Aprianti	0	0%	Belum Tuntas
27	Roy Herdiansyah	7	58,33%	Tuntas
28	Meliyana	7	58,33%	Tuntas

29	Era Andini	2	16,67%	Belum Tuntas
30	Ennisa Tarigan	5	41,67%	Belum Tuntas
Jumlah		16 siswa yang tuntas		
Ketuntasan Klasikal		53,33%		

3. Siklus II Pertemuan I

a. Ketuntasan Individual

Dari hasil observasi pada siklus II pertemuan I dapat dilihat bahwa kemampuan peneliti dalam menumbuhkan keterampilan siswa dan keikutsertaan siswa telah tercapai. Hal ini didukung dari ketuntasan belajar siswa secara individual yang ada pada lampiran 18.

b. Ketuntasan klasikal

Dari observasi yang telah diamati, ketuntasan klasikal yang diperoleh meningkat dalam siklus II pertemuan I adalah 63,33% diperoleh dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan jumlah keseluruhan siswa secara umum. Untuk melihat persentase ketuntasan klasikal yang dicapai adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{19}{30} \times 100\% = 63,33\%$$

TABEL 4.7

**PENINGKATAN JUMLAH SISWA YANG TUNTAS PADA
SIKLUS II PERTEMUAN I**

No	SIKLUS II (PERTEMUAN I)			
	Nama	Total Skor	Persentase	Ketuntasan Individual
1	Ade Liana	9	75%	Tuntas
2	Andi Alfian	10	83,33%	Tuntas
3	Abdullah Fahri	3	25%	Belum Tuntas
4	Abdi Salih	3	25%	Belum Tuntas
5	Amru Hidayat	8	66,67%	Tuntas
6	Apri Aidi	4	33,33%	Belum Tuntas
7	Akhiruddin	3	25%	Belum Tuntas
8	Annisa	8	66,67%	Tuntas
9	Arisinto	8	66,67%	Tuntas
10	Dermawan	3	25%	Belum Tuntas
11	Dedi Setiawan	7	58,33%	Tuntas
12	Feri Irawan	8	66,67%	Tuntas
13	Hotmatua	4	33,33%	Belum Tuntas
14	Hakim Benua	7	58,33%	Tuntas
15	Hasnia	4	33,33%	Belum Tuntas
16	Iska Putri	7	58,33%	Tuntas
17	Jenni Asara	8	66,67%	Tuntas
18	Lanniari	7	58,33%	Tuntas
19	Maymuna	7	58,33%	Tuntas
20	Nurhamida	8	66,67%	Tuntas
21	Nur Jannah	7	58,33%	Tuntas
22	Pauji Diandra	5	41,67%	Belum Tuntas
23	Rizkon Yazida	1	8,33%	Belum Tuntas
24	Ummi Atika	8	66,67%	Tuntas
25	Windi Alisa	9	75%	Tuntas
26	Nanda Aprianti	2	16,67%	Belum Tuntas
27	Roy Herdiansyah	7	58,33%	Tuntas
28	Meliyana	7	58,33%	Tuntas
29	Era Andini	7	58,33%	Tuntas
30	Ennisa Tarigan	6	50%	Belum Tuntas
Jumlah		19 siswa yang tuntas		
Ketuntasan Klasikal		63,33%		

4. Siklus II Pertemuan II

a. Ketuntasan Individual

Dari hasil observasi pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat bahwa kemampuan peneliti dalam menumbuhkan keterampilan siswa dan keikutsertaan siswa telah tercapai. Hal ini didukung dari ketuntasan belajar siswa secara individual yang ada pada lampiran 19.

b. Ketuntasan klasikal

Dari observasi yang telah diamati, ketuntasan klasikal yang diperoleh meningkat dalam siklus II pertemuan II adalah 76,67% diperoleh dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan individual 23 orang siswa dengan jumlah keseluruhan siswa 30 orang siswa secara umum. Untuk melihat persentase ketuntasan klasikal yang dicapai adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{23}{30} \times 100\% = 76,67\%$$

TABEL 4.8

**PENINGKATAN JUMLAH SISWA YANG TUNTAS PADA
SIKLUS II PERTEMUAN II**

No	SIKLUS II (PERTEMUAN II)			
	Nama	Total Skor	Persentase	Ketuntasan Individual
1	Ade Liana	10	83,33%	Tuntas
2	Andi Alfian	11	91,67%	Tuntas
3	Abdullah Fahri	9	75%	Tuntas

4	Abdi Salih	8	60%	Tuntas
5	Amru Hidayat	9	75%	Tuntas
6	Apri Aidi	6	50%	Tidak Tuntas
7	Akhiruddin	6	50%	Tidak Tuntas
8	Annisa	11	91,67%	Tuntas
9	Arisinto	11	91,67%	Tuntas
10	Dermawan	6	50%	Tidak Tuntas
11	Dedi Setiawan	10	83,33%	Tuntas
12	Feri Irawan	10	83,33%	Tuntas
13	Hotmatua	9	75%	Tuntas
14	Hakim Benua	9	75%	Tuntas
15	Hasnia	5	41,67%	Tidak Tuntas
16	Iska Putri	9	75%	Tuntas
17	Jenni Asara	9	75%	Tuntas
18	Lanniari	9	75%	Tuntas
19	Maymuna	9	80%	Tuntas
20	Nurhamida	10	83,33%	Tuntas
21	Nur Jannah	9	75%	Tuntas
22	Pauji Diandra	6	50%	Tidak Tuntas
23	Rizkon Yazida	3	25%	Tidak Tuntas
24	Umni Atika	9	75%	Tuntas
25	Windi Alisa	10	83,33%	Tuntas
26	Nanda Aprianti	5	41,67%	Tidak Tuntas
27	Roy Herdiansyah	9	75%	Tuntas
28	Meliyana	10	83,33%	Tuntas
29	Era Andini	9	75%	Tuntas
30	Ennisa Tarigan	7	58,33%	Tuntas
Jumlah		23 siswa yang tuntas		
Ketuntasan Klasikal		76,67%		

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sudah terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa telah terjadi adanya peningkatan keterampilan belajar dari siklus I dan siklus II persentase ketuntasan klasikal siklus I (33,33% - 53,33%) dan siklus II (63,33% -

76,67%). Maka jelas meningkat dari pertemuan-pertemuan sebelumnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian tentunya mengalami suatu keterbatasan-keterbatasan dalam melaksanakan suatu penelitian, dalam penelitian ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan yang ditemui, antara lain:

1. Siswa terlalu antusias dalam melakukan kegiatan *role playing* sehingga suasana kelas akan tidak terkendali.
2. Waktu yang terbatas membuat guru kurang maksimal dalam mengoptimalkan waktu yang tersedia.
3. Sulit untuk mengarahkan siswa yang kurang percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan maka di dapat data hasil pelaksanaan penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII-4 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan. Keterampilan belajar siswa di kelas ini pada materi aritmetika sosial telah menunjukkan peningkatan ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Ketuntasan individual yaitu ketuntasan indikator-indikator keterampilan belajar yang diperoleh dari masing-masing siswa dengan penilaian skor, setiap indikator memiliki bobot nilai (1 – 4 skor) dan setiap siswa harus bisa mendapatkan > 6 skor. Ketuntasan keterampilan belajar siswa secara klasikal dari siklus I pertemuan I 33,33% dengan jumlah siswa 10 orang siswa, pertemuan II 53,33% dengan jumlah siswa 16 orang siswa, dan meningkat pada siklus II pertemuan I (63,33%) jumlah siswa 19 orang siswa, pada pertemuan II jumlah siswa meningkat menjadi 23 orang siswa dengan persentase 76,67%.

Kegiatan pembelajaran *role playing* dapat membuat seluruh siswa lebih aktif dan terampil dalam proses pembelajaran dengan anggota kelompok

masing-masing sehingga dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa karena mengikutsertakan siswa untuk berperan.

B. Saran-Saran

Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Hendaknya meningkatkan kesadaran untuk selalu berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar.
- b. Berusaha menyenangi pembelajaran matematika karena mengetahui pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak.
- c. Hendaknya selalu melatih kekompakan antar siswa, kemampuan berkomunikasi dan saling menghargai.

2. Bagi guru

Guru hendaknya selalu berusaha menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang mendekatkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa memahami kegunaan pelajaran yang ia pelajari.

3. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya selalu mendorong para guru yang berusaha menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahamadi dan Joko Tri Prasetyo, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*, Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Anggun, "KeterampilanKeterampilanBelajar" (<http://goenable.wordpress.com/2012/01/05/keterampilan-keterampilan-belajar/>), diakses 10 Desember 2013 pukul 12:11 WIB).
- Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Bandung: Yrama Widya, 2013.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, JICA: UPI, 2001.
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Husein Tampomas, *Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP*, Jakarta: Yudhistira, 2003.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012.
- Ivor K. Devies,. *Pengelolaan Belajar*, Jakarta: CV. Rajawali, 1991.
- Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Kuandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- M.Cholik Adinawan, *Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Erlangga, 2006.
- Miharty Rasmiwetti, "Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Mata Kuliyah Kimia Dasar I Mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNRF" *Jurnal Pendidikan*, (<http://www.co.au>), diakses 30 November 2012 pukul 10.44 WIB).

- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.
- _____, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- _____, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran; Mengajarkan konten dan Keterampilan Berpikir*, diterjemahkan dari “Strategie and Models for Teacher: Teaching Content and Thinking Skill” oleh Satrio Wahono, Jakarta: Indeks, 2012.
- Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Siti Rodiyah, *Matematika untuk Kelas VII SMP/MTs*, Jakarta: Penerbit Setia Purna Inves, 2005.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995.
- _____, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- _____, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabet, 2009.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2011.
- _____, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : NIA HAIRUN NISA
2. Tempat / Tanggal Lahir : Purbalingga (Jateng), 30 Desember 1992
3. Alamat : Jalan Jendral Abdul Haris Nasution, Ujunggurap.
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Status Pernikahan : Belum Menikah
7. Kewarganegaraan : Indonesia
8. Nomor HP : 085920399539
9. Email : Nia_Khairunnisa@yahoo.co.id

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tamat dari SDN 200305 Ujunggurap pada Tahun 2004
2. Tamat dari SMP swasta Rostina BM. Muda pada Tahun 2007
3. Tamat dari SMA Negeri 7 Padangsidempuan pada Tahun 2010

C. NAMA ORANG TUA

1. Ayah : Deri Hadi Pranoto
2. Ibu : Satiyah

Lampiran 3 (Siklus 1 Pertemuan ke-1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Standar Kompetensi	: Menggunakan bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel, dan perbandingan dalam pemecahan masalah.
Kelas	: VII-4
Alokasi	: 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI DASAR

3.3 Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana.

B. INDIKATOR

1. Menjelaskan tentang proses jual beli.
2. Menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian.
3. Melakukan simulasi aritmetika sosial dalam menentukan harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memberikan contoh kegiatan jual beli.
2. Menentukan nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian.
3. Melakukan simulasi aritmetika sosial dalam menentukan harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi.

B. MATERI POKOK

1. Aritmetika sosial

C. MATERI PRASYARAT

- ✍ Operasi Bilangan Bulat

D. PERANGKAT PEMBELAJARAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

2. Alat peraga (buku, pensil, pulpen)

E. MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran *role playing*.
2. Strategi pembelajaran siswa belajar terampil.
3. Metode pembelajaran : diskusi dan tanya jawab

F. SKENARIO PEMBELAJARAN

SIKLUS 1 (*Pertemuan ke-1*)

Kegiatan Awal		Waktu
Guru	Siswa	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi		10 menit
Memasuki ruangan kelas dan mengarahkan untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.	Melaksanakan arahan guru dan berdoa.	
Mengabsen siswa.	Memperhatikan guru saat mengabsen.	
Menyampaikan secara lisan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	Memperhatikan dan mencermati kompetensi dasar dan indikator yang tertera pada buku siswa pada materi aritmetika sosial.	
Memotivasi siswa tentang kegunaan proses jual beli dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	Memperhatikan penjelasan guru.	
Menggali sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi prasyarat: Operasi bilangan bulat	Merespon beberapa pertanyaan guru.	
Fase 2 Menyajikan informasi		10 menit
Menginformasikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Melibatkan siswa secara aktif dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta	Mendengarkan penjelasan, bertanya jika ada yang kurang dipahami tentang pembelajaran <i>role playing</i> .	

<p>menyebutkan keuntungan dan kelebihannya.</p> <p>Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada pembelajaran ini tentang proses jual beli dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran aritmetika sosial.</p>	
Kegiatan Inti		
Fase 3		
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar		
<p>Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.</p> <p>Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, misalnya seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli di sebuah pertokoan, maka siswa diberikan gambaran apa yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam transaksi tersebut.</p> <p>Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam <i>Role Playing</i>, peranan yang harus diperankan oleh pemeran dan waktu yang disediakan untuk melakukan kegiatan <i>Role Playing</i></p>	<p>Memperhatikan penjelasan dari guru. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Memperhatikan penjelasan dari guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan bermain peran.</p> <p>Menentukan pemain yang akan terlibat berdasarkan kesepakatan semua siswa dan persetujuan guru.</p> <p>Menentukan peranan yang dimainkan oleh setiap pemain berdasarkan kesepakatan semua siswa dan persetujuan guru.</p> <p>Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai waktu yang</p>	15 menit

	diberikan kepada pemain untuk memainkan perannya.	
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar		
<p>Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan <i>Role Playing</i>.</p> <p>Memulai kegiatan <i>role playing</i>, guru bisa membantu siswa dalam memulai berdialog.</p> <p>Guru beserta siswa yang tidak terlibat dalam pemeranan <i>Role Playing</i> memperhatikan kelompok pemeran yang sedang melakukan tugasnya.</p> <p>Apabila ketika <i>role playing</i> sedang berlangsung ada pemeran yang kesulitan, guru dapat memberikan bantuan.</p>	<p>Bertanya mengenai semua yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.</p> <p>Melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i>.</p>	25 menit
Fase 5 Evaluasi		
<p>Melakukan diskusi tentang kegiatan <i>Role Playing</i> yang baru saja dilakukan khususnya pada kegiatan yang mengarah pada konsep harga jual, harga beli.</p> <p>Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran hari ini</p>	<p>Siswa yang memainkan peran dapat membagi pengalamannya pada siswa yang tidak memainkan peran.</p> <p>Mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, dan bertanya jika kurang dipahami.</p>	10 menit
Kegiatan Akhir		
Fase 6 Memberi Penghargaan		

Memberi pujian kepada siswa yang telah memerankan proses jual beli yang mereka simulasikan dengan baik.	Menerima pujian dari guru peran yang telah mereka lakukan.	10 menit
Memberi arahan kepada siswa yang belum memerankannya agar lebih mendorong siswa lain ikut serta dalam pembelajaran.	Menerima arahan dari guru	
Memberi kesimpulan dari apa yang telah diperankan	Mencatat kesimpulan dari materi pada hari ini	

G. INSTRUMEN / PENILAIAN

Penilaian Keterampilan

Instrumen: Mempresentasikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang menentukan harga per unit atau jual beli dalam perdagangan.

Penilaian Keterampilan:

1. Membuat catatan atau rangkuman materi pelajaran.
2. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
3. Aktif berkomunikasi dalam memainkan peran.
4. Kemampuan mengingat dan memahami suatu materi.
5. Kemampuan bertanya sesuai dengan materi kegiatan yang dilaksanakan.

H. SUMBER BACAAN

1. Buku Pembelajaran metode *role playing*
2. Buku penunjang yang terkait dengan materi aritmetika sosial.
 - Husein Tampomas (2003), Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP, Penerbit Yudhistira, Jakarta.
 - M. cholik Adinawan (2006), Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII, Penerbit Erlangga. Jakarta.
 - Panco Sujatmiko (2010), The Essentials Of Mathematics 1, Penerbit Tiga Serangkai, Solo.

Lampiran 4 (Siklus I Pertemuan ke-2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Standar Kompetensi	: Memahami dan dapat melakukan operasi dan menggunakan bentuk aljabar, persamaan, dan pertidaksamaan linear satu variable, dan himpunan dalam pemecahan masalah.
Kelas	: VII-4
Alokasi	: 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI DASAR

3.4 Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana.

B. INDIKATOR

1. Menjelaskan tentang proses jual beli.
2. Menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian.
3. Melakukan simulasi aritmetika sosial dalam menentukan harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memberikan contoh kegiatan jual beli.
2. Menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian.
3. Melakukan simulasi aritmetika sosial dalam menentukan harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi.

D. MATERI POKOK

1. Aritmetika sosial

E. MATERI PRASYARAT

- a. Operasi Bilangan Bulat

F. PERANGKAT PEMBELAJARAN

- i. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- ii. Alat peraga (buku, pensil, pulpen)

G. MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran *role playing*.
2. Strategi pembelajaran siswa belajar terampil.
3. Metode pembelajaran : Presentase dan tanya jawab

H. SKENARIO PEMBELAJARAN

SIKLUS 1 (*Pertemuan ke-2*)

Kegiatan Awal		Waktu
Guru	Siswa	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi		10 menit
Guru memasuki kelas dan member salam.	Menjawab salam.	
Mengabsensi siswa.	Memperhatikan guru.	
Memotivasi siswa tentang kegunaan proses jual beli dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	Memperhatikan penjelasan guru.	
Menggali sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi sebelumnya.	Merespon beberapa pertanyaan guru.	
Fase 2 Menyajikan informasi		
Menginformasi	Mendengarkan penjelasan, bertanya jika ada yang	10

<p>kan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Melibatkan siswa secara aktif dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta menyebutkan keuntungan dan kelebihannya.</p> <p>Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada pembelajaran ini tentang proses jual beli dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Memberikan gambaran tentang masalah yang akan didemonstrasikan.</p>	<p>kurang dipahami tentang pembelajaran <i>role playing</i>.</p> <p>Memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran aritmetika sosial.</p> <p>Memperhatikan penjelasan guru, bertanya jika kurang dipahami.</p>	<p>menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>		
<p>Fase 3</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar</p>		
<p>Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-</p>	<p>Memperhatikan penjelasan dari guru. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	<p>10 menit</p>

<p>pura sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam kegiatan jual beli.</p> <p>Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, misalnya seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli di sebuah pertokoan, maka siswa diberikan gambaran apa yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam transaksi tersebut.</p> <p>Membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil</p>	<p>Memperhatikan penjelasan dari guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan bermain peran.</p> <p>Duduk dan berperan sesuai dengan kelompok pemeran sebagai pedagang atau pembeli.</p>	
<p>Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>		

<p>Membagikan LKS kepada peserta didik</p> <p>Menerangkan kepada siswa tentang petunjuk yang ada dalam LKS.</p> <p>Mengisi lembar LKS dengan baik dengan baik dengan cara mendemonstrasikan soal yang terdapat di dalam LKS.</p> <p>Memantau dan membimbing siswa dalam berperan agar sesuai dengan yang diharapkan.</p>	<p>Menerima LKS yang diberika guru.</p> <p>Bertanya jika belum dipahami oleh siswa.</p> <p>Memerankan sebagai pedagang atau pembeli. Kelompok 1 = Toko Buku (sebagai Pedagang) Kelompok II = Toko Pulpel (sebagai Pedagang) Kelompok III = Toko Pensil (sebagai Pedagang) Kelompok IV = Toko Tas Sekolah (sebagai Pedagang) Kelompok V = Pembeli Kelompok VI = Pembeli Kelompok VII = Pembeli</p> <p>Mulai berperan untuk menjawab tabel yang tersedia dalam LKS.</p> <p>Toko Buku (sebagai pedagang)</p> <table border="1" data-bbox="552 1344 1250 1638"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th colspan="2">Barang yang Tersedia</th> <th rowspan="2">Harga beli per unit di agen</th> <th rowspan="2">Harga jual toko per unit</th> </tr> <tr> <th>Nama</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>buku</td> <td>1 lusin</td> <td>Rp 1000</td> <td>Rp 2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Buku tulis</td> <td>2 lusin</td> <td>RP 1500</td> <td>Rp 2500</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Buku gambar</td> <td>3 lusin</td> <td>Rp 1000</td> <td>Rp 1500</td> </tr> </tbody> </table>	No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit	Nama	Jumlah	1	buku	1 lusin	Rp 1000	Rp 2000	2	Buku tulis	2 lusin	RP 1500	Rp 2500	3	Buku gambar	3 lusin	Rp 1000	Rp 1500	<p>30 menit</p>
No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit																				
	Nama	Jumlah																						
1	buku	1 lusin	Rp 1000	Rp 2000																				
2	Buku tulis	2 lusin	RP 1500	Rp 2500																				
3	Buku gambar	3 lusin	Rp 1000	Rp 1500																				

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1	Buku	3 buku	Rp 2000	Rp 6000	Rp 3000
2	Buku tulis	2 buku	Rp 2500	Rp 5000	Rp 3000
3	Buku gambar	3 buku	Rp 1500	Rp 4500	Rp 3000

Toko Pulpen (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1	Pulpen pilot	12	Rp 1500	Rp 2000
2	Pulpen standart	15	RP 1000	Rp 1500
3	Pulpen cair	10	Rp 3000	Rp 4000

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1	Pulpen pilot	5 pulpen	Rp 2000	Rp 10000	Rp 7500
2	Pulpen standart	6 pulpen	Rp 1500	Rp 9000	Rp 6000
3	Pulpen cair	3 pulpen	Rp 4000	Rp 12000	Rp 9000

Toko pensil (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1	Pensil 2B	5	Rp 1000	Rp 2000
2	Pensil 2H	10	RP 500	Rp 1000
3	Pensil Warna	12	Rp 1000	Rp 1500

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1	Pensil 2B	3 pensil	Rp 2000	Rp 6000	Rp 3000
2	Pensil 2H	5 pensil	Rp 1000	Rp 5000	Rp 2500
3	Pensil Warna	4 pensil	Rp 1500	Rp 6000	Rp 4000

Toko Tas Sekolah (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1	Neosak	10	Rp 30000	Rp 40000
2	Alto	10	RP 20000	Rp 30000
3	Export	5	Rp 100000	Rp 150000

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1	Neosak	5 tas	Rp 40000	Rp 200000	Rp 150000
2	Alto	5 tas	Rp 30000	Rp 150000	Rp 100000
3	Export	3 tas	Rp 150000	Rp 450000	Rp 300000
Pembeli 1					
No	Barang yg dibeli	Harga per unit	jumlah barang	Harga keseluruhan	
1	Buku tulis	Rp 2000	2	Rp 4000	
2	Pulpen pilot	Rp 2000	3	Rp 6000	
3	Neosak	Rp 40000	1	Rp 40000	
4	Pensil 2B	Rp 2000	1	Rp 2000	
Jumlah uang yang dibelanjakan				Rp 52000	
Jumlah uang yang dimiliki				Rp 100000	
Sisa uang yang dimiliki				Rp 48000	
Fase 5 Evaluasi					
Membimbing siswa membuat rangkuman yang telah mereka demonstrasikan dalam menentukan keuntungan maupun	Mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, dan bertanya jika kurang dipahami.				10 menit

kerugian.		
Kegiatan Akhir		
Fase 6		
Memberi Penghargaan		
Memberi pujian kepada seluruh siswa atas kerjasama yang telah memerankan proses jual beli yang mereka simulasikan dengan baik.	Menerima pujian dari guru peran yang telah mereka lakukan.	10 menit
Memberi arahan kepada seluruh siswa agar siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar.	Menerima arahan dari guru	
Memberi kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan.	Mencatat kesimpulan diskusi pada hari ini	

I. INSTRUMEN / PENILAIAN

Instrumen: Mempresentasikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang menentukan harga per unit atau jual beli dalam perdagangan.

Penilaian Keterampilan:

1. Keterampilan dalam membuat catatan atau rangkuman materi pelajaran.
2. Keterampilan menjadi pendengar yang baik dalam memperhatikan penjelasan guru.
3. Keterampilan berkomunikasi dalam memainkan peran.
4. Keterampilan mengingat dan memahami suatu materi.
5. Keterampilan bertanya sesuai dengan materi kegiatan yang dilaksanakan.

J. SUMBER BACAAN

1. Buku Pembelajaran metode *role playing*
2. Buku penunjang yang terkait dengan materi aritmetika sosial.
 - Husein Tampomas (2003), Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP, Penerbit Yudhistira, Jakarta.
 - M. Cholik Adinawan (2006), Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII, Penerbit Erlangga, Jakarta.
 - Panto Sujatmiko (2010), The Essentials Of Mathematics 1, Penerbit Tiga Serangkai, Solo.

Lampiran 5

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

1. Toko Buku (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1				
2				
3				

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1					
2					
3					

.....



.....

.....

GoOd LuCk 😊



‘Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.’

Lampiran 6

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

2. Toko Pulpen (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1				
2				
3				

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1					
2					
3					

.....



.....

.....

GoOd LuCk 😊



‘Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.’

Lampiran 7

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

3. Toko Pensil (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1				
2				
3				

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1					
2					
3					

.....



.....

.....

GoOd LuCk 😊



‘Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.’

Lampiran 8

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

4. Toko Tas Sekolah (sebagai pedagang)

No	Barang yang Tersedia		Harga beli per unit di agen	Harga jual toko per unit
	Nama	Jumlah		
1				
2				
3				

No	Nama Barang yang Terjual	Jumlah	Harga per Unit	Harga Keseluruhan	Harga Beli Keseluruhan Barang yang Terjual
1					
2					
3					

.....



.....

.....

GoOd LuCk 😊



“Jenius Adalah 1% Iham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.”

Lampiran 9

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

Tabel. 5 (pembeli)

No	Barang yang di Beli	Harga per Unit	Jumlah barang	Harga Keseluruhan
1				
2				
3				
4				
5				
	Jumlah uang yang dibelanjakan			
	Jumlah uang yang dimiliki			
	Sisa uang yang dimiliki			

.....
.....
.....
.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GoOd LuCk 😊



‘Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.’

Lampiran 10

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

Tabel. 6 (pembeli)

No	Barang yang di Beli	Harga per Unit	Jumlah barang	Harga Keseluruhan
1				
2				
3				
4				
5				
	Jumlah uang yang dibelanjakan			
	Jumlah uang yang dimiliki			
	Sisa uang yang dimiliki			



.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GoOd LuCk 😊



“Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.”

Lampiran 11

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Ada empat buah toko yang menjual berbagai kebutuhan sekolah yaitu *toko buku, toko pulpen, toko pensil dan toko tas sekolah*. Masing-masing toko dapat menentukan jenis, jumlah, harga beli dan harga jual barang-barang ditokonya dengan membuat tiruan barang yang dijualnya dengan menuliskan didalam tabel yang tersedia. Dan yang berperan sebagai pembeli juga menentukan jumlah uang yang dimiliki, dan membelanjakannya keempat toko tersebut dan mengisinya kedalam tabel.

Tabel. 7 (pembeli)

No	Barang yang di Beli	Harga per Unit	Jumlah barang	Harga Keseluruhan
1				
2				
3				
4				
5				
	Jumlah uang yang dibelanjakan			
	Jumlah uang yang dimiliki			
	Sisa uang yang dimiliki			



.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GoOd LuCk 😊



‘Jenius Adalah 1% Ilham dan 99% Kerja Keras Dalam Belajar.’

Lampiran 12 (Siklus II Pertemuan ke-1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Standar Kompetensi	: Memahami dan dapat melakukan operasi dan menggunakan bentuk aljabar, persamaan, dan pertidaksamaan linear satu variable, dan himpunan dalam pemecahan masalah.
Kelas	: VII-4
Alokasi	: 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI DASAR

3.5 Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana.

B. INDIKATOR

1. Menjelaskan bentuk persentase.
2. Menjelaskan besar persentase untung dan rugi terhadap harga jual dan harga beli.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan bentuk persentase.
2. Menjelaskan besar persentase untung dan rugi terhadap harga jual dan harga beli.

D. MATERI POKOK

1. Aritmetika sosial

E. MATERI PRASYARAT

- a. Operasi Bilangan Bulat
- b. Pecahan desimal.

F. PERANGKAT PEMBELAJARAN

- i. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

ii. Alat peraga (buku, pensil, pulpen)

G. MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran *role playing*.
2. Strategi pembelajaran siswa belajar terampil.
3. Metode pembelajaran : Persentase dan Tanya Jawab

H. SKENARIO PEMBELAJARAN

SIKLUS II (*Pertemuan ke-1*)

Kegiatan Awal		Waktu
Guru	Siswa	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi		10 menit
Memasuki kelas dan memberi salam.	Menjawab salam.	
Mengabsen siswa.	Memperhatikan guru.	
Menyapa siswa dengan penuh semangat	Merespon guru	
Menggali sejauh mana pemahaman siswa dalam tentang materi prasyarat operasi bilangan bula dan pecahan dalam bentuk desimal.	Merespon beberapa pertanyaan guru.	
Memotivasi siswa agar tetap focus dalam belajar agar dapat memahami dan menentukan persentase untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari.	Memperhatikan penjelasan dari guru.	
Fase 2 Menyajikan informasi		
Menginformasikan metode pembelajaran yang akan	Mendengarkan penjelasan, bertanya jika ada yang kurang dipahami tentang pembelajaran <i>role playing</i> .	10 menit

<p>dilaksanakan. Melibatkan siswa secara aktif dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta menyebutkan keuntungan dan kelebihannya.</p> <p>Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada pembelajaran ini tentang menentukan persentase rugi dan untung.</p>	<p>Memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran aritmetika sosial.</p>	
<p>Fase 4 Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS</p>		
<p>Membagikan LKS kepada peserta didik</p> <p>Menerangkan kepada siswa tentang petunjuk yang ada dalam LKS.</p> <p>Mengarahkan kepada siswa agar memperhatikan persoalan yang ada dalam LKS.</p> <p>Nama-nama siswa yang ada dalam LKS No. 1 agar mendemonstrasikan permasalahan tersebut.</p> <p>Memantau dan membimbing siswa dalam berperan.</p>	<p>Menerima LKS yang diberikan guru.</p> <p>Bertanya jika belum dipahami oleh siswa.</p> <p>Melihat dan memperhatikan persoalan yang ada.</p> <p>Mendemonstrasikan di depan kelas sesuai dengan persoalan yang ada di dalam LKS.</p> <p>Memerankan sebagai pedagang atau pembeli yang telah ditentukan tokoh yang akan diperankan dalam LKS.</p>	<p>30 menit</p>

<p>Mengisi lembar LKS dengan baik dengan cara mendemonstrasikan soal yang terdapat di dalam LKS.</p> <p>Nama-nama siswa yang ada dalam LKS No. 2 agar segera berperan sesuai dengan tokoh yang ada dalam permasalahan tersebut Memantau dan membimbing siswa dalam berperan agar sesuai dengan yang diharapkan.</p> <p>Memantau siswa dalam mengisi LKS.</p> <p>Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa bertanya.</p> <p>Mengarahkan kepada siswa yang berperan untuk No. 3 dalam LKS agar lebih serius dalam berperan.</p> <p>Membimbing dan memantau siswa dalam mengisi LKS.</p> <p>Memberikan semangat untuk siswa yang berperan dalam permasalahan No.4</p>	<p>Mulai berperan untuk menjawab tabel yang tersedia dalam LKS, untuk soal No. 1</p> <p>Mulai berperan sesuai dengan tokoh yang ada dalam LKS.</p> <p>Berperan sesuai permasalahan.</p> <p>Mengisi tabel No. 2 dalam LKS.</p> <p>Bertanya jika ada yang belum dimengerti.</p> <p>Melaksanakan perintah guru.</p> <p>Mengisi LKS No. 4</p> <p>Mendemonstrasikan persoalan No. 4 dengan penuh semangat.</p>	
---	---	--

Meneliti hasil LKS yang telah dikerjakan.	<p>Meneliti hasil yang masing-masing telah dikerjakan.</p> <table border="1" data-bbox="654 411 1295 766"> <thead> <tr> <th data-bbox="654 411 716 615">No</th> <th data-bbox="716 411 849 615">Harga Pembelian</th> <th data-bbox="849 411 982 615">Harga Penjualan</th> <th data-bbox="982 411 1092 615">Untung</th> <th data-bbox="1092 411 1187 615">Persentase untung</th> <th data-bbox="1187 411 1295 615">Rugi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="654 615 716 653">1</td> <td data-bbox="716 615 849 653">50.000</td> <td data-bbox="849 615 982 653">45.000</td> <td data-bbox="982 615 1092 653">-</td> <td data-bbox="1092 615 1187 653">-</td> <td data-bbox="1187 615 1295 653">5.000</td> </tr> <tr> <td data-bbox="654 653 716 690">2</td> <td data-bbox="716 653 849 690">3.500</td> <td data-bbox="849 653 982 690">4.200</td> <td data-bbox="982 653 1092 690">700</td> <td data-bbox="1092 653 1187 690">20%</td> <td data-bbox="1187 653 1295 690">-</td> </tr> <tr> <td data-bbox="654 690 716 728">3</td> <td data-bbox="716 690 849 728">8.000</td> <td data-bbox="849 690 982 728">10.000</td> <td data-bbox="982 690 1092 728">2000</td> <td data-bbox="1092 690 1187 728">25%</td> <td data-bbox="1187 690 1295 728">-</td> </tr> <tr> <td data-bbox="654 728 716 766">4</td> <td data-bbox="716 728 849 766">15.000</td> <td data-bbox="849 728 982 766">16.500</td> <td data-bbox="982 728 1092 766">1.500</td> <td data-bbox="1092 728 1187 766">10%</td> <td data-bbox="1187 728 1295 766">-</td> </tr> </tbody> </table>	No	Harga Pembelian	Harga Penjualan	Untung	Persentase untung	Rugi	1	50.000	45.000	-	-	5.000	2	3.500	4.200	700	20%	-	3	8.000	10.000	2000	25%	-	4	15.000	16.500	1.500	10%	-	
No	Harga Pembelian	Harga Penjualan	Untung	Persentase untung	Rugi																											
1	50.000	45.000	-	-	5.000																											
2	3.500	4.200	700	20%	-																											
3	8.000	10.000	2000	25%	-																											
4	15.000	16.500	1.500	10%	-																											
Fase 5 Evaluasi																																
<p>Memberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dan bertanya.</p> <p>Memberikan pertanyaan-pertanyaan menyangkut bentuk persentase dalam menentukan keuntungan dan kerugian dalam bentuk presentase agar bisa melihat kemampuan siswa yang telah memahami.</p>	<p>Bertanya dan memberikan beberapa saran dan kritikan.</p> <p>Menjawab beberapa pertanyaan-pertanyaan dari guru.</p>	10 menit																														
Kegiatan Akhir																																
Fase 6 Memberi Penghargaan																																
Memberi pujian kepada siswa atas kerjasama yang telah memerankan proses jual beli yang mereka simulasikan dengan baik.	Menerima pujian dari guru peran yang telah mereka lakukan.	10 menit																														

Memberi arahan kepada seluruh siswa agar siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar.	Menerima arahan dari guru	
Memberi kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan.	Mencatat kesimpulan diskusi pada hari ini	

I. INSTRUMEN / PENILAIAN

Instrumen: Mempresentasikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang menentukan harga per unit atau jual beli dalam perdagangan.

Penilaian Keterampilan:

1. Keterampilan dalam membuat catatan atau rangkuman materi pelajaran.
2. Keterampilan menjadi pendengar yang baik dalam memperhatikan penjelasan guru.
3. Keterampilan berkomunikasi dalam memainkan peran.
4. Keterampilan mengingat dan memahami suatu materi.
5. Keterampilan bertanya sesuai dengan materi kegiatan yang dilaksanakan.

J. SUMBER BACAAN

1. Buku Pembelajaran metode *role playing*
2. Buku penunjang yang terkait dengan materi aritmetika sosial.
 - Husein Tampomas (2003), Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP, Penerbit Yudhistira, Jakarta.
 - M. Cholik Adinawan (2006), Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII, Penerbit Erlangga, Jakarta.
 - Panko Sujatmiko (2010), The Essentials Of Mathematics 1, Penerbit Tiga Serangkai, Solo.

Lampiran 13 (siklus II Pertemuan ke-1)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

- Petunjuk belajar :**
1. *Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.*
 2. *Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.*
 3. *Jawablah soal pada tabel yang tersedia.*
 4. *Tidak diperkenankan bekerja sama.*

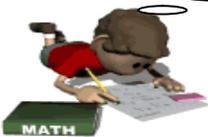
Persentase Untung atau Rugi Terhadap Harga Pembelian

Untung atau rugi biasanya dinyatakan dengan persen dari harga beli. Maka dapat diturunkan rumus persentase untung terhadap harga beli dan persentase rugi terhadap harga beli.

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Untung}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Untung} &= \text{Persentase Untung} \times \text{Harga Pembelian} \\ \text{Rugi} &= \text{Persentase Rugi} \times \text{Harga Pembelian} \end{aligned}$$



Demonstrasikan soal berikut sesuai dengan nama tokoh yang terlibat di dalam keempat soal berikut ini:

1. Seorang pedagang bernama Hakim Benua menjual buku cerpen kepada Akhiruddin seharga Rp 45.000,-. Ternyata Hakim mengalami kerugian sebesar Rp. 5000,-. Maka tentukanlah berapa harga pembelian dan persentase rugi yang diperoleh pak Hakim?
2. Pauji Diandra membeli sebuah pensil dari Nanda Aprianti dengan harga Rp 3.500, ternyata Pauji memperoleh untung sebesar Rp 700,-. Berapakah harga penjualan pensil yang dijual oleh Pauji dan tentukan persentase untungnya?
3. Menjelang hari masuk sekolah, Era Andini membeli sebuah pulpen dengan harga Rp 8000,- dan menjualnya kepada Hasnia seharga Rp 10.000,-. Tentukanlah Untung dan persentase untung yang diperoleh Era?
4. Menjelang hari Lebaran Ennisa membeli baju seharga Rp 15.000,-. Ennisa ingin menjualnya kepada Rizkon Yazida agar dapat memperoleh untung 10%. Dengan harga berapa Windi harus menjualnya dan berapa Rupiahkan keuntungannya?

Lengkapilah daftar tabel berikut ini!!!

No	Harga Pembelian	Harga Penjualan	Untung	Persentase Untung Terhadap Pembelian	Rugi	Persentase Rugi Terhadap Pembelian
1	Rp 45.000,-	-	-	Rp 5.000
2	Rp 3.500,-	Rp 700,-	-	-
3	Rp 8.000,-	Rp 10.000,-	-	-

4	Rp 15.000,-	10 %	-	-
---	-------------	-------	-------	------	---	---

Penyelesaian!!

1. Diketahui : =

..... =

Ditanya : dan.....???

Jawab : Harga Pembelian = Harga Penjualan + Rugi

= +

=

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

= $\frac{\text{.....}}{\text{.....}} \times 100\%$

=%

2. Diketahui : =

..... =

Ditanya : dan.....???

Jawab : Harga Penjualan = Harga Pembelian + Untung

= +

=

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

= $\frac{\text{.....}}{\text{.....}} \times 100\%$

=%

3. Diketahui : Harga Pembelian =

Harga Penjualan =

Ditanya : dan.....???

Jawab : = -

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\dots\dots\dots}{\dots\dots\dots} \\
 \text{Persentase } \dots\dots\dots &= \frac{\dots\dots\dots}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\% \\
 &= \frac{\dots\dots\dots}{\dots\dots\dots} \times 100\% \\
 &= \dots\dots\dots\%
 \end{aligned}$$

4. Diketahui : =

$$\dots\dots\dots = \dots\dots\dots\%$$

Ditanya : dan ???

Jawab : =% x

$$= \dots\dots\dots$$

$$\begin{aligned}
 \text{Harga Penjualan} &= \text{Harga Pembelian} + \text{Untung} \\
 &= \dots\dots\dots + \dots\dots\dots \\
 &= \dots\dots\dots
 \end{aligned}$$



Saya Bisa Mengerjakan Tugas ini Dengan Baik Tanpa Mencontek Kapada teman Saya...☺

Lampiran 14 (Siklus II Pertemuan ke-2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Standar Kompetensi	: Memahami dan dapat melakukan operasi dan menggunakan bentuk aljabar, persamaan, dan pertidaksamaan linear satu variable, dan himpunan dalam pemecahan masalah.
Kelas	: VII-4
Alokasi	: 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI DASAR

3.6 Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana.

B. INDIKATOR

1. Menjelaskan tentang diskon, bruto, netto dan tara dalam kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dapat menentukan besar diskon, bruto, netto, dan tara dalam kehidupan sehari-hari.

D. MATERI POKOK

1. Aritmetika sosial

E. MATERI PRASYARAT

- Operasi Bilangan Bulat
- Pecahan Desimal

F. PERANGKAT PEMBELAJARAN

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Alat peraga (buku, pensil, pulpen)

G. MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran *role playing*.
2. Strategi pembelajaran siswa belajar terampil.
3. Metode pembelajaran : Persentase dan Tanya Jawab

H. SKENARIO PEMBELAJARAN

SIKLUS II (*Pertemuan ke-2*)

Kegiatan Awal		Waktu
Guru	Siswa	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi		10 menit
<p>Memasuki kelas dan mengucapkan salam.</p> <p>Biasakan berdoa sebelum belajar dan mengabsen siswa.</p> <p>Menggali kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Memotivasi siswa tentang diskon, bruto, netto, dan tara yang ada dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Menggali sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi prasyarat: Operasi bilangan bulat dan pecahan bentuk decimal.</p>	<p>Menjawab salam.</p> <p>Berdoa dan memperhatikan guru.</p> <p>Menjawab apa yang di gali dari pertanyaan guru.</p> <p>Memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>Merespon beberapa pertanyaan guru.</p>	
Fase 2 Menyajikan informasi		10 menit
Menjelaskan dan menginformasikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Melibatkan siswa secara aktif dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta menyebutkan keuntungan dan kelebihannya.	Mendengarkan penjelasan, bertanya jika ada yang kurang dipahami tentang pembelajaran <i>role playing</i> .	

Menyampaikan masalah yang akan dibahas pada pembelajaran ini dalam menentukan besar diskon, bruto, netto, dan tara.	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran aritmetika sosial.	
Kegiatan Inti		
Fase 3		
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar		
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil untuk memerankan sebagai tokoh pedagang dan pembeli. Membagi 6 kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa yang akan berperan sebagai penyalur dan pedagang.	Melaksanakan yang diperintah guru untuk membentuk kelompok-kelompok kecil. Melaksanakan perintah guru, dan duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. 1. Kelompok yang berperan sebagai penyalur/agen 2. Kelompok pedagang I 3. Kelompok pedagang II 4. Kelompok pedagang III 5. Kelompok pedagang IV 6. Kelompok pedagang V	10 menit
Fase 4		
Membimbing kelompok bekerja dan belajar		
Membagikan LKS kepada seluruh siswa. Menerangkan LKS yang telah diterima, agar dapat dimengerti bagaimana jalan cerita yang harus mereka perankan. Membagikan media untuk penyalur berupa gambar alat-alat tulis yang akan diperdagangkan.	Menerima LKS Memahami dan mendengarkan apa yang dijelaskan guru, bertanya jika kurang dimengerti. Melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i> . Sesuai dengan tokoh yang diperankan, ada yang sebagai penyalur, pedagang dan pembeli.	30 menit

    <p>Mengisi semua LKS yang sudah tersedia dengan cara mendemonstrasikan soal tersebut.</p> <p>Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.</p>	<p>Mengisi tabel yang ada dalam LKS sesuai dengan tokoh yang diperankan.</p> <p>Bertanya jika belum dipahami.</p>	
<p>Fase 5 Evaluasi</p>		
<p>Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran hari ini.</p>	<p>Mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, dan bertanya jika kurang dipahami.</p>	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Akhir</p>		
<p>Fase 6 Memberi Penghargaan</p>		
<p>Memberi pujian kepada siswa yang telah memerankan proses jual beli yang mereka simulasikan dengan baik.</p> <p>Memberi arahan kepada siswa agar lebih terampil di dalam belajar.</p> <p>Memberi kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan</p>	<p>Menerima pujian dari guru peran yang telah mereka lakukan.</p> <p>Menerima arahan dari guru</p> <p>Mencatat kesimpulan diskusi pada hari ini</p>	<p>10 menit.</p>

I. INSTRUMEN / PENILAIAN

Penilaian Keterampilan

Instrumen: Mempresentasikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang menentukan harga diskon suatu barang dalam perdagangan.

Penilaian Keterampilan:

1. Membuat catatan atau rangkuman materi pelajaran.
2. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
3. Aktif berkomunikasi dalam memainkan peran.
4. Kemampuan mengingat dan memahami suatu materi.
5. Kemampuan bertanya sesuai dengan materi kegiatan yang dilaksanakan.

I. SUMBER BACAAN

1. Buku Pembelajaran metode role playing
2. Buku penunjang yang terkait dengan materi aritmetika sosial.
 - Husein Tampomas (2003), Matematika Plus 1A Untuk Kelas 1 SMP, Penerbit Yudhistira, Jakarta.
 - M. Cholik Adinawan (2006), Seribu Pena Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII, Penerbit Erlangga. Jakarta.
 - Panto Sujatmiko (2010), The Essentials Of Mathematics 1, Penerbit Tiga Serangkai, Solo.

Lampiran 15 (Siklus II Pertemuan ke-2)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

B. Studi :

Petunjuk belajar : 1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan.

2. Baca dengan teliti soal yang telah diberikan.

3. Jawablah soal pada tabel yang tersedia.

4. Tidak diperkenankan bekerja sama.

Demonstrasikan masalah berikut ini:

1. Ada dua orang siswa yang berperan sebagai penyalur perlengkapan alat-alat tulis seperti, buku, pulpen, pensil, penggaris, dan penghapus.
2. Sepuluh orang siswa yang lain berperan sebagai pedagang dari perlengkapan alat tulis tersebut. Dari sepuluh siswa ini, dibagi menjadi lima kelompok yang terdiri ada dua orang siswa. Masing-masing kelima kelompok pedagang diberi “modal” uang sebesar Rp100.000,-. Dan dipersilahkan membeli alat-alat perlengkapan tulis kepada penyalur. Setiap pedagang diharuskan membeli sebanyak mungkin perlengkapan alat tulis hingga jatah uangnya tidak cukup untuk membeli lagi.
3. Harga perlengkapan alat tulis dari penyalur tampak sebagai berikut:

Alat-alat tulis	Harga	Diskon	Netto
Buku	40.000	10%	2 kg
Pulpen	8.000	4%	20 gram
Pensil	1.000	2%	15 gram
Penggaris	6.000	4%	10 gram
Penghapus	5.000	3%	5 gram

4. Pedagang boleh menjual peralatan tulis tersebut pada kisaran harga dan diskon yang telah ditentukan.

Alat-alat tulis	Kisaran harga	Diskon
Buku	40.000 – 100.000	10%
Pulpen	8.000 – 10.000	5%
Pensil	1.000 – 4.000	2%
Penggaris	6.000 – 8.000	4%
Penghapus	5.000 – 7.000	3%

5. Setiap pedagang diharuskan mencatat setiap transaksi yang dilakukannya dengan mengisi tabel berikut:

N^o	Nama barang	Harga beli	Harga jual	Diskon	Harga Diskon	Harga setelah mendapat diskon	Untung	Rugi
1								
2								
3								
4								
5								

6. Pembeli bebas membeli apa saja dan kepada pedagang mana saja yang dianggap murah.
7. Setiap pembeli mencatat apa saja yang di beli dengan harga dan diskon yang telah ditentukan oleh pedagang. Dengan mengisi tabel seperti berikut:

No	Nama barang yang di beli	Harga beli	Diskon	Harga diskon	Harga setelah mendapat diskon
1					
2					

3					
4					
5					

8. Seluruh pembeli mengisi tabel dibawah ini sesuai barang yang di beli dengan netto yang telah ditentukan, sedangkan bruto dan tara masing-masing pedagang yang menentukan untuk para pembeli yang bersangkutan.

No	Nama barang yang di beli	Netto	Bruto	Tara
1				
2				
3				
4				
5				



Tak Ada Kata Untuk Menyerah dalam Belajar