



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII SMP N 1 HALONGONAN PALUTA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Tadris Matematika*

Oleh

DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2014



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII SMP N 1 HALONGONAN PALUTA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Tadris Matematika*

Oleh

DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2014



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII SMP N 1 HALONGONAN PALUTA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Tadris Matematika*

Oleh

**DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009**

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA



PEMBIMBING I

ASWADI LUBIS, SE., M.Si
NIP.19630107 199903 1 002

PEMBIMBING II

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

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

2014

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Hal : Skripsi

Padangsidempuan, 17 Juli 2014

a.n. Devi Paujiah Harahap

Kepada Yth:

Lampiran: 6 (Enam) Exemplar

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Di_

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Devi Paujiah Harahap yang berjudul: **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 1 HALONGONAN**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah 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.

Untuk itu, dengan waktu yang tidak berapa lama, saudari tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya. Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



ASWADI LUBIS, SE., M.Si
NIP. 19630107 199903 002

PEMBIMBING II



SUPARNI, S.Si., M.Pd.
NIP.19700708/200501 1 004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DEVI PAUJIAH HARAHAP**
NIM : 10 3300009
Fakultas/Jurusan : **TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/TMM-1**
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 1 HALONGONAN**

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

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

Padangsidempuan, 04 Juni 2014

Saya yang menyatakan,




DEVI PAUJIAH HARAHAP
NIM. 10 330 0009

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 12 Juni 2014
Pukul : 13.30 s.d 17.30 Wita
Haci/Vital : 73,75/B
IPK : 3,46
Predikat : Amat Baik

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

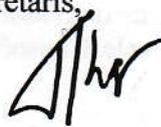
Nama : DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM : 10 330 0009
JudulSkripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII SMP N 1 Halongonan PALUTA

Ketua,



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

Sekretaris,



Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 19680517 199303 1 003

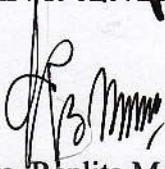
Anggota



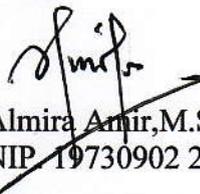
1. Drs. Sahadin Nasution, M.Pd
NIP. 19620728 199403 1 002



2. Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 19680517 199303 1 003



3. Dra. Replita, M.Si
NIP. 19690526 199503 2 001



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

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 12 Juni 2014
Pukul : 13.30 s/d 17.30 Wib
Hasil/Nilai : 73,75/B
IPK : 3,46
Predikat : Amat Baik



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

Jl. H.T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Telp. 0634-24022, Fax. 0634-24022 Padangsidempuan

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Kote Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII SMP N 1 Halongonan PALUTA

Ditulis Oleh : DEVI PAUJIAH HARAHAHAP

NIM : 10 330 0009

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Matematika (TMM-1)

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas

Dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Dalam Ilmu Tarbiyah

Padangsidempuan, 18 Juli 2014
Dekan



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

ABSTRAKSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 1 HALONGONAN

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan. Penelitian ini dilakukan dikelas VII dengan jumlah 27 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Dalam penelitian ini peneliti bertugas sebagai guru sekaligus sebagai observer. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa maka instrumen yang digunakan yakni observasi aktivitas dan tes hasil belajar siswa. Aktivitas yang di amati sebanyak 6 butir yaitu: (1) siswa yang aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru; (2) siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran; (3) siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapatnya; (4) siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya; (5) siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru; (6) siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial. Sedangkan untuk melihat hasil belajar siswa peneliti memberikan 5 butir soal berbentuk esay.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing*. Ini dapat dilihat dari aktivitas dan nilai siswa sebelum siklus dan setelah siklus. Sebelum siklus peneliti memberikan soal 3 butir dan hanya 9 orang yang memenuhi standar kelulusan pada materi aritmatika sosial dengan nilai 75 keatas, dengan persentase ketuntasan 33,33%. Setelah siklus hasil belajar siswa jauh meningkat. Pada lembar aktivitas belajar siswa diperoleh (1) siswa yang aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan ke-2 sebesar 82%, siklus II pertemuan 1 sebesar 89%, pertemuan 2 sebesar 93%; (2) siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 sebesar 67%, pertemuan 2 sebesar 74%, siklus II pertemuan 1 sebesar 82%, pertemuan 2 sebesar 85%; (3) siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapatnya pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 63%, siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 78%; (4) siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya pada siklus I pertemuan 1 sebesar 56%, pertemuan 2 sebesar 70%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 85%; (5) siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 59%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 89%, Sedangkan hasil dari lembar tes siswa diperoleh (6) siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48% (13 orang tuntas), pertemuan 2 sebesar 67% (18 orang tuntas), pada siklus II pertemuan 1 82% (22 orang tuntas), pertemuan 2 sebesar 93% (25 orang tuntas) dari jumlah siswa 27 orang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, dengan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah ke ruh junjungan kita Nabi Muhammad Saw sebagai suri teladan bagi kita semua, mudah-mudahan kita mendapat syafaat dari beliau di yaumul akhir kelak. Skripsi ini berjudul: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan. Skripsi ini penulis susun untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd. I) di IAIN Padangsidimpuan.

Penyusunan skripsi ini tentunya bukanlah hal yang mudah bagi penulis, banyak hambatan dan kendala yang penulis hadapi karena kurangnya ilmu pengetahuan dan referensi yang penulis miliki. Semangat dan kerja keras serta bantuan dari semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor IAIN Padangsidimpuan beserta seluruh stafnya yang ada di lingkungan IAIN Padangsidimpuan.

2. Bapak Aswadi Lubis, SE., M.Si., dan Bapak Suparni S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Zulhingga, S.Ag, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta seluruh Wakil Dekan dan stafnya yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika dan Ibu Nursyaidah, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Tadris Matematika yang telah memberikan kemudahan dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala perpustakaan IAIN Padangsidempuan beserta seluruh stafnya yang telah membantu penulis dengan mengadakan buku-buku pendukung di perpustakaan IAIN Padangsidempuan.
6. Bapak Muhammad Amin, M.Ag, selaku Penasehat Akademik penulis yang mengarahkan penulis dan memberikan inspirasi serta saran dan kritik yang membangun selama mengikuti perkuliahan di IAIN Padangsidempuan.
7. Seluruh dosen IAIN Padangsidempuan, khususnya Dosen Jurusan Tadris Matematika yang telah rela berbagi ilmu selama penulis mengikuti perkuliahan di IAIN Padangsidempuan.
8. Kepala sekolah dan guru-guru di SMP Negeri 1 Halongonan yang telah membantu penulis untuk mengumpulkan data dan informasi untuk keperluan penulisan skripsi ini.

9. Teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan do'a yang selalu mengiringi penulis selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Saudara-saudara tercinta (Hellisar Harahap, Ilham Harahap, Tetty Herawati Harahap, Borayun Harahap, Anjas Asmara Harahap, Hasian Halomoan Harahap) dan seluruh keluarga serta keponakan tersayang (Irpan Tadri, Oji Kurniawan, Benny Pangatak, Salwa Maulida, Indri Arpiana Harahap, Eva Yulianti Harahap, Riska Kaila Aulia, dan Azhari Harahap, yang selalu menjadi motivasi dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Kepada sahabat seperjuangan dan seluruh mahasiswa IAIN khususnya TMM 1 stambuk 2010 yang terus memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dan seluruh teman-teman khususnya Dea Siregar, dan teman satu kos di Asrama Kodim Sihitang.

Penulis menyadari skripsi ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan referensi yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padangsidempuan, 07 Juni 2014


DEVI PAUJIAH HARAHAP
NIM. 10. 330 0009

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Surat Pernyataan Pembimbing	
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	
Berita Acara Ujian Munaqosah	
Halaman Pengesahan Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I: PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
C. BATASAN MASALAH.....	7
D. RUMUSAN MASALAH	8
E. TUJUAN PENELITIAN	8
F. MANFAAT PENELITIAN	8
G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	9

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. KERANGKA TEORI.....	10
1. Pengertian belajar	10
2. Hakikat belajar matematika	12
3. Model pembelajaran Role Playing	13
4. Aritmatika sosial.....	19
5. Hasil Belajar Matematika	34
B. PENELITIAN TERDAHULU	37
C. KERANGKA PIKIR	37
D. HIPOTESIS.....	39

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	40
B. JENIS PENELITIAN	40
C. SUBJEK PENELITIAN	43
D. INSTRUMENT PENGUMPULAN DATA	43

E. PROSEDUR PENELITIAN	55
F. ANALISIS DATA.....	50
BAB IV: HASIL PENELITIAN	
A. DESKREPSI DATA HASIL PENELITIAN	52
1. Kondisi Awal.....	52
2. Siklus I	54
3. Siklus II	70
B. HASIL TINDAKAN	85
C. PERBANDINGAN HASIL TINDAKAN	88
D. ANALISIS HASIL PENELITIAN.....	92
BAB V: PENUTUP	
A. KESIMPULAN	101
B. SARAN-SARAN	102

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I	Kisi-Kisi Tes Materi Aritmatika Sosial	45
Tabel I	Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus I Pertemuan 1	58
Tabel II	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1	60
Tabel III	III Persentase Peningkatan Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus 1 Pertemuan 2	66
Tabel IV	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 2	68
Tabel V	Persentase Peningkatan Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus II Pertemuan 1	74
Tabel VI	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1	77
Tabel VII	Persentase Peningkatan Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus II Pertemuan 1I.....	81
Tabel VIII	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1I	84
Tabel IX	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Berdasarkan Nilai Rata-Rata Kelas Dan Persentase Ketuntasan Dari Sebelum Siklus Sampai Pada Siklus II	85
Tabel X	Persentase Peningkatan Siswa Dilihat Dari Aktivitas Yang Telah Diamati Pada Siklus I dan Siklus II	87
Tabel XI	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1	89
Tabel XII	Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	89
Tabel XIII	Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	90
Tabel XIV	Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa	

	pada Siklus II Pertemuan 2	91
Tabel XV	Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas VII	99
Tabel XVI	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dilihat Dari Rata-Rata Siklus Kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan	99
Tabel XVII	Peningkatan Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus Kelas VII Negeri 1 Halongonan	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Diagram Batang Persentase siswa yang Tuntas Dari Siklus I dan Siklus II.....	86
Gambar 2.	Diagram Batang Persentase Peningkatan Siswa Dilihat Dari Aktivitas Yang Telah Diamati Pada Siklus I dan Siklus II	88
Gambar 3.	Diagram batang Peningkatan nilai rata-rata sebelum siklus sampai siklus II	91

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) 1
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) 2
- Lampiran 3 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Sebelum Siklus
- Lampiran 4 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 5 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 6 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playin* Siklus Ii Pertemuan 1
- Lampiran 7 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus Ii Pertemuan 2
- Lampiran 8 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Sebelum Siklus
- Lampiran 9 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I Pertemuan1
- Lampiran 10 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 11 Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playin* Siklus Ii Pertemuan 1
- Lampiran 12 Lembar Jawaban Tes Hasil Belajar Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus II Pertemuan2
- Lampiran 13 Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Pada Siklus I Pertemuan 1

- Lampiran 14 Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Pada Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 15 Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Pada Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 16 Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Pada Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 17 Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial
- Lampiran 18 Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 19 Persentase Ketuntas Tes Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 20 Persentase Ketuntas Tes Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Siklus II Pertemuan
- Lampiran 21 Persentase Ketuntas Tes Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 22 Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Dari Tes Awal Sampai Siklus II
- Lampiran 23 Lembar validitas tes hasil belajar I
- Lampiran 24 Lembar validitas tes hasil belajar II
- Lampiran 25 Lembar validitas tes hasil belajar III
- Lampiran 26 Lembar validitas tes hasil belajar IV
- Lampiran 27 Lembar validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) I
- Lampiran 28 Lembar validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) II

Lampiran 29 Lembar validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) III

Lampiran 30 Lembar validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IV

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Perkembangan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wadah dalam pembinaan sumber daya manusia, oleh karena itu pendidikan perlu mendapatkan perhatian dalam penanganan baik dari pemerintah, masyarakat dan keluarga. Dalam lembaga pendidikan perlu diadakan peningkatan dan penyempurnaan mutu pendidikan, salah satunya dengan melalui model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Matematika mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.

¹Himpunan Peraturan Perundang- Undangan, *SISDIKNAS* (Bandung: Fokus Media, 2009), hlm. 2.

Penguasaan materi matematika oleh siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif.

Kenyataan sekarang pendidikan matematika di Indonesia masih rendah bila dilihat dari standar Ujian Nasional yang akan dicapai. Salah satu penyebab rendahnya belajar disebabkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya anak lulus dari sekolah, mereka pintar teori namun tidak pada aplikasi.²

Masalah yang sangat menonjol dalam proses belajar matematika sekolah dasar dan menengah adalah pada umumnya hasil belajar para siswa belum memuaskan. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Kondisi seperti ini tidak akan mengembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan. Dan diakibatkan juga bahwa siswa merasa sulit untuk belajar matematika karena mereka menganggap matematika

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Berorientasi Standar Proses Pendidikan), (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 1.

memang pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Rendahnya kemampuan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Perkembangan matematika yang diterapkan di sekolah saat ini merupakan basik yang sangat penting dalam keikutsertaannya, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, agar tetap bugar dan tegar menyongsong persaingan di era globalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diaplikasikan pada persaingan era industrialisasi pada semua aspek kehidupan yang relevan dengan kemajuan informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesatnya.

Bidang studi matematika mempunyai karakteristik tertentu. Sehingga memerlukan suatu cara belajar dan mengajar sendiri. Bagi kebanyakan siswa, matematika merupakan bidang studi yang membosankan, sulit dan tidak menarik. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa yang tidak terlepas dari rendahnya mutu proses pendidikan dan pengajaran matematika yang berlangsung di sekolah. Kondisi ini tidak dapat dibiarkan berlangsung terus-menerus, untuk menanggulangnya diperlukan upaya pembenahan dari berbagai pihak dan dari segenap sektor yang turut mempengaruhinya. Berdasarkan kondisi demikian, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, untuk materi aritmatika sosial, materi yang berkaitan dengan mata uang, perdagangan, menentukan besar untung dan rugi dan sebagainya yang berhubungan dengan jual-beli. Maka model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah model pembelajaran *Role*

Playing, model *Role Playing* ini penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya, model *Role Playing* juga menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Melaksanakan bermain peran (*Role Playing*) menarik minat peserta didik, melatih untuk berinisiatif dan berkreasi, dapat mengembangkan daya fantasi peserta didik, menghidupkan suasana diskusi dan melatih peserta didik akan mengerti sosial psikologi.³

Menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses belajar mengajar pada pokok bahasan aritmatika sosial sangat baik untuk diterapkan, sebab peserta didik disini sangat berperan aktif, mereka memerankan perannya masing-masing, misalnya dalam materi aritmatika sosial, dalam sistem jual beli ada yang berperan sebagai penjual dan ada pula sebagai pembeli, dan dalam sistem penjualan seorang pedagang harus tahu berapa keuntungan yang akan diperolehnya dengan menentukan harga jual yang tepat. Berdasarkan pembelajaran seperti ini peserta didik akan mudah memahami materi yang diajarkan dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran matematika sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

³Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), hlm. 77-78.

Di dalam kegiatan belajar di kelas, diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Di samping itu guru-guru harus dapat memberikan iklim psikososial kelas belajar yang memungkinkan dapat memberikan dorongan kepada siswa, hingga siswa mempunyai kebebasan berbuat, berpikir, serta bereaksi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama sehingga dengan demikian siswa dapat melaksanakan kegiatan belajarnya secara optimal dalam upaya meraih hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi, sering terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tidak segenap dengan kemampuan belajarnya (potensi diri) sehingga siswa mendapat kesulitan belajar yang pada gilirannya hasil belajarnya pun rendah. Maka disini peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa mudah memahami pelajaran dengan memperagakan langsung pembelajarannya kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru SMP N 1 Halongonan yaitu dengan guru matematika, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal matematika, termasuk dalam materi aritmatika sosial. Ini disebabkan siswa masih kurang menguasai konsep-konsep yang ada pada pokok bahasan aritmatika sosial. Mereka juga belum mampu menggunakan dan mengaplikasikan rumus aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dan dalam proses belajar mengajar guru hanya menerangkan saja tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa pun perlu ditingkatkan, upaya meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya melibatkan mereka dalam

pembelajaran, dan dalam materi aritmatika sosial sangat cocok digunakan model *Role Playing*.

Untuk menyongsong era persaingan yang semakin kompetitif, dan mengingat rendahnya hasil belajar matematika siswa, yang diperkirakan mengalami kesulitan-kesulitan dalam proses belajar maka perlu adanya solusi untuk keluar dari permasalahan ini, salah satunya harus memperhatikan materi yang diajarkan serta modelnya harus disesuaikan. Jika siswa ikut berperan secara aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar maka siswa akan tertarik untuk belajar dan secara tidak langsung mereka akan menyenangi pelajaran itu, dan akan mudah untuk memahami materi.

Mengingat pentingnya pendidikan dan menanggapi masalah kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, yang kemungkinan kurang sesuai model pembelajaran yang dipilih dengan materi yang disampaikan. Maka penulis tertarik untuk meneliti model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebab pembelajaran *Role Playing* dapat melibatkan siswa secara aktif dan dihubungkan dengan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dan besar kemungkinan hasil belajar siswa akan meningkat dengan terlibatnya mereka secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas serta terdorong oleh peran tanggung jawab guru untuk memajukan anak didik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Guru masih kurang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan proses belajar mengajar.
4. Matematika merupakan bidang studi yang membosankan, sulit dan tidak menarik.
5. Penguasaan siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial masih rendah.
6. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan aritmatika sosial.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaram *Role Playing* pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi pokok aritmatika sosial.
2. Sebagai bahan masukan untuk semua guru khususnya untuk guru matematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Sebagai masukan informasi bagi guru dan instansi terkait dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang lebih optimal.

4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk lebih memahami upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
5. Bagi siswa, agar lebih mengasah diri dengan kemampuan berpikir untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dan sebagai bahan motivasi untuk meningkatkan cara belajar siswa agar lebih giat dalam belajar matematika.
6. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam.

G. Sistematika Pembahasan

Memudahkan pemahaman dalam pembahasan ini, maka dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Deskripsi Teoritis, meliputi: Kerangka Pikir, Penelitian Terdahulu, dan Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, Instrument Pengumpulan Data, Prosedur Penelitian, Analisis Data.

Bab IV terkait dengan hasil penelitian. Hasil penelitian merupakan jawaban atas permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V merupakan bab penutup menguraikan secara singkat kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).¹

Proses belajar yang terjadi pada dasarnya adalah tingkah laku. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.² Belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.³

Belajar merupakan dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia akan melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkah lakunya berubah. Perubahan itu dapat berupa perkembangan

¹Eveline Siregar, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Bogor: Galia Indonesia, 2010). hlm.3

²Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 17.

³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 21.

pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nantinya diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah atau tuntutan hidupnya.

Menurut Slameto pengertian belajar adalah “ Suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁴

Dalam perspektif Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka.⁵ Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur'an surah al-Mujadalah ayat 11 yang artinya:

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 1987), hlm. 2.

⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 62.

Ilmu dalam hal ini tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak di samping bagi kehidupan diri pemilik ilmu itu sendiri.

2. Hakikat Belajar Matematika

Matematika merupakan ratunya ilmu dan sekaligus menjadi pelayannya. Matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang. Matematika juga diartikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk, dan struktur. Serta matematika itu adalah ilmu yang abstrak dan deduktif.⁶

Matematika adalah sebagai sistem lambang yang formal sebab matematika bersangkutan paut dengan sifat struktural dari simbol-simbol melalui berbagai sasaran yang menjadi objek matematika.⁷

Defenisi matematika menurut James dan James yang dikutip oleh tim MKPBM jurusan pendidikan matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri.⁸

Berhubungan dngan ilmu pengetahuan tentu saja tidak lepas dari para ilmuan dalam pengembangannya. Maka dalam hal ini matematika meliputi

⁶ H. Erman Suherman dkk, *Common Text Book (Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer)*, (Bandung: JICA- Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)), hlm. 17

⁷Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm. 126-129.

⁸Tim MKPBM jurusan Pendidikan Matematika, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: UPI, 2001), hlm. 18.

sarana berpikir deduktif untuk ilmu alam dan ilmu sosial. Tingkat kecerdasan siswa terhadap matematika berbeda. Siswa yang dalam kognitifnya rendah akan mempunyai sikap yang lain jika dibandingkan dengan anak yang pandai matematika. Jadi, belajar matematika adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengetahui, memahami, dan mengerti hal-hal yang berhubungan dengan matematika.

Faktor-faktor yang dapat dinilai dalam proses belajar matematika antara lain:

- a) Kesadaran pentingnya nilai dan peranan matematika bagi dirinya dan masyarakat.
- b) Kesadaran akan keindahan bentuk-bentuk bangun ilmu ukur dalam lingkungannya.
- c) Kesadaran bahwa pelajaran matematika memberikan keuntungan dan kepuasan dalam pekerjaannya.

3. Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekterm yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

Sedangkan Gagne mendefenisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar

dan membuatnya berhasil guna. Menurut Winkel pembelajaran adalah sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.⁹

b. Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Role Playing adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”.¹⁰

Sedangkan menurut sudjana mengatakan bahwa “*Role Playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.¹¹

c. Prosedur atau Langkah-Langkah Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Sintak dari model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajarinya,

⁹Eveline Siregar, *Op. Cit.*, hlm. 12.

¹⁰Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 70.

¹¹*Ibid.*

kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.¹²

Model ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹³

d. Tujuan Penggunaan Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:¹⁴

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap.

174.

¹²Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2012), hlm.

¹³Istarani, *Loc. Cit.*

¹⁴Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). Hlm. 25.

- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dll.

Ramayulis yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

1. Memahami perasaan orang lain
2. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
3. Menghargai pendapat orang lain
4. Mengambil keputusan dalam kelompok
5. Membantu penyesuaian diri dalam kelompok
6. Memperbaiki hubungan sosial
7. Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
8. Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah

Dengan demikian model bermain peran diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Disamping itu, dapat digunakan untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesempatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami dan diamati.

e. Kebaikan Model Pembelajaran *Role Playing*

M. Bayiruddin Usman mengatakan keuntungan-keuntungan kebaikan-kebaikan yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran:

- 1) Untuk mengajar siswa supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. Dengan bermain peran setiap siswa diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaannya tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya. dan pelaksanaannya bermain peran selalu sangkut-menyangkut antara satu siswa dengan siswa lainnya sehingga dengan cara yang demikian siswa akan merasakan bagaimana perasaan orang lain yang betul-betul merasakan sesuai dengan yang diperankan.
- 2) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
- 3) Bermain peran menimbulkan diskusi yang hidup. Sesudah bermain peran dilaksanakan, ini akan menimbulkan diskusi yang hidup. Bukan saja bagi pemeran akan tetapi juga penonton.
- 4) Peserta didik akan mengerti sosial psikologi.

Dalam bermain peran siswa tentunya akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Tentu saja dalam pelaksanaannya siswa akan memecahkan masalah-masalah yang ada hubungannya sesama manusia tersebut. Bagaimana cara mengatasinya dan sebagainya.

- 5) Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.

Dalam model ini siswa akan dapat menemui bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

- 6) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi.
- 7) Siswa dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkannya.

f. Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

- 1) Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
- 2) Anak-anak yang tidak dapat giliran akan menjadi pasif.
- 3) Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model *Role Playing*, antara lain:

- 1) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar siswa.
- 2) Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan motivasi dari guru.
- 3) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seseorang siswa berperan.
- 4) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru.
- 5) Bermain peran bukanlah sandiwara atau drama biasa melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.

4. Aritmatika Sosial

a. Mata uang

Bicara mengenai pembelajaran aritmatika sosial, maka tak luput dari permasalahan jual beli, dan ini bersangkutan dengan uang sebagai alat tukar dalam proses jual- beli.

Alat tukar standar yang secara umum digunakan dalam kegiatan perdagangan disebut mata uang. Mata uang yang digunakan setiap bangsa memiliki jenis dan nilai yang berbeda. Setiap mata uang memiliki nilai dan besaran tetap, demikian pula pada uang rupiah.

b. Uang dan Perdagangan

Penggunaan uang dalam perdagangan merupakan suatu hal yang lazim dijumpai. Uang merupakan alat tukar atau pembayaran yang sah. Dalam suatu perdagangan, pedagang menjual barang dagangannya kepada konsumen. Jumlah uang yang diperoleh pedagang dari hasil penjualan barang itu dinamakan harga barang, sedangkan jumlah yang harus dibelanjakan atau dibayarkan oleh pedagang untuk pengadaan barang itu dinamakan harga beli.¹⁵

Seorang pedagang dikatakan beruntung atau memiliki laba bila harga jualnya lebih besar dari harga belinya. Jika harga jualnya sama

¹⁵ Husein Tampomas, *Matematika 1 Untuk SMP / MTs Kelas VII*, (Jakarta: Yulistira, 2005) hlm.78.

dengan harga belinya dikatakan pulang pokok. Bila harga jualnya lebih rendah dari harga belinya dikatakan merugi.¹⁶

c. Menentukan Nilai Barang

1) Nilai keseluruhan

Nilai keseluruhan adalah “nilai seluruh barang yang dibeli”.¹⁷

Nilai keseluruhan “merupakan jumlah nilai keseluruhan barang atau nilai keseluruhan adalah jumlah barang dikali harga satu unit barang”.¹⁸

Rumus untuk mencari nilai keseluruhan adalah:¹⁹

Nilai keseluruhan = nilai per unit x jumlah seluruh barang yang dibeli

Contoh 1 :

Berapa harga 36 buku jika harga satu buku Rp 2.500?

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Harga keseluruhan} &= \text{jumlah barang} \times \text{harga per unit} \\ &= 36 \times \text{Rp } 2.500,- \\ &= \text{Rp } 90.000,- \end{aligned}$$

Jadi, harga 36 buku adalah Rp 90.000,-

¹⁶*Ibid.*

¹⁷Setyaningtyas Yuliand, *Buku Sakti Matematika SMP*, (Yogyakarta: Kendi Mas Media, 2009), hlm. 26.

¹⁸Ngapiningsih dan Anna Yuni Astuti, *Inti Sari Matematika SD-SMP-SMA*, (Klaten: Itan Pariwara, 2011), hlm. 67.

¹⁹Mulkis, *Matematika SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: PT. Intan Pariwara, 2005), hlm. 59.

Contoh 2 :

Andi ingin membeli satu lusin pulpen, jika harga satu buah pulpen adalah Rp 3.000,-. Maka harga satu lusin pulpen tersebut adalah:

Jawab:

Satu lusin = 12 buah

Harga keseluruhan = jumlah barang x harga per unit

= 12 x Rp 3.000

= Rp 36.000

Jadi, harga satu lusin pulpen adalah Rp 36.000

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai keseluruhan adalah jumlah harga atau nilai dari keseluruhan barang yang dibeli.

2) Nilai Per Unit

Menurut Adhi Pranoto nilai per unit merupakan: “nilai setiap barang”.²⁰ Sedangkan Ngapiningsih dan Anna Yuni Astuti berpendapat bahwa “nilai per unit adalah nilai dari setiap satuan barang”.²¹ Yuliand juga mengatakan bahwa nilai perunit adalah “ nilai per satuan barang”.²²

Rumus untuk mencari nilai per unit adalah:

$$\text{Niai per unit} = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}}$$

²⁰Adhi Pranoto, *Ayo Bermain Jual-Beli*, (Sleman: Intan Sejati, 2005), hlm. 8.

²¹Ngapiningsih dan Anna Yuni Astuti, *Op. Cit.*, hlm. 67.

²² Dewi Nuharini, *Op. Cit.*, hlm. 136.

Contoh :

Harga telur satu lusin adalah Rp 33.000,00. Dengan isi sejumlah 30 butir maka berapa harga satu butir telur?

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Harga satu butir telur} &= \frac{\text{harga keseluruhan}}{\text{banyak unit}} \\ &= \frac{\text{Rp } 33.000,00}{30} \\ &= \text{Rp } 1.100 \end{aligned}$$

Jadi, harga satu butir telur adalah Rp 1.100.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai per unit adalah nilai dari setiap satuan barang yang dibeli.

3) Nilai Sebagian

Nilai sebagian adalah nilai sebagian barang yang akan dibeli.²³

Rumus mencari nilai sebagian:²⁴

Nilai Sebagian = nilai per unit x jumlah sebagian barang yang dibeli.²⁵

Contoh 1 :

Berapa harga 10 kelereng jika harga 60 butir Rp 15.000,00

Jawab:

Nilai sebagian = nilai per unit x jumlah sebagian barang yang dibeli

²³Setyaningtyas Yuliand, *Op. Cit.*, hlm. 26.

²⁴Husein Tampomas, *Op. Cit.*, hlm. 77.

²⁵Setyaningtyas Yuliand, *Op. Cit.*, hlm. 26.

$$\begin{aligned}\text{Nilai per unit} &= \frac{\text{harga keseluruhan}}{\text{jumlah barang}} \\ &= \frac{\text{Rp } 15.000,00}{60} \\ &= \text{Rp } 250,-\end{aligned}$$

Jadi nilai per unit (satu butir kelereng) = Rp 250

$$\begin{aligned}\text{Maka nilai sebagian (10 butir kelereng)} &= \text{Rp } 250 \times 10 \\ &= \text{Rp } 2.500\end{aligned}$$

Jadi, harga 19 butir kelereng adalah = Rp 2.500

d. Menentukan Besar Untung dan Rugi

1) Untung

Untung atau laba adalah keadaan yang menunjukkan harga jual lebih tinggi daripada harga beli.²⁶ Untung adalah jika harga penjualan lebih besar daripada harga pembelian, penerimaan lebih banyak daripada pengeluaran”.²⁷

Keuntungan = harga penjualan – harga pembelian.

Contoh:

Jika harga pembelian 1 lusin buku adalah Rp 24000,00, sedangkan harga jual setiap buku sebesar Rp 2500,00. Berapakah penerimaan yang diperoleh dari penjualan buku sebanyak 4 lusin? Dalam kondisi tersebut, apakah penjualan buku menghasilkan keuntungan atau kerugian?

²⁶Johanes.S, *Mahir Matematika* (Jakarta: Kendi Mas Media, 2008), hlm. 240

²⁷Husein Tompas, *Op. Cit.*

Penyelesaian:

$$\begin{aligned} \text{Harga pembelian 4 lusin buku} &= 4 \times \text{Rp } 24.000 \\ &= \text{Rp } 96.000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Harga penjualan 4 lusin buku} &= 4 \times 12 \times \text{Rp } 2.500 \\ &= \text{Rp } 120.000 \end{aligned}$$

Oleh karena harga penjualan buku, lebih dari harga pembelian buku, maka penjualan buku menghasilkan keuntungan sebesar:

$$\begin{aligned} \text{Keuntungan} &= \text{harga penjualan} - \text{harga pembelian} \\ &= \text{Rp } 120.000 - 96.000 \\ &= \text{Rp } 24.000 \end{aligned}$$

1) Rugi

Rugi terjadi bila harga penjualan lebih kecil daripada harga pembelian.²⁸ Rugi terjadi bila harga jual lebih kecil daripada harga beli (modal)²⁹.

Rugi (R) terjadi bila harga penjualan (J) lebih kecil daripada harga pembelian (P).

Kerugian akan diperoleh jika harga penjualan barang lebih dari harga pembelian. Secara matematis, penentuan kekerugian dapat dinyatakan sebagai berikut:

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

²⁸Johanes.s, *Op. Cit.*

²⁹M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 152.

Contoh:

Seseorang menjual mangga sebanyak 20 keranjang dimana masing-masing keranjang terdiri dari 25 buah mangga dengan harga jual Rp 3.500,00 per buah. Pada setiap keranjang selalu ditemukan 6 buah mangga yang busuk sehingga tidak bisa dijual. Jika harga beli mangga seluruhnya Rp 1.400.000,00, tentukan apakah orang tersebut memperoleh keuntungan atau kerugian?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned} \text{Total penjualan} &= 20 \times 19 \times \text{Rp } 3.500 \\ &= \text{Rp } 1.330.000,00 \end{aligned}$$

$$\text{Total pembelian} = \text{Rp } 1.400.000,00$$

Oleh karena total pembelian lebih dari total penjualan, maka orang tersebut akan memperoleh kerugian sebesar :

$$\begin{aligned} &= \text{Rp } 1.400.000,00 - \text{Rp } 1.330.000,00 \\ &= \text{Rp } 70.000,00 \end{aligned}$$

e. Menentukan Harga Jual dan Harga Beli

Harga beli adalah harga yang disepakati untuk membeli suatu barang atau sejumlah uang yang dikeluarkan untuk memperoleh suatu barang. Harga beli diartikan sebagai harga yang didapatkan oleh seorang pedagang ketika membeli barang-barang dagangan langsung dari pabrik

atau grosir.³⁰ sedangkan harga jual adalah harga yang ditentukan oleh pedagang ketika menjual barang-barang dagangannya ke konsumen (pembeli).³¹ Harga jual yaitu sejumlah uang yang diterima pedagang sebagai pengganti barang yang dijual dan harga beli yaitu harga yang disepakati untuk membeli suatu barang atau sejumlah uang yang dikeluarkan untuk memperoleh suatu barang”.³²

Rumus mencari harga jual dan harga beli jika persentase untung diketahui adalah:³³

$$\text{Harga jual} = \frac{100+P}{100} \times \text{harga beli}$$

$$\text{Harga beli} = \frac{100}{100+P} \times \text{harga jual, dengan P adalah persentase untung.}$$

Contoh :

1. Kue ulang tahun dijual dengan harga Rp 42.000,00. Dengan harga tersebut penjual mendapatkan untung sebesar 5%. Berapakah harga beli sebuah kue ulang tahun?

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Harga beli} &= \frac{100}{100+P} \times \text{harga jual} \\ &= \frac{100}{100+5} \times \text{Rp } 42.000,00 \\ &= \text{Rp } 40.000,00 \end{aligned}$$

³⁰Johanes.s, *Loc. Cit.*

³¹*Ibid.*

³²M. Cholik Adinawan, *Op.Cit.*, hlm. 151

Jadi, harga sebuah kue ulang tahun adalah Rp 40.000,00

2. Harga beli sebuah leptop adalah Rp 4.500.000,00. Untung yang ingin diperoleh dari hasil penjualan leptop tersebut adalah 15%. Berapakah harga jual leptop tersebut?

Jawab :

$$\begin{aligned} \text{Harga jual} &= \frac{100 + P}{100} \times \text{harga beli} \\ &= \frac{100 + 15}{100} \times \text{Rp } 4.500.000,00 \\ &= \text{Rp } 5.175.000,00 \end{aligned}$$

Jadi, harga jual leptop tersebut adalah Rp 5.175.000,00

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa harga jual merupakan harga jual barang yang ditetapkan oleh penjual sedangkan harga beli merupakan harga barang yang digunakan pedagang untuk membeli barang.

3. Benni Pangatak memperoleh keuntungan dari menjual kain sebanyak 36 potong sebesar Rp 720.000,00. Harga jual kain setiap potong Rp 98.000,00. Berapa harga kain yang harus dibeli pak hasan setiap potongnya?

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} \text{Keuntungan setiap potong kain} &= \text{Rp } 720.000,00 : 36 \\ &= \text{Rp } 20.000 \end{aligned}$$

$$\text{Harga jual setiap potong kain} = \text{Rp } 98.000$$

$$\text{Keuntungan} = \text{harga jual} - \text{harga beli}$$

$$\text{Harga beli} = \text{harga jual} - \text{keuntungan}$$

$$= \text{Rp } 98.000 - \text{Rp } 20.000$$

$$= \text{Rp } 78.000$$

f. Menentukan Rabat dan Bunga

1) Rabat

Rabat adalah potongan harga yang diberikan kepada pembeli karena membeli barang dalam jumlah besar (banyak).³⁴ Diskon atau rabat adalah potongan harga dari harga jual, diskon atau rabat dinyatakan dalam persen (%).³⁵

Rabat biasanya dalam bentuk persen. Dan rumus mencari diskon atau rabat adalah

$$\% \text{ rabat} = \frac{\text{diskon}}{\text{harga beli}} \times 100\%$$

dan harga bayar (setelah didiskon) = harga awal – diskon.³⁶

Contoh :

Sebuah toko penjualan alat elektronik memberikan rabat sebesar Rp 1000.000 untuk pembelian alat elektronik dengan jumlah perbelanjaan Rp 1.000.000,00. Oji kurniawan berbelanja alat elektronik seharga Rp 10.000.000,00.

³⁴Johanes.s, *Op.Cit.*, hlm. 249.

³⁵Dewi Nuharini, *Matematika (Konsep Dan Aplikasinya)* (Jakarta: P.T. Risky Grafis), hlm.

³⁶*Ibid*

- a. Berapa persen rabat yang diberikan toko elektronik?
- b. Berapa rupiah Oji kurniawan harus membayar perbelanjaannya?

Jawab :

- a. Alat elektronik yang dibeli oleh Oji Kurniawan seharga Rp

70.000.000,00. Jadi:

$$\begin{aligned} \% \text{ rabat} &= \frac{1.000.000}{10.000.000,00} \times 100\% \\ &= \frac{1}{10} \times 100\% \\ &= 10\% \end{aligned}$$

Jadi, rabat yang diberikan toko tersebut sebesar 10%

- b. Perbelanjaan Oji Kurniawan = Rp 10.000.000 – Rp 1.000.000

$$= \text{Rp } 9.000.000,00$$

Jadi, Oji Kurniawan harus membayar sebesar Rp 9.000.000,00

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa diskon atau rabat merupakan potongan harga yang diberikan pedagang terhadap barang dagangannya.

2) Bunga

Bunga adalah keuntungan yang diberikan oleh bank kepada nasabah (penabung) untuk setiap waktu tertentu.³⁷ Perhitungan bunga biasanya dinyatakan dalam jangka waktu tertentu, misalnya satu bulan,

³⁷Johanes.S, *Op. Cit.*, hlm. 253.

tiga bulan, setengah tahun, dan satu tahun.³⁸ Suku bunga biasanya dinyatakan dalam % dan biasanya bunga dilambangkan dengan P, sehingga nilai suku bunga dapat dinyatakan dengan P%. Dan bila suku bunga besarnya tetap maka disebut bunga tunggal. Bunga tunggal adalah bunga yang dihitung hanya berdasarkan besarnya modal saja.³⁹

Bunga bank dihitung dengan rumus:

Bunga satu tahun = persen bunga (P%) x besar tabungan awal,

atau

Bunga n bulan = $\frac{n}{12}$ x persen bunga (P%) x besar tabungan awal.

Contoh :

Indri menabung di bank Rp 10.000.000,00. Bank memberi bunga 15% per tahun. Indri mulai menabung pada awal maret 2012. Berapa jumlah uang Indri pada akhir juni 2013?

Jawab :

Modal Indri =Rp 10.000.000,00

Bunga (P%) = 15%

Awal maret 2012- akhir juni 2013 ada 16 bulan.

Besar bunga selama 16 bulan = $\frac{16}{12}$ x 15% x Rp 10.000.000,00

= Rp 2.000.000,00

³⁸Dewi Nuharini, *Op. Cit.*, hlm. 145.

³⁹*Ibid.*

Jumlah uang Indri selama 16 bulan adalah

$$= \text{Rp } 10.000.000,00 + \text{Rp } 2.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 12.000.000,00$$

Jadi, jumlah uang Indri pada akhir juni 2013 adalah Rp 12.000.000,00

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa bunga adalah kelebihan uang yang diberikan oleh bank kepada penabung sedangkan suku bunga adalah perbandingan antara bunga dengan modal dalam jangka waktu tertentu.

g. Menentukan Persentasi Utung dan Persentase Rugi

Besarnya nilai keuntungan atau kerugian dalam suatu perdagangan seringkali dinyatakan dalam persentase. Persentase merupakan gambaran nilai keuntungan atau nilai kerugian yang diperoleh seseorang berdasarkan ukuran dan situasi tertentu. Persentase keuntungan atau kerugian dikaitkan dengan harga pembelian atau harga penjualan. Persentase keuntungan atau kerugian yang dikaitkan dengan harga pembelian dinyatakan secara matematis:⁴⁰

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

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 150.

Contoh:

Eva membeli satu lusin penggaris Rp 12.000,00. Kemudian penggaris itu dijual dengan harga Rp 1.500,00 setiap batang. Tentukan persentase keuntungan terhadap pembelian!

Jawab :

Harga pembelian = Rp 12.000,00

Harga penjualan = 12 x Rp 1.500,00
= Rp.18.000,00

Untung = Rp 18.000,00- Rp 12.000,00
= Rp 6.000,00

$$\begin{aligned} \text{Persentase untung} &= \frac{\text{untung}}{\text{harga pembelian}} \times 100\% \\ &= \frac{6.000,00}{12.000,00} \times 100\% \\ &= \frac{1}{2} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Jadi, persentase keuntungan eva adalah 50%

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase untung adalah besar untung yang dinyatakan dalam bentuk persen (%).

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

Contoh :

Azhari membeli sebuah mobil dengan harga Rp 40.000.000,00. Karena sesuatu hal, mobil itu dijual kembali dengan harga Rp 38.000.000,00.

Tentukan persentase ruginya!

Jawab :

Harga pembelian = Rp 40.000.000,00

Harga penjualan = Rp 38.000.000,00

Rugi = Rp 2.000.000,00

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

$$= \frac{2.000.000,00}{40.000.000,00} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5\%$$

Jadi, Azhar mengalami kerugian sebesar 5%

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aritmatika sosial adalah kemampuan siswa untuk mengetahui unsur-unsur aritmatika sosial atau khususnya dalam kasus jual beli dan dapat mengoperasikan aritmatika sosial tersebut sesuai jenis- jenisnya yaitu dalam menentukan harga barang per unit, harga keseluruhan dan harga sebagian serta menentukan harga jual, harga beli, untung , rugi, rabat, bunga, dan persentase untung dan persentase rugi.

5. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku.⁴¹ Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, subyek belajar, tujuan, motivasi yang memengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.⁴² Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar ini berbentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap-sikap.⁴³

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.⁴⁴ Sudjarwo S. berpendapat dalam kehidupannya, manusia selalu penuh dengan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja, terencana maupun acara yang datang dengan tiba-tiba. Kejadian atau

⁴¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999). Hlm. 3

⁴²Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 38.

⁴³Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 251.

⁴⁴Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 3.

pengalaman tersebut menimbulkan pengalaman hidup sedangkan pengalaman hidup itu sendiri pada dasarnya adalah hasil belajar.⁴⁵

Orang memahami dan menguasai hubungan-hubungan tersebut sehingga orang tersebut dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari, hal inilah yang dikatakan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.⁴⁶

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:⁴⁷

1) Faktor dari luar, terdiri dari dua bagian, yakni:

a) Faktor environmental input (lingkungan).

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alami dan lingkungan. Lingkungan fisik/alami adalah lingkungan dengan keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara. Belajar pada keadaan udara yang segar, akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia ataupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi hasil belajar, jika

⁴⁵ Sudjarwo S., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: Medya Utama Sarana Perkasa, 1989), hlm. 139.

⁴⁶ Nana Sudjana. *Op. Cit.*, hlm. 22.

⁴⁷ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hlm. 103-106.

seorang murid belajar dalam situasi yang ramai/gemuruh maka hasil belajarnya tidak akan maksimal.

b) Faktor-faktor instrumental

Faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Seperti model pembelajaran yang digunakan dan sarana prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

2) Faktor dari dalam, yaitu:

a) Kondisi fisiologis anak.

Kondisi ini berupa kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capai, tidak dalam keadaan cacat jasmani.

b) Kondisi psikologis anak

Kondisi psikologi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti minat yang rendah, tentu hasilnya akan lain jika dibandingkan dengan anak yang belajar dengan minat yang tinggi.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika dapat dilihat setelah siswa melalui proses pembelajaran dalam materi pelajaran matematika. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai materi pelajaran matematika, dapat dilihat dengan cara melakukan atau evaluasi terhadap apa yang telah dipelajari.

Hasil belajar berguna bagi guru untuk mengetahui sejauh mana tujuan pengajaran yang ditetapkan dapat dicapai, sehingga dapat dijadikan sebagai umpama yang baik untuk pengajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa sehingga dapat memperbaiki cara belajar yang kurang baik dan memperhatikan yang sudah baik.

Jadi, hasil belajar matematika siswa dalam pokok bahasan aritmatika sosial adalah pemahaman yang menimbulkan kemampuan pada diri siswa dengan menerapkannya untuk menyelesaikan masalah yang menyangkut pada aritmatika sosial.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkenaan dengan permasalahan judul ini adalah: Lismawati Harahap. Perbandingan hasil belajar aritmatika sosial dengan menggunakan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (GI) di kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (GI) positif berhasil.

C. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai

hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, perubahan tingkah laku tidak berlangsung sesaat saja tetapi dapat bertahan dan berfungsi dalam waktu yang relatif lama.

Salah satu cara agar seorang guru tidak sulit dalam mencapai tujuan pengajaran disekolah dalam pembelajaran matematika, perlu adanya model pembelajaran yang dapat mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan siswa akan aktif, kreatif dalam proses pembelajaran matematika, oleh karena itu belajar matematika itu pada akhirnya menyenangkan dan kemampuan belajar siswa pun meningkat serta nilai pelajaran matematika mereka akan mencapai ketuntasan terutama pada pokok bahasan aritmatika sosial, sehingga diduga hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian yang di uji kebenarannya dengan jalan riset.⁴⁸ Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian.⁴⁹

Berdasarkan pendapat diatas, hipotesis merupakan jawaban sementara yang diperkirakan memiliki nilai yang benar. Oleh karena itu, hipotesis dapat diuji kebenarannya. Dan berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah “Model Pembelajaran *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA”.

⁴⁸Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 126.

⁴⁹Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 162.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Halongonan yang ber alamat Jalan Lintas Sipiongot-Hambulo kecamatan Halongonan, kabupaten Padang Lawas Utara. Adapun penulis memilih SMP Negeri 1 Halongonan sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang judulnya sama dengan judul penulis yaitu tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan PALUTA. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II pada tanggal 19 April sampai tanggal 3 Mei 2014.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus. Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.¹ PTK dilaksanakan dengan menerapkan

¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 26.

berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran.²

Banyak Model yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas, namun pada penelitian ini peneliti hanya memakai model Kurt Lewin. Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni:

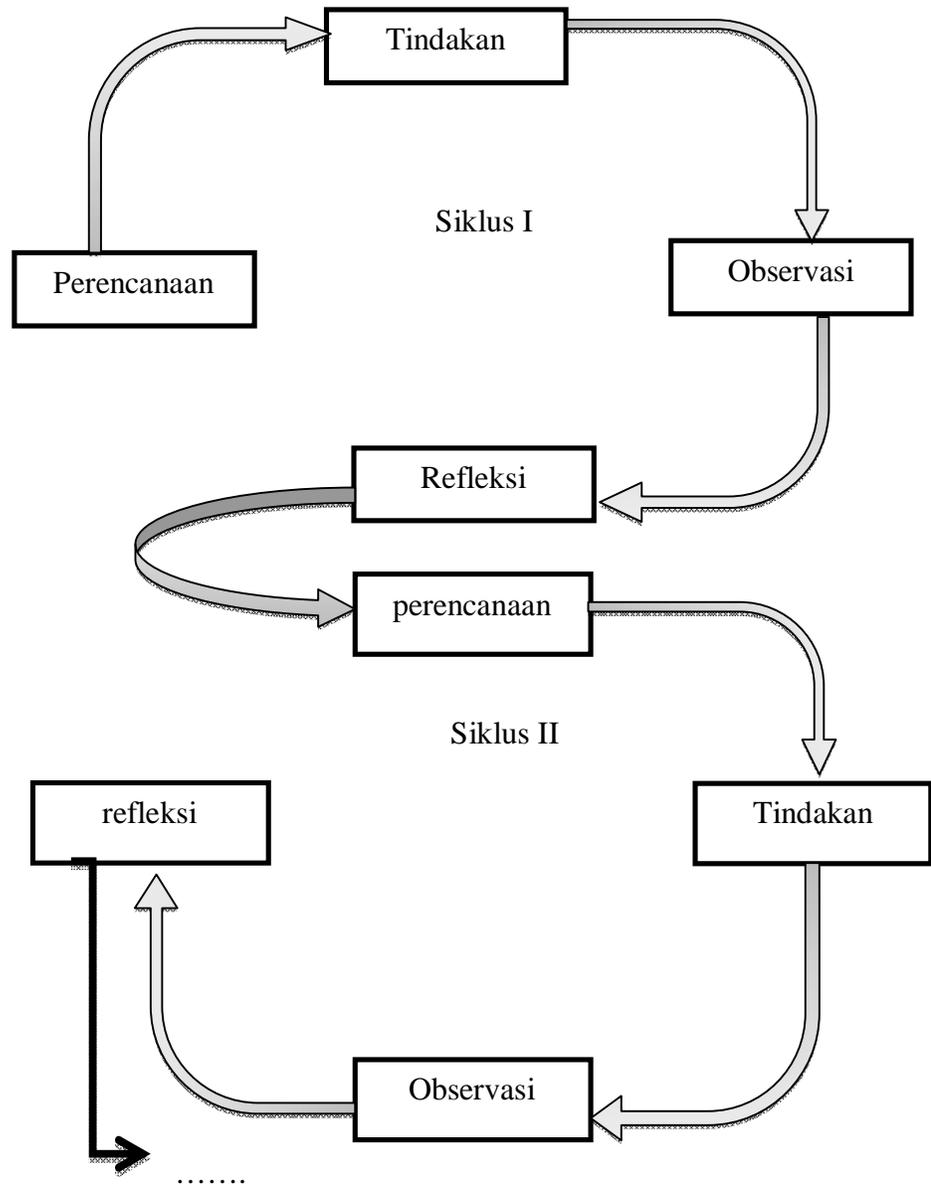
1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*reflecting*).

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu idegagasan peneliti, sedangkan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan dan refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.³

² *Ibid*, hal. 18.

³ *Ibid*, hal. 50.

Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan PTK



Adapun tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut:⁴

⁴Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 63-64

- a. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru.
- b. Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus-menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat.
- c. Peningkatan mutu hasil pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dengan mengembangkan berbagai jenis keterampilan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
- e. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan Padang Lawas Utara yang berjumlah 27 orang.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi. Tes yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan buku panduan belajar matematika kelas VII SMP Negeri 1 dan melalui model pembelajaran *Role Playing* yang diberikan guru.

Tes instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Sebagai alat

ukur dalam proses evaluasi. Tes tersebut berbentuk tes subjek untuk mengukur sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi aritmatika sosial. Tes subjektif tersebut berbentuk esay (uraian). Tes bentuk esay adalah sejenis tes yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian kata-kata.⁵

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau teliti.⁶ Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁷ Lembar observasi dilakukan untuk mengetahui kreatifitas siswa melalui model pembelajaran *Role Playing* yang disesuaikan dengan indikator pelajaran matematika. Jenis aktivitas yang diamati adalah Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru, Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat, Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya, Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru.

⁵Suharsismi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Hlm. 162

⁶Wina Sanjaya, *Op.Cit.*, hlm. 86

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Grapindo Persada), hlm. 76.

Adapun kisi-kisi tes materi aritmatika sosial dengan bentuk esay (uraian)

terlihat pada tabel berikut :

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator
Aritmatika Sosial	Pengertian nilai keseluruhan, nilai sebagian, nilai per unit	Menghitung nilai keseluruhan, nilai sebagian, nilai per unit.
	Menjelaskan untung dan rugi	Menentukan besar untung dan rugi
	Menentukan harga jual dan harga beli	Menghitung harga jual dan harga beli
	Menentukan rabat dan bunga	Menghitung rabat dan bunga

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dilakukan dengan pola yang sama dan tetap, meliputi 4 tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Siklus penelitian tersebut dapat dilihat seperti skema berikut:

1. Siklus I pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan materi aritmatika sosial, agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.

- 2) Melakukan tes awal untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi aritmatika sosial untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.

b. Tindakan (*acting*)⁸

Setelah perancangan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan/ mengimplementasikan perencanaan tersebut kedalam bentuk tindakan-tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, apersepsi dan memberikan pengarahannya tentang efektifitas model pembelajaran *Role Playing*.
- 2) Guru menyusun /menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 3) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 4) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 5) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 6) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

⁸Istarani, *Op.Cit.*, hlm. 76.

- 7) Guru menyuruh masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Guru menyuruh masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 11) Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial.
- 12) Guru membuat pekerjaan rumah (PR)

c. Observasi (*Observing*)

Pada tahap demi tahap dilakukan observasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai observer selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi aritmatika sosial melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengisi lembar observasi aktivitas belajar yang telah disediakan.

d. Refleksi (*reflecting*)

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran.

- 2) Mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.
- 3) Refleksi dilakukan untuk mencatat semua pertemuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, selanjutnya untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus 1 pertemuan ke-2

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan materi aritmatika sosial, agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 2) Melakukan tes awal untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi aritmatika sosial untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.

b. Tindakan (*action*)⁹

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan /mengimplementasikan perencanaan tersebut kedalam bentuk tindakan-tindakan. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

⁹Istarani, *Op.Cit.*, hlm. 76.

- 1) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, apersepsi dan memberikan pengarahannya tentang efektifitas model pembelajaran *Role Playing*.
- 2) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 3) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 4) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 5) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 6) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 7) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Pemberian tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial.
- 11) Membuat pekerjaan rumah (PR)

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap demi tahap dilakukan observasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak

sebagai observer selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi aritmatika sosial melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengisi lembar observasi aktivitas belajar yang telah disediakan.

e. Refleksi (*reflecting*)

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.
- 3) Refleksi dilakukan untuk mencatat semua pertemuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, selanjutnya, untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan siklus II sama dengan pada siklus I, hanya saja ada sedikit perbedaan yaitu dengan menambahkan kekurangan pada siklus I atau memperbaiki kesalahan/ kekurangan pada siklus I.

F. Analisis Data

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah dengan melihat terlebih dahulu ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses pembelajaran terdapat ketuntasan belajar individu dan klasikal. Ketuntasan belajar individu dinyatakan tuntas apabila tingkat presentasi

ketuntasan minimal mencapai 70%, sedangkan untuk tingkat klasikal dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 70%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas tersebut.¹⁰

Analisis data digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi aritmatika sosial. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir pertemuan.

Ketentuan ketuntasan belajar individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus:¹¹

$$KK = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Persentase Kelas yang Telah Tuntas Belajar

T = Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar

N = Jumlah Seluruh Siswa

Dengan melihat hasil ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* khususnya pada materi aritmatika sosial.

¹⁰E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 99.

¹¹Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK* (Bandung: CV. Yrama Widya, 2011), hlm. 40.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru bidang studi matematika yang mengajar di kelas VII SMP N 1 Halongonan untuk membicarakan tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Sebelum melakukan tindakan, peneliti berdiskusi dengan guru matematika mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembicaraan tersebut ternyata hasil belajar siswa masih rendah pada materi aritmatika sosial. Siswa juga kurang aktif dalam proses belajar mengajar serta masih banyak siswa yang belum berani mengungkapkan pendapat dan bertanya. Permasalahan dijadikan bahan bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan mengubah pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Agar siswa mudah memahami materi sehingga dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial serta hasil belajar siswa meningkat.

Langkah awal sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes kemampuan awal kepada siswa berupa soal uraian sebanyak 3 butir tentang pengantar pelajaran aritmatika sosial. Dimana tes yang diujikan untuk melihat hasil belajar siswa bila menyelesaikan soal secara individu.

Setelah tes diberikan kepada siswa, peneliti mengumpulkan tes yang dikerjakan siswa dan menganalisis. Dari tes hasil belajar awal tersebut ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tesnya masing-masing, yang mana dari 27 siswa hanya 9 siswa yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 75 ke atas dan 18 siswa yang tidak mencapai nilai standar, dengan kata lain hanya 33,33% siswa yang tuntas dan 66,67% siswa yang tidak tuntas.

Dari hasil tes hasil belajar awal diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yaitu:

- a. Siswa kesulitan dalam memahami masalah yang diberikan sehingga jawaban yang diperoleh salah.
- b. Siswa kebingungan dalam menjawab soal sehingga kondisi kelas tidak kondusif.
- c. Siswa melakukan kesalahan perhitungan dalam mengerjakan soal sehingga jawaban yang diperoleh salah.
- d. Kurang teliti dalam mengerjakan soal.

- e. Siswa tidak bisa mengoptimalkan waktu, terburu-buru dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal siswa terhadap pembelajaran matematika, maka peneliti berinisiatif untuk mengatasi kesulitan yang ditemukan. Peneliti menyusun dan melaksanakan serangkaian perencanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan kelas yang dirumuskan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan prosedur yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

2. Siklus 1

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan (*planning*) 1

Pada tahap perencanaan siklus I pertemuan 1 ini, peneliti menyiapkan hal-hal penting dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan menerapkan model ini diharapkan siswa dapat mengerti, memahami materi maupun soal-soal yang diberikan nantinya. Adapun perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan format model pembelajaran *Role Playing*.
- b) Guru menyiapkan lembar tes untuk melihat hasil belajar siswa.

2) Tindakan (*action*) 1

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun. Waktu yang digunakan untuk 1 kali pertemuan adalah 2 x 40 menit.

Sebelum menjelaskan materi aritmatika sosial terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian memotivasi siswa untuk menguasai materi aritmatika sosial dengan menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memberi salam pembuka
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan bangku dan mejanya setelah tertib siswa diajak berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c) Guru mengabsen siswa, pada siklus 1 pertemuan 1 ini ada dua siswa yang tidak hadir yaitu Nur Aminah dan Pahriadi.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa yaitu dengan mempelajari aritmatika sosial maka akan mudah untuk menjalankan proses jual beli dan lebih mudah untuk mengetahui/ menghitung untung yang diperoleh atau kerugian.
- e) Dan guru memberikan pengarahan tentang efektifitas model pembelajaran *Role Playing* yaitu menjelaskan apa itu pembelajaran *Role Playing* dan menjelaskan langkah-langkahnya.

- f) Guru menunjuk kelompok siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial yaitu dalam siklus I pertemuan 1 ini guru menjelaskan sub materi tentang nilai suatu barang, harga penjualan, dan harga pembelian serta persentase untung dan rugi.
- b) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Para siswa mengambil tempat untuk di depan kelas untuk melakukan skenario yaitu mengadakan jual beli. Pertama kali penjual memberi informasi kepada kelompok lain harga awal atau harga beli dari barang jual merek yaitu buah 5 kg terdiri dari 3 kg buah salak dengan harga masing-masing Rp 5.000, Rp 8.000, Rp 10.000, dan 2 kg buah jeruk dengan harga masing-masing Rp 8.000, Rp 12.000. Setiap kelompok wajib membeli barang dan tidak dibatasi untuk pembelian. Barang yang tidak terjual dianggap hangus atau kerugian, namun yang harus diperhatikan adalah berapa untung, berapa rugi yang diperoleh si penjual tersebut dan itulah yang harus didiskusikan setiap kelompok serta saran dan kritikan saat skenario ditampilkan. Sipeljual bertugas mencari persentase untung dan persentase rugi.

- c) Dan pada saat skenario ditampilkan guru menyuruh siswa dalam tiap kelompok agar mengamati skenario yang diperagakan. Disini siswa diajak untuk mengamati peragaan yang ditampilkan secara cermat.
- d) Guru memberikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok untuk membahas penampilan yang ditampilkan. Lembar kerja yang dimaksud adalah berupa kritikan atau saran untuk kelompok yang tampil.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan. Disini ada beberapa siswa yang memberikan pertanyaan seperti kurang pemahnyanya cara mencari nilai barang per unit.
- f) Guru menyuruh siswa untuk membacakan lembar kerja yang sudah diberikan oleh guru.
- g) Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial. Soal yang diberikan berupa esay sebanyak 5 soal tentang nilai suatu barang, harga penjualan, harga pembelian.

Kegiatan akhir

- a) Guru memberikan kesimpulan secara umum tentang materi aritmatika sosial yang di bahas pada pertemuan ini.

- b) Guru menunjuk kelompok yang akan melakokkan minggu selanjutnya.
- c) Guru membuat tugas pekerjaan rumah (PR) untuk melatih pemahaman siswa yang ada dibuku paket sebanyak 2 soal.

3) Pengamatan (*Observasi*) 1

Dalam pengamatan, peneliti bertindak sebagai observer berlangsungnya pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dapat memunculkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Sehingga memunculkan rasa keingintahuannya dan memunculkan beberapa pendapat dan pertanyaan. siswa juga mulai memahami apa itu aritmatika sosial. Dan materi aritmatika sosial sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Tabel I
Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	20	74%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	18	67%

3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	13	48%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	15	56%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	13	48%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	13	48%

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Dapat dilihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari tabel diatas bahwa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru hanya 20 orang dari 27 jumlah siswa dengan persentase 74% selebihnya yang tidak memperhatikan sebanyak 7 orang dengan persentase 26%. Siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran hanya 18 orang dengan persentase 67% selebihnya siswa bersifat pasif sebanyak 9 orang dengan persentase 33%. Siswa yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya 13 orang dengan persentase 48% dan yang tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat 14 orang dengan persentase 52%. Siswa yang mampu menggunakan waktu sebaik-baiknya sebanyak 15 orang dengan persentase 56% dan yang tidak bisa menggunakan waktu

sebaik-baiknya 12 orang dengan persentase 44%. Dan untuk siswa yang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan hanya 13 orang dengan persentase 48% dan yang tidak bisa mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru 14 orang dengan persentase 52%. Sedangkan siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial bentuk esay sebanyak 5 soal hanya 13 orang dengan persentase 48% dan yang tidak bisa menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial 14 orang dengan persentase 52%. Untuk siswa yang aktif memperhatikan disebabkan karena siswa mulai memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Untuk melihat hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* guru memberika tes dengan 5 butir soal aritmatika sosial dalam bentuk esay. Dan hasilnya dapat dilihat dari table dibawah ini, jelas bahwa persentase ketuntasan meningkat dari tes awal 33,33% menjadi 48,15%.

Tabel II
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I
Pertemuan 1

Kategori	Nilai Rata-rata	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Tes Hasil Belajar Awal	80	33,33%	66,67%
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan1	83,46	48,15%	51,85%

4) Refleksi (*reflection*) 1

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan, terlihat setelah dilakukannya tes di temukan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa yaitu 48,15% sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas 51,85% dengan 83,46.

Ada beberapa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal, terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dan penambahan jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal tersebut dari 9 siswa menjadi 13 siswa. Pada pertemuan 1 ini hasil belajar siswa sudah mulai meningkat hal ini dapat dilihat dari berbagai aktivitas dan ketuntasan belajar siswa yang diamati. Siswa yang mampu menyelesaikan soal aritmatika sosial ada 13 orang, ada beberapa siswa yang belum mampu mengerjakan soal yakni sebanyak 14 siswa dengan persentase 51,85%.

Penyebab belum mampunya siswa mengerjakan soal aritmatika sosial yakni:

- a) Siswa kurang memahami penjelasan guru.
- b) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- c) Masih banyak siswa yang tidak berani mengeluarkan pendapatnya.
- d) Sebagian siswa belum berani menanyakan materi yang belum dipahaminya.

- e) Siswa kurang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru. Hal inilah yang akan lebih diperhatikan dan diperbaiki dipertemuan selanjutnya.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada pertemuan 1 ini maka perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru harus dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Guru diharapkan mampu memaksimalkan penyampaian materi.
- c) Guru harus bisa membimbing siswa untuk lebih aktif dalam kelompok diskusi.

b. Pertemuan ke-2

1) Perencanaan (*planning*) 2

Untuk tindakan berikutnya diperlukan langkah-langkah dengan perencanaan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan menemukan jawaban dari masalah yang ditemukan di siklus I pertemuan I.
- b) Guru menyiapkan lembar tes siswa untuk melihat hasil belajar siswa.

2) Tindakan (*action*) 2

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun. Waktu yang digunakan untuk 1 kali pertemuan adalah 2 x 40 menit.

Sebelum menjelaskan materi aritmatika sosial terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian memotivasi siswa untuk menguasai materi aritmatika sosial dengan menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut.

Kegiatan awal:

- a) Guru memberi salam pembuka.
- b) Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan do'a.
- c) Guru mengabsen siswa.
- d) Guru mengumpulkan pekerjaan rumah yang ditugaskan sebelumnya.
- e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Seperti pertemuan sebelumnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- f) Guru memanggil kelompok yang akan melakonkan skenario seperti sebelumnya.

Kegiatan inti:

- a) Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial yaitu dengan sub materi rabat dan bunga tunggal.
- b) Kelompok yang ingin tampil mengambil tempat di depan kelas, disini kelompok yang tampil dijadikan sebagai penjual alat elektronik yang tokonya sangat besar. Karena akhir tahun mereka membuat diskon untuk konsumen, barang yang didiskon yaitu tablet dengan 4 macam diskon yang masing-masing harga Rp 10.000.000 dengan diskon Rp 1.000.000, ada yang diskon dengan 30%, 50% serta 20%. Disini kelompok lain wajib membeli, kemudian setiap kelompok mendiskusikan hasil pembeliannya berapa persen diskon yang diperoleh serta berapa uang yang harus dikeluarkan pembeli jika sekian % diskon.
- c) Pada saat skenario ditampilkan guru menyuruh siswa untuk mengamati skenario yang diperagakan. Siswa di ajak untuk aktif mengamati peragaan yang ditampilkan.
- d) Guru memberikan lembar kerja untuk membahas penampilan yang telah diperagakan berupa masukan saran yang perlu diperbaiki pada kelompok yang tampil.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan. Disini siswa bebas bertanya dan memberikan pendapatnya.

- f) Guru menyuruh siswa untuk membacakan lembar kerja yang diberikan.
- g) Guru memberikan penguatan terhadap siswa yang aktif dalam pembelajaran. Penguatan yang dimaksud adalah guru memberikan permen.
- h) Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial sebanyak 5 soal dalam bentuk esay.

Kegiatan akhir:

- a) Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.
- b) Guru membuat kesimpulan secara umum tentang untung dan rugi.
- c) Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

3) Pengamatan (*observasi*) 2

Berdasarkan tindakan yang dilakukan, peneliti mengamati bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sudah mulai terlihat dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa mulai aktif. Dan mulai berani untuk mengeluarkan pendapat dan bertanya.

Begitu juga dengan hasil belajar siswa sudah ada peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes yang mulai meningkat dan keinginan atau semangat siswa untuk belajar yang secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel III
Persentase Peningkatan
Aktivitas yang Telah Diamati Pada Siklus I Pertemuan 2

No	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	22	82%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	20	74%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	17	63%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	19	70%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	16	59%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika social	18	67%

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk

menyelesaikan soal yang diberikan. Dapat dilihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari tabel diatas bahwa siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru hanya 22 orang dari 27 jumlah siswa dengan persentase 82% selebihnya yang tidak memperhatikan sebanyak 5 orang dengan persentase 19%. Siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran hanya 20 orang dengan persentase 74% selebihnya siswa bersifat pasif sebanyak 7 orang dengan persentase 26%. Siswa yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya 17 orang dengan persentase 63% dan yang tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat 10 orang dengan persentase 37%. Siswa yang mampu menggunakan waktu sebaik-baiknya sebanyak 19 orang dengan persentase 70% dan yang tidak bisa menggunakan waktu sebaik-baiknya 8 orang dengan persentase 30%. Dan untuk siswa yang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan hanya 16 orang dengan persentase 59% dan yang tidak bisa mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru 11 orang dengan persentase 41%. Sedangkan siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial bentuk esay sebanyak 5 soal hanya 18 orang dengan persentase 67% dan yang tidak bisa menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial 9 orang dengan persentase 33%. Untuk siswa yang aktif memperhatikan disebabkan karena siswa mulai

memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Dipertemuan kedua ini persentase aktivitas siswa semakin meningkat.

Untuk melihat hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* guru memberikan tes dengan 5 butir soal aritmatika sosial dalam bentuk esay. Dan hasilnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini, jelas bahwa persentase ketuntasan meningkat dari tes awal 33,33% menjadi 66,67%.

Tabel IV
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa
Pada Siklus I Pertemuan 2

Kategori	Nilai Rata-rata	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	84,17	66,67%	33,33%

4) Refleksi 2

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 ini terlihat bahwa setelah dilakukannya tes di temukan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa yaitu 66,67 (18 siswa dari 27 siswa) sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas 33,33% (9 siswa dari 27 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 84,17.

Pada pertemuan 2 ini, hasil belajar siswa sudah mulai meningkat, siswa sudah mulai mampu mengerjakan soal ini terlihat dari persentase berbagai aktivitas siswa dan ketuntasan belajar siswa dan penambahan jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal-soal tersebut dari 13 siswa menjadi 18 siswa.

Ada beberapa siswa yang belum mampu mengerjakan soal yakni sebanyak 9 siswa dengan persentase 33,33%.

Hal yang membuat hasil belajar siswa belum maksimal:

- a) Dikarenakan sebagian siswa belum mampu memahami penjelasan guru dan kurang memperhatikannya.
- b) Tidak berani menanyakan yang belum dipahami.
- c) Dan tidak aktif mendiskusikan soal dengan teman kelompok.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada pertemuan 2 ini maka perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru harus dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Guru diharapkan mampu memaksimalkan penyampaian materi.
- c) Guru harus bisa membimbing siswa untuk lebih aktif dalam kelompok diskusi.
- d) Guru menanyakan tiap kelompok materi apa yang belum dipahami.

3. Siklus II

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan (*planning*) 1

Dari hasil refleksi siklus I dari pertemuan I dan 2, terlihat sudah mulai terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga pada tahap ini peneliti tetap merencanakan penerapan *Role Playing*

Masalah pada siklus I akan berusaha diminimalisir pada siklus II dan semua keberhasilan pada siklus I akan berusaha terus ditingkatkan pada siklus II. Peneliti berusaha membuat pembelajaran terus menarik perhatian siswa yang bisa mengajak siswa untuk terus semangat dalam belajar dengan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan tapi tetap dalam suasana yang kondusif.

Adapun perencanaan yang dilakukan adalah

- a) Guru menyusun kembali rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan menemukan jawaban dari permasalahan dipertemuan sebelumnya.
- b) Guru menyiapkan tes yang akan diberikan kepada siswa.

2) Tindakan (*action*) 1

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 ini berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun dengan alokasi waktu 2 x 40 menit

pada setiap pertemuan. Dari rencana yang telah disusun maka akan dilakukan tindakan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa.
- b) Guru meminta siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran.
- c) Guru mengabsensi siswa.
- d) Guru mengumpulkan pekerjaan rumah yang telah ditugaskan sebelumnya.
- e) Guru menunjuk beberapa siswa untuk melakonkan skenario.
Siswa mengambil tempat di depan kelas.

Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial dengan sub materi harga keseluruhan, harga sebagian, harga per unit, harga jual, harga beli serta persentase untung dan persentase rugi.

Pertama kali penjual memberi informasi kepada kelompok lain harga awal atau harga beli dari barang jual merek yaitu buah 5 kg terdiri dari 3 kg buah salak dengan harga masing-masing Rp 5.000, Rp 8.000, Rp 10.000, dan 2 kg buah jeruk dengan harga masing-masing Rp 8.000, Rp 12.000. Setiap kelompok wajib membeli barang dan tidak dibatasi untuk pembelian. Barang yang tidak terjual dianggap hangus atau kerugian, namun yang harus diperhatikan adalah berapa untung,

berapa rugi yang diperoleh si penjual tersebut dan itulah yang harus didiskusikan setiap kelompok serta saran dan kritikan saat skenario ditampilkan. Sipejual bertugas mencari persentase untung dan persentase rugi.

- b) Pada waktu skenario diperagakan guru menyuruh siswa untuk lebih serius mengamati skenario yang diperagakan.
- c) Untuk meningkatkan pengelolaan kelas, guru akan berjalan mengelilingi siswa saat proses belajar berlangsung untuk menasehati dan menjaga terjadinya tingkah laku siswa yang kurang baik.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan kelompoknya.
- e) Guru memotivasi siswa dalam belajar, jika siswa yang kurang paham maka guru memberikan penjelasan yang lebih mengarahkan kepada materi agar semangat siswa bangkit untuk belajar dan mulai berpikir.
- f) Guru mengoptimalkan waktu, agar pembelajaran tercapai secara maksimal maka guru harus bisa menggunakan waktu secara efisien.
- g) Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk membahas penampilan yang diperagakan. Lembar kerja yang

diberikan berupa saran dan kritikan untuk kelompok yang tampil.

- h) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan. Guru mengajak siswa untuk mengeluarkan pendapat dengan memberikan rangsangan.
- i) Guru menyuruh siswa membacakan hasil kesimpulan dari kelompoknya.
- j) Guru memberikan penguatan terhadap siswa yang berani dan aktif dalam pembelajaran. Disini guru memberikan pujian dan permen.
- k) Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial sebanyak 5 soal bentuk esay.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.
- b) Guru membuat kesimpulan tentang materi pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

3) Pengamatan (*observasi*) 1

Tahap observasi ini dilakukan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti bertindak sebagai observer berlangsungnya pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar sudah meningkat. Dari hasil observasi yang dilakukan observer, ditemukan bahwa minat dan semangat siswa meningkat dalam pembelajaran.

Setelah dilaksanakan perbaikan ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan keaktifan mereka dalam kelompok serta hasil dari tes yang diberikan sudah ada peningkatan dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran berlangsung persentase peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel V
Persentase Peningkatan Aktivitas yang Telah Diamati
Pada Siklus II Pertemuan 1

No	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	24	89%

2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	22	82%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	20	74%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	20	74%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	20	74%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	22	82%

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Dapat dilihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari tabel diatas bahwa siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru hanya 24 orang dari 27 jumlah siswa dengan persentase 89% selebihnya yang tidak memperhatikan sebanyak 3 orang dengan persentase 11,11%. Siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran hanya 22 orang dengan persentase 82% selebihnya siswa bersifat pasif sebanyak 5 orang dengan persentase 19%. Siswa yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya 20 orang dengan persentase 74% dan yang tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat 7 orang dengan persentase 30%. Siswa yang mampu menggunakan waktu

sebaik-baiknya sebanyak 20 orang dengan persentase 74% dan yang tidak bisa menggunakan waktu sebaik-baiknya 7 orang dengan persentase 30%. Dan untuk siswa yang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan hanya 20 orang dengan persentase 74% dan yang tidak bisa mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru 7 orang dengan persentase 30%. Sedangkan siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial 22 orang dengan persentase 82% dan yang tidak bisa menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial 5 orang dengan persentase 19%. Untuk siswa yang sudah aktif memperhatikan dan dapat mempergunakan waktu dengan baik mampu menjawab soal-soal yang diberikan. Dipertemuan kedua ini persentase aktivitas siswa semakin meningkat.

Untuk melihat hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* guru memberikan tes dengan 5 butir soal aritmatika sosial dalam bentuk esay. Dan hasilnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini, jelas bahwa persentase ketuntasan meningkat dari tes awal 33,33% menjadi 81,48%. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel VI
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II
Pertemuan 1

Kategori	Nilai Rata-rata	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Tes Hasil Belajar siklus II Pertemuan 1	86,14	81,48%	18,52%

4) Refleksi 1

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1 ini hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu rata-rata kelas 86,14 dengan persentase ketuntasan 81,48% (22 siswa dari 27 siswa) sedangkan persentase tidak tuntas 18,52% (5 siswa dari 27 siswa).

Pada siklus II pertemuan 1 ini, hasil belajar siswa makin meningkat, siswa sudah mulai mampu mengerjakan soal ini terlihat dari persentase berbagai aktivitas siswa dan ketuntasan belajar siswa dan penambahan jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal tersebut dari 18 siswa menjadi 22 siswa.

Dalam pertemuan ini sudah mendapatkan hasil yang semakin meningkat, namun untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal lagi, guru masih mengulang pembelajaran dengan

memperbaikinya. Lebih memperhatikan dan mengawasi siswa lebih aktif.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal guru terus memperbaiki pembelajaran, pada pertemuan 3 ini maka perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru harus dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Guru diharapkan mampu memaksimalkan penyampaian materi.
- c) Guru harus bisa membimbing siswa untuk lebih aktif dalam kelompok diskusi.
- d) Guru harus menjelaskan kepada siswa untuk mampu mempergunakan waktu dengan sebaik-baiknya.
- e) Guru harus bisa membimbing siswa dalam mengerjakan soal.

b. pertemuan ke-2

1) perencanaan (*planning*) 2

Pada tahap ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) guru menyusun kembali rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan harapan menemukan jawaban permasalahan dipertemuan sebelumnya.

b) Guru menyiapkan tes yang akan diberikan kepada siswa.

2) Tindakan (*action*) 2

Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 ini berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun dengan alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuan. Dari rencana yang telah disusun maka akan dilakukan tindakan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa.
- b) Guru meminta siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran.
- c) Guru mengabsensi siswa.
- d) Mengumpulkan pekerjaan rumah yang telah ditugaskan sebelumnya.

Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial dengan sub materi rabat dan bunga tunggal.
- b) Kelompok yang ingin tampil mengambil tempat di depan kelas, disini kelompok yang tampil dijadikan sebagai penjual alat elektronik yang tokonya sangat besar. Karena akhir tahun mereka membuat diskon untuk konsumen, barang yang didiskon yaitu tablet dengan 4 macam diskon yang masing-masing harga Rp 10.000.000 dengan diskon Rp 1.000.000, ada yang diskon dengan 30%, 50% serta 20%. Disini kelompok lain wajib

membeli, kemudian setiap kelompok mendiskusikan hasil pembeliannya berapa persen diskon yang diperoleh serta berapa uang yang harus dikeluarkan pembeli jika sekian % diskon.

- c) Untuk meningkatkan pengelolaan kelas, guru akan berjalan mengelilingi siswa saat proses belajar berlangsung untuk menasehati dan menjaga terjadinya tingkah laku siswa yang kurang baik.
- d) Guru memotivasi siswa dalam belajar, guru memberikan permen kepada siswa agar siswa tidak mengantuk dalam pembelajaran.
- e) Guru mengoptimalkan waktu.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan.
- g) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan temannya.
- h) Guru memberikan penguatan terhadap siswa yang aktif dalam pembelajaran.
- i) Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.

- b) Guru membuat kesimpulan.
- c) Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

3) Pengamatan (*observasi*) 2

Tahap observasi ini juga dilakukan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar sudah meningkat. Dari hasil observasi yang dilakukan observer, ditemukan bahwa minat dan semangat siswa meningkat dalam pembelajaran.

Setelah dilaksanakan perbaikan ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan keaktifan mereka dalam kelompok serta hasil dari tes yang diberikan sudah ada peningkatan dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran berlangsung persentase peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel VII
Persentase Peningkatan Aktivitas yang Telah Diamati
Pada Siklus II Pertemuan 1I

No	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau	25	93%

	mendengarkan penjelasan dari guru		
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	23	85%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	21	78%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	23	85%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	24	89%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika social	25	93%

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Dapat dilihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari tabel diatas bahwa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru hanya 25 orang dari 27 jumlah siswa dengan persentase 93% selebihnya yang tidak memperhatikan sebanyak 2 orang dengan persentase 7%. Siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran hanya 23 orang dengan persentase 85% selebihnya siswa bersifat pasif sebanyak 4 orang dengan persentase 15%. Siswa yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya 21 orang dengan persentase 78% dan

yang tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat 6 orang dengan persentase 22%. Siswa yang mampu menggunakan waktu sebaik-baiknya sebanyak 23 orang dengan persentase 85% dan yang tidak bisa menggunakan waktu sebaik-baiknya 4 orang dengan persentase 15%. Dan untuk siswa yang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan hanya 24 orang dengan persentase 89% dan yang tidak bisa mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru 3 orang dengan persentase 11%. Sedangkan siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial hanya 25 orang dengan persentase 93% dan yang tidak bisa menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial 2 orang dengan persentase 7,4%. Untuk siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru dan aktif dalam proses pembelajaran dapat menjawab soal-soal dengan baik dan tepat.

Untuk melihat hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* guru memberikan tes dengan 5 butir soal aritmatika sosial dalam bentuk esay. Dan hasilnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini, jelas bahwa persentase ketuntasan meningkat dari tes awal 33,33% menjadi 92,6%. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel VIII
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II
Pertemuan II

Kategori	Nilai Rata-rata	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Tes Hasil Belajar siklus II Pertemuan 2	88,8	92,6%	7,41%

5) Refleksi 2

Melihat peningkatan-peningkatan hasil belajar matematika siswa, peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada siklus II ini saja, karena indikator-indikator hasil belajar matematika siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan, dan persentase ketidakberhasilan sudah berkurang.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada siklus II maka dapat disimpulkan:

- a) Guru telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata pada siklus II dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa.
- b) Guru telah mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa terhadap materi aritmatika sosial sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan berdasarkan tes hasil belajar siklus II maka penelitian ini telah dapat dihentikan karena telah mencapai 25 siswa yang tuntas.

Dari hasil observasi yang dilakukan observer, ditemukan bahwa peneliti telah mampu menumbuhkan keaktifan dan minat serta semangat siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi aritmatika sosial, sehingga siswa aktif dalam proses belajar dan dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Maka dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan sampai siklus II saja.

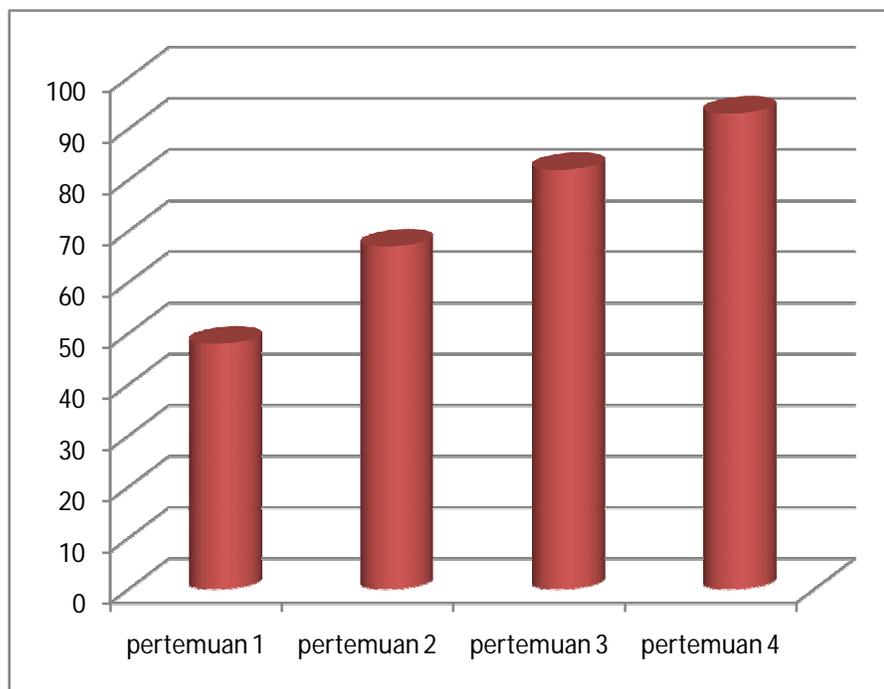
B. Hasil Tindakan

Berdasarkan tindakan di atas, maka dapat diambil hasil tindakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial. Bila dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari tes kemampuan awal hingga siklus II sudah terjadi peningkatan.

Tabel IX
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan dari sebelum siklus sampai pada siklus II

Kategori Tes	Jumlah siswa yang tuntas	Nilai rata-rata kelas	Persentase siswa yang tuntas
Tes awal	9	80	33,33%
Siklus I (tes I)	13	83,46	48,15%
Siklus I (tes II)	18	84,17	66,67%
Siklus II (tes I)	22	86,14	81,48%
Siklus II(tes II)	25	88,8	92,6%

Penjelasan secara rinci tentang peningkatan persentase ketuntasan melalui model pembelajaran *Role Playing* kelas VII SMP mulai dari sebelum siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.

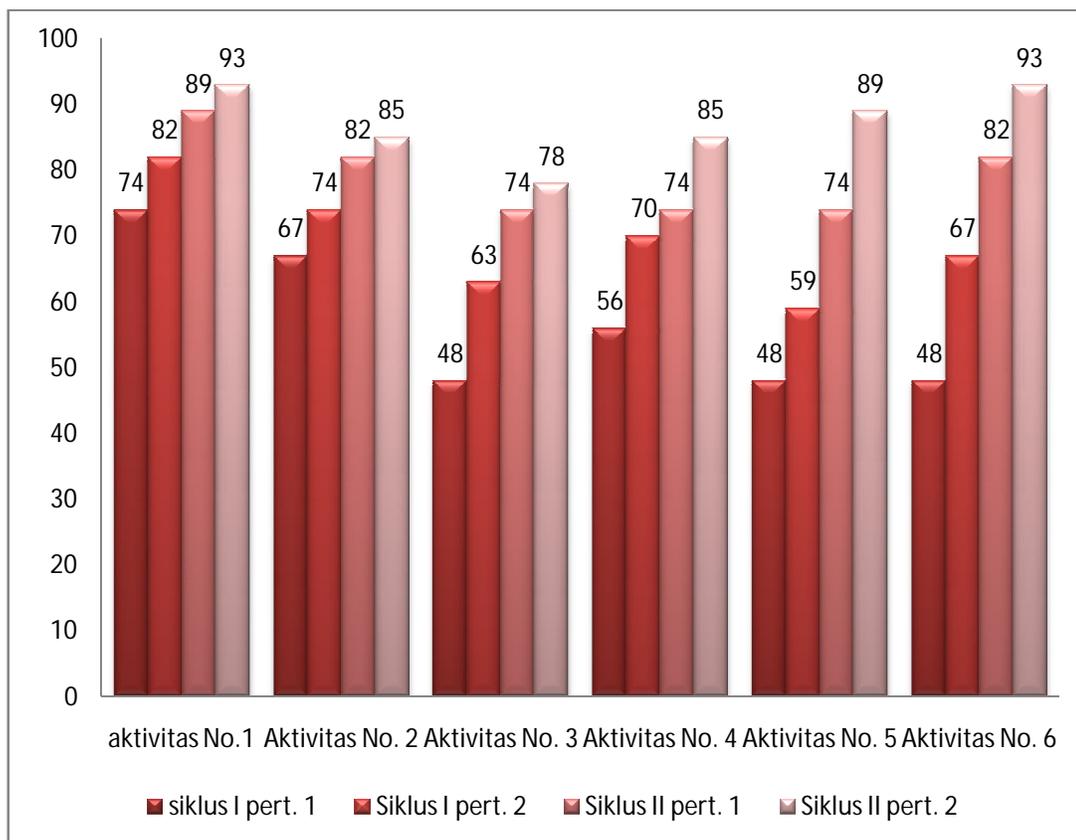


Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Role Playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Halongona dan hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan yakni minimal 75 yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai 92,6% maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Tabel X
Persentase Peningkatan Siswa
Dilihat Dari Aktivitas Yang Telah Diamati Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas	Siklus I		Siklus II	
		Pert. I	Pert. II	Pert. I	Pert. II
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	74%	82%	89%	93%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	67%	74%	82%	85%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	48%	63%	74%	78%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	56%	70%	74%	85%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan gur	48%	59%	74%	89%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika social	48%	67%	82%	92%

Penjelasan tentang peningkatan kemampuan kognitif siswa dilihat dari aktivitas yang telah diamati dapat dilihat secara rinci pada diagram batang dibawah ini.



C. Perbandingan Hasil Tindakan

1. Siklus I

a. Pertemuan 1

Dari hasil penilaian tes pada siklus I pertemuan 1 ini, ada peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum tindakan yaitu 80 menjadi 83,46 dengan persentase ketuntasan sebesar 33,33% menjadi 48,15 (9 siswa yang tuntas menjadi 13 dari 27 siswa). Peningkatan rata-rata kelas pada siklus I pertemuan 1 dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel XI
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I
Pertemuan 1

Kategori	Nilai Rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	80
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	83,46

a. Pertemuan 2

Dari hasil penilaian tes pada siklus I pertemuan 2 ini, ada peningkatan rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sebesar 80 menjadi 83,46 (pertemuan 1) dan 84,17 (persentase ketuntasan yaitu % 66,67 (18 siswa yang tuntas dari 27 siswa). Peningkatan nilai rata-rata kelas pada pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XII
Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus I
Pertemuan 2

Kategori	Nilai rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	80
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	83,46
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	84,17

2. Siklus II

a. Pertemuan 1

Dari hasil ini penilaian terhadap siklus II pertemuan 1 ini terdapat ada peningkatan rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sebesar 80 menjadi 83,46 (pertemuan 1) dan 84,17 (

pertemuan 2). Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas yaitu 86,14 dengan persentase ketuntasan yaitu 81,48% (22 siswa yang tuntas dari 27 siswa). Peningkatan nilai rata-rata kelas pada pertemuan 1 ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XIII
Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus II
Pertemuan 1

Kategori	Nilai rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	80
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	83,46
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	84,17
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	86,14

a. Pertemuan 2

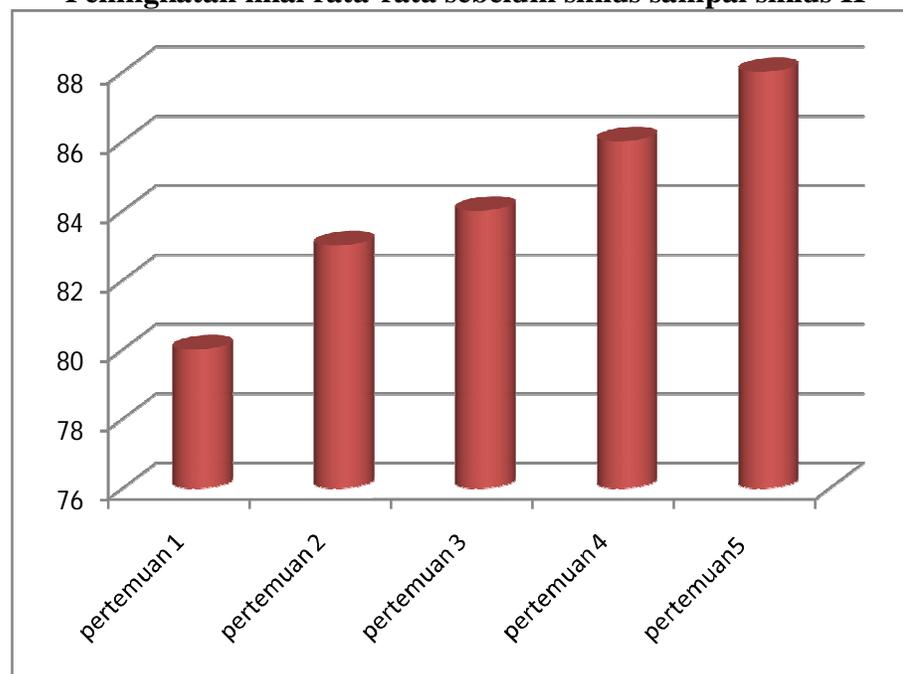
Dari hasil ini penilaian terhadap siklus II pertemuan 2 ini terdapat ada peningkatan rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sebesar 80 menjadi 83,46 (pertemuan 1) dan 84,17 (pertemuan 2). Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas yaitu 86,14 sedangkan pada siklus II pertemuan 2 yaitu 88,8 dengan persentase ketuntasan yaitu 92,6% (25 siswa yang tuntas dari 27 siswa) dan (9 siswa yang tuntas dari 27 siswa). Peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus II pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XIV
Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus II
Pertemuan 2

Kategori	Nilai rata-rata
Tes Kemampuan Awal	80
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	83,46
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	84,17
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	86,14
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	88,8

Penjelasan secara rinci tentang peningkatan nilai rata-rata melalui model pembelajaran Role Playing kelas VII mulai dari sebelum siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.

Diagram batang
Peningkatan nilai rata-rata sebelum siklus sampai siklus II



D. Analisis Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Dengan melihat aktivitas dan hasil belajar siswa yang diamati pada siklus II sudah meningkat dari siklus I. Bila dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa diperoleh (1) memperhatikan pada siklus I pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan ke-2 sebesar 82%, siklus II pertemuan 1 sebesar 89%, pertemuan 2 sebesar 93%; (2) berperan aktif pada siklus I pertemuan 1 sebesar 67%, pertemuan 2 sebesar 74%, siklus II pertemuan 1 sebesar 82%, pertemuan 2 sebesar 85%; (3) bertanya pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 63%, siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 78%; (4) menggunakan waktu belajar dengan baik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 56%, pertemuan 2 sebesar 70%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 85%; (5) aktif mendiskusikan soal pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 59%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 74%, pertemuan 2 sebesar 89%; (6) dapat menyelesaikan soal pada siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 67%, pada siklus II pertemuan 1 82%, pertemuan 2 sebesar 93%.

Sedangkan bila dilihat dari persentase siswa yang telah tuntas belajar dari kemampuan awal yaitu 33,33% (9 orang tuntas dari 27 siswa), pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan sebesar 48,15% (13 orang tuntas), pertemuan 2 sebesar 66,67% (18 orang tuntas), pada siklus II pertemuan 1

persentase ketuntasan sebesar 81,48% (22 orang tuntas), pertemuan 2 sebesar 92,6% (25 orang tuntas) ini sudah jauh mengalami peningkatan.

2. Siklus I

a. Pertemuan 1

Dari tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa kondisi kesulitan selama pembelajaran berlangsung dikelas VII yaitu:

- 1) Pada awal pembelajaran siswa masih terlihat kurang menyenangkan karena belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- 2) Siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal tentang aritmatika sosial, sehingga banyak pertanyaan yang dilontarkan siswa.

Tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 diperoleh total nilai seluruh siswa yang tuntas yaitu 1085 dengan jumlah 13 siswa. Dimana untuk mencari rata-rata siswa adalah

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{1085}{13}$$

$$= 83,46$$

Pada siklus ini jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 13 dari 27 siswa. Untuk mencari ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{27} \times 100\%$$

$$P = 48,15\%$$

Sehingga persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah sebesar 48,15%.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 terlihat rata-rata dan persentase siswa yang telah tuntas belajar dari tes hasil belajar awal yaitu 9 siswa dari 27 siswa dan yang tuntas belajar dari tes hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 13 dari 27 siswa maka dari hasil keduanya sudah terjadi peningkatan.

b. Pertemuan 2

Dari tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2 yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa kondisi kesulitan selama pembelajaran berlangsung dikelas VII yaitu:

- 1) Pada siklus ini sudah mulai terlihat keaktifan siswa.
- 2) Siswa telah terbiasa dengan menggunakan model *Role Playing*.
- 3) Siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal aritmatika sosial, sehingga hasil tes siswa belum memuaskan.

Tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2 diperoleh total nilai seluruh siswa yaitu 1515 dengan jumlah 27 siswa. Dimana untuk mencari rata-rata siswa adalah

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$\begin{aligned} X &= \frac{1515}{27} \\ &= 84,17 \end{aligned}$$

Pada siklus ini jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 18 dari 27 siswa. Untuk mencari ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{27} \times 100\%$$

$$P = 66,67\%$$

Sehingga persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I pertemuan 2 adalah sebesar 66,67%.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 terlihat rata-rata dan persentase siswa yang telah tuntas belajar dari tes hasil belajar awal yaitu 9 siswa dari 27 siswa dan yang tuntas belajar dari tes hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 13 dari 27 siswa sedangkan tes hasil belajar siklus I pertemuan 2 adalah 18 dari 27 siswa, maka hasil persentase dari ketiganya sudah semakin meningkat.

3. Siklus II

a. Pertemuan 1

Dari tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2 yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa kondisi kesulitan selama pembelajaran berlangsung dikelas VII yaitu:

- 1) Pada siklus ini sudah mulai terlihat keaktifan siswa dalam diskusi kelompok.
- 2) Hasil belajar siswa sudah mulai terlihat pada masing-masing siswa.
- 3) Siswa sudah mengerti sebagian materi tentang aritmatika sosial.
- 4) Siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal tentang aritmatika sosial sehingga hasil tes siswa belum memuaskan.

Tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 diperoleh total nilai seluruh siswa yaitu 1895 dengan jumlah 27 siswa. Dimana untuk mencari rata-rata siswa adalah

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{1895}{27}$$

$$= 86,14$$

Pada siklus ini jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 22 dari 27 siswa. Untuk mencari ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{27} \times 100\%$$

$$P = 81,48\%$$

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 terlihat rata-rata dan persentase siswa yang telah tuntas belajar dari tes kemampuan awal yaitu 9 siswa dari 27 siswa dan yang tuntas belajar dari tes hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 13 dari 27 siswa. Sedangkan tes hasil belajar siklus I pertemuan 2 adalah 18 dari 27 siswa dan pada siklus II pertemuan 1 adalah 22 dari 27 siswa, sehingga hasil dari persentase dari keempat pertemuan sudah semakin meningkat.

b. Pertemuan 2

Dari tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa kondisi kesulitan selama pembelajaran berlangsung dikelas VII yaitu:

- 1) Pada siklus ini keaktifan siswa makin meningkat dalam diskusi kelompok sehingga materi yang di ajarkan sudah dipahami oleh siswa.
- 2) Hasil belajar siswa makin meningkat, hal ini terlihat pada hasil kerja masing-masing siswa.
- 3) Siswa sudah mengerti tentang aritmatika sosial.

Tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan 2 diperoleh total nilai seluruh siswa yaitu 2221 dengan jumlah 27 siswa. Dimana untuk mencari rata-rata siswa adalah

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$\begin{aligned} X &= \frac{2221}{27} \\ &= 82,27 \end{aligned}$$

Pada siklus ini jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 25 dari 27 siswa. Untuk mencari ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{27} \times 100\%$$

$$P = 92,6\%$$

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 terlihat rata-rata dan persentase siswa yang telah tuntas belajar dari tes hasil belajar awal yaitu 9 siswa dari 27 siswa dan yang tuntas belajar dari tes hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 13 dari 27 siswa, tes hasil belajar siklus I pertemuan 2 adalah 18 dari 27 siswa. Sedangkan tes hasil belajar pada siklus II pertemuan 1 adalah 22 dari 27 siswa, dan pada pertemuan 2 adalah 25 dari 27 siswa, sehingga hasil dari persentase keseluruhan pertemuan sudah terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan mulai dari sebelum siklus, siklus I dan siklus II akan ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel XV
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan

Nilai rata-rata kelas	Sebelum Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
	80	83,46	84,17	86,14	88,8
Persentase ketuntasan hasil belajar siswa (%)	33,33%	48,15%	66,67%	81,48 %	92,6%

Hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata kelas setiap siklus juga dapat dilihat pada tabel dan diagram batang berikut ini.

Tabel XVI
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dilihat Dari Rata-Rata Siklus Kelas VII SMP Negeri 1 Halongonan

Nilai rata-rata kelas	Siklus I		Siklus II	
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
	83,46	84,17	86,14	88,8
Rata-rata siklus	83,8		87,47	

Sedangkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus juga dapat dilihat pada tabel dan diagram batang dibawah ini.

Tabel XVII
Peningkatan Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Setiap
Siklus Kelas VII Negeri 1 Halongonan

Persentase Hasil Belajar Siswa (%)	Siklus I		Siklus II	
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
	48,15%	66,67%	81,48%	92,6%
Rata-rata persentase Hasil Belajar siswa pada setiap siklus	57,41%		87,04%	

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa hipotesis tindakan diterima yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII SMP N 1 Halongonan. Dimana pembelajaran melalui model *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan, minat serta ketuntasan belajar siswa.

Dari hasil pembelajaran yang dilakukan maka didapat data hasil pelaksanaan penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkat yaitu pada ketuntasan belajar siswa, pada tes awal hanya 9 orang yang tuntas, diperoleh ketuntasan sebanyak 33,33% . pada siklus I pertemuan pertama hanya 13 orang yang tuntas, diperoleh ketuntasan sebanyak 48,15%. Pertemuan kedua yang memperoleh ketuntasan semakin bertambah dari 13 meningkat jadi 18 orang dengan ketuntasan sebanyak 66,67%. Dan pada siklus II pertemuan pertama memperoleh ketuntasan sebanyak 81,48% dengan 22 orang yang tuntas, pertemuan kedua diperoleh ketuntasan sebanyak 92,6% dengan 25 siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebesar 2 orang dengan persentase 7,41%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa, diharapkan mampu memperbaiki cara belajarnya dalam menerima pelajaran di sekolah. Sebaiknya lebih serius lagi dalam memahami materi pelajaran matematika dan juga menanyakan kembali kepada guru bila kurang memahami pelajaran tersebut. Khususnya dalam mempelajari aritmatika sosial agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Kepada guru yang mengajar bidang studi matematika, diharapkan mampu untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran yang baik sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada siswa. Khususnya dalam mengajarkan aritmatika sosial. Agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengerti setiap kompetensi yang akan dipelajari.
3. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat mengatasi kesulitan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Kepada rekan-rekan penulis lainnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan melihat sisi lain dari masalah yang sudah ada agar penelitian ini semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2005
- Adhi Pranoto, *Ayo Bermain Jual-Beli*, Sleman: Intan Sejati, 2005
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Grapindo Persada, 2012
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001
- Dewi Nuharini, *Matematika (Konsep Dan Aplikasinya)*, Jakarta: Risky Grafis, 2008
- Eveline Siregar, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Bogor: Galia Indonesia, 2010
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007
- H. Erman Suherman dkk, *Common Text Book (Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer)*, Bandung: JICA- Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)
- Himpunan Peraturan Perundang- Undangan, *SISDIKNAS*, Bandung: Fokus Media, 2009
- Husein Tampomas, *Matematika 1 Untuk SMP / MTs Kelas VII*, Jakarta: Yudistira, 2005
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012
- Johanes.S, *Mahir Matematika*, Jakarta: Kendi Mas Media, 2008
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008
- M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP*, Jakarta: Erlangga, 2007
- Mulkis, *Matematika SMP /MTs Kelas VII*, Jakarta: PT. Intan Pariwara, 2005

- Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran*, Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2012
- Ngapiningsih dan Anna Yuni Astuti, *Inti Sari Matematika SD-SMP-SMA*, Klaten: Itan Pariwara, 2011
- Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011
- Setyaningtyas Yuliand, *Buku Sakti Matematika SMP*, Yogyakarta: Kendi Mas Media, 2009
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 1987
- Sudjarwo S., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: Medya Utama Sarana Perkasa, 1989
- Suharsismi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*, Jakarta: Kencana, 2007
- ,————— *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009
- Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*, Bandung: CV. Yrama Widya, 2011

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VII / II (Genap)
Alokasi Waktu : 4 x 40 Menit

A. Standar Kompetensi

Memahami aritmatika social dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kompetensi Dasar

1. Nilai suatu barang
2. Harga penjualan, harga pembelian
3. Untung dan rugi

C. Indikator

1. Menjelaskan dan menghitung nilai suatu barang
2. Menghitung harga penjualan serta harga pembelian
3. Menghitung untung dan rugi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung nilai suatu barang
 2. Siswa dapat menghitung harga penjualan dan harga pembelian serta
 3. Siswa dapat menghitung keuntungan yang diperoleh atau kerugian
- **Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Dicipline*)**
Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
Tekun (*Diligence*)
Tanggungjawab

E. Materi pembelajaran

Aritmatika sosial

F. Model Pembelajaran

Pembelajaran Role Playing

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

SIKLUS I

Pertemuan Ke I

1. Kegiatan awal

- a. Guru memberi salam pembuka
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c. Guru mengabsen siswa
- d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa dan memberikan pengarahan tentang efektifitas model pembelajaran role playing.
- e. Guru menunjuk kelompok siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial
- b. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- c. Guru menyuruh siswa dalam tiap kelompok agar mengamati skenario yang diperagakan.
- d. Guru memberikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok untuk membahas penampilan yang ditampilkan.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan.
- f. Guru menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan. Masing

- g. Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- b. Guru menunjuk kelompok yang akan melakonkan minggu selanjutnya.
- c. Guru membuat tugas pekerjaan rumah (PR) untuk melatih pemahaman siswa.

Pertemuan Ke 2

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memberi salam pembuka.
- b. Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan do'a.
- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru mengumpulkan pekerjaan rumah.
- e. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- f. Guru menunjuk kelompok yang akan melakonkan skenario.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial
- b. Guru menyuruh siswa untuk megamati scenario yang diperagakan.
- c. Guru memberikan kerja untuk membahas penampilan yang telah diperagakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan.
- e. Guru menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan.
- f. Guru memberikan penguatan terhadap siswa yang aktif dalam pembelajaran.

- g. Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.
- b. Guru membuat kesimpulan secara umum.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Belajar : Papan Tulis, Spidol, dan Lain-lain
2. Sumber Belajar : Buku paket SMP kelas VII

I. Penilaian

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen : uraian sebanyak 5 soal

Mengetahui

Guru

Hambulo, April 2014

Peneliti

NURIZAH HARAHAHAP

DEVI PAUJIAH

NIM. 10 330 0009

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VII / II (Genap)
Alokasi Waktu : 4 x 40 Menit

A. Standar Kompetensi :

Memahami aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari

B. Kompetensi Dasar

1. Diskon dan bunga tunggal

C. Indikator

1. Menjelaskan dan menghitung diskon
2. Menghitung bunga tunggal

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung diskon dan menghitung bunga tunggal

• **Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Dicipline*)**

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*Diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

E. Materi pembelajaran

Aritmatika sosial

F. Model Pembelajaran

Pembelajaran Role Playing

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

SIKLUS II

Pertemuan Ke 1

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa
- b. Guru meminta siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran
- c. Guru mengabsensi siswa
- d. Guru mengumpulkan pekerjaan rumah
- e. Guru menunjuk beberapa siswa untuk melakukan skenario.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial
- b. Guru menyuruh siswa untuk lebih serius mengamati skenario yang diperagakan.
- c. Untuk meningkatkan pengelolaan kelas, guru akan berjalan mengelilingi siswa saat proses belajar berlangsung untuk menasehati dan menjaga terjadinya tingkah laku siswa yang kurang baik.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan kelompoknya.
- e. Guru memotivasi siswa dalam belajar
- f. Guru mengoptimalkan waktu

- g. Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk membahas penampilan yang diperagakan.
- h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan.
- i. Guru menyuruh siswa membacakan hasil kesimpulan dari kelompoknya.
- j. Guru memberikan penguatan terhadap siswa yang berani dan aktif dalam pembelajaran.
- k. Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika social.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.
- b. Guru membuat kesimpulan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

Pertemuan Ke 2

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa
- b. Guru meminta siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran
- c. Guru mengabsensi siswa
- d. Mengumpulkan pekerjaan rumah
- e. Guru menunjuk beberapa siswa untuk melakukan skenario.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi mengenai aritmatika sosial.
- b. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario yang sudah dipersiapkan.

- c. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- d. Untuk meningkatkan pengelolaan kelas, guru akan berjalan mengelilingi siswa saat proses belajar berlangsung untuk menasehati dan menjaga terjadinya tingkah laku siswa yang kurang baik.
- e. Guru memotivasi siswa dalam belajar
- f. Guru mengoptimalkan waktu
- g. Guru memberikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok untuk membahas penampilan yang diperagakan.
- h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan memberikan pertanyaan.
- i. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan kelompoknya.
- j. Guru menyuruh siswa untuk membacakan hasil lembar kerja yang diberikan guru. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusinya.
- k. Guru memberikan penguatan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.
- l. Guru memberikan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali (me-review) materi yang telah diajarkan.
- b. Guru membuat kesimpulan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah untuk melatih kemampuan siswa.

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Belajar : Papan Tulis, Spidol, dan Lain-lain
2. Sumber belajar : Buku paket SMP kelas VII

I. Penilaian

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen : uraian dengan 5 soal

Mengetahui

Guru

Hambulo , april 2014

peneliti

NURIZAH HARAHAHAP

DEVI PAUJIAH

NIM. 10 330 0009

Lampiran 3

TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL

SEBELUM SIKLUS

1. PENGANTAR

- a. Bacalah pertanyaan dengan teliti
- b. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan kemampuan anda
- c. Apabila kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas
- d. Waktu yang disediakan 30 menit

NAMA :

KELAS :

2. SOAL



1. Seorang pedagang membeli sebuah gitar barang bekas dengan harga Rp 110.000,00 dan menjualnya dengan harga Rp 120.000,00 maka pedagang itu mendapatkan....

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....



2. Indri membeli satu lusin mainan motor dengan harga Rp 36.000,00. Jika mainan itu dijual dengan harga Rp 38.500,00 tiap buah mainan, maka berapakah keuntungan yang diperoleh Indri jika semua terjual?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Sebuah toko buku memberikan diskon 30% untuk setiap pembelian buku. Jika Riska membeli buku yang harganya Rp 30.000,00. Berapakah uang yang harus dikeluarkan Riska?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Selamat mengerjakan.....



Lampiran 4

**TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SIKLUS I PERTEMUAN 1**

1. PENGANTAR

- a. Bacalah pertanyaan dengan teliti
- b. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan kemampuan anda
- c. Apabila kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas
- d. Waktu yang disediakan 30 menit

NAMA :

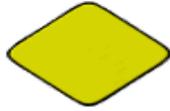
KELAS :

2. SOAL

1.  Salwa ingin membeli satu lusin bingkai, jika harga satu buah bingkai adalah Rp 2.500,00. Maka harga satu lusin bingkai adalah....

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

2.



Jika harga 25 penghapus adalah Rp 50.000,00. Berapakah harga satu buah penghapus?

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.



Bayu menjual 6 buah gambar smile seharga Rp 18.000,00. Jika Kayla ingin membeli 9 buah gambar smile, berapakah uang yang harus dikeluarkan Kayla?

Jawab:.....

.....

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

4.  Tentukan harga per unit?. Jika diketahui harga tiga lusin buku tulis

Rp 79.200,00;

Jawab:.....

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

5.  Tentukan harga keseluruhan 5 kaleng susu?, jika harga per kaleng Rp 8.200,00;.

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

selamat mengerjakan ...



Lampiran 5

**TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SIKLUS I PERTEMUAN 2**

1. PENGANTAR

- a. Bacalah pertanyaan dengan teliti
- b. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan kemampuan anda
- c. Apabila kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas
- d. Waktu yang disediakan 30 menit

NAMA :

KELAS :

2. SOAL

- 1. Azhari membeli 40 pewarna dengan harga Rp 14.500,00 / biji untuk dijual, setelah terjual habis, Azhari memperoleh hasil penjualan Rp 620.000,00, maka berapakah besar keuntungannya?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....

2. Beni membeli 10 kg jeruk dengan harga Rp 55.000,00, kemudian jeruk tersebut dijual dengan harga Rp 3.500,00 / kg, maka besar kerugian Beni jika semua terjual adalah?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Kantin sekolah membeli 4 dus minuman kaleng dengan harga Rp 12.500 per dus. Kemudian dijual dengan harga Rp 2.600 setiap kaleng (1dusberisienamkaleng). Berapakah besar keuntungan kantin sekolah tersebut?

Jawab.....
.....
.....
.....

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

4. Tentukan berapa Rupiah besar keuntungan atau kerugiannya, jika:

- a. Harga pembelian Rp 15.000, harga penjualan Rp 14.500;
- b. Harga penjualan Rp 18.000, harga pembelian Rp 20.000;

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Seorang pedagang membeli jeruk sebanyak 40 kg dengan harga Rp 6.500,00 per kg. kemudian 30 kg diantaranya dijual dengan harga Rp7.000,00 per kg. dan sisanya dijual dengan harga Rp 6.000,00 per kg. Hitunglah ;

- a. Harga pembelian?
- b. Harga penjualan?

Jawab:.....

.....

.....

.....

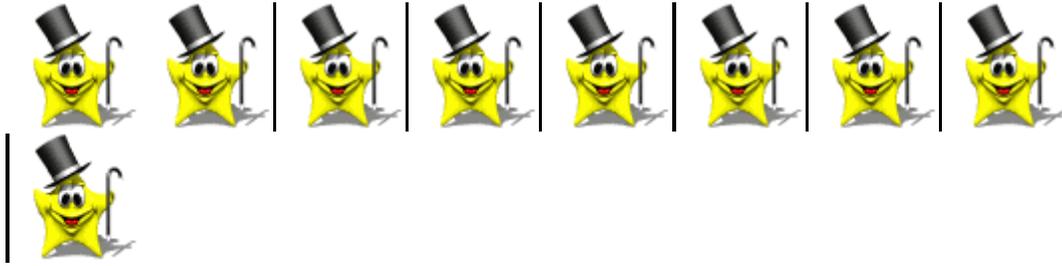
.....

.....

.....

.....

Selamat mengerjakan.....



Lampiran 6

TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYIN* SIKLUS II PERTEMUAN 1

1. Pengantar

- a. Bacalah pertanyaan dengan teliti
- b. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan kemampuan anda
- c. Apabila kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas
- d. Waktu yang disediakan 30 menit

NAMA :

KELAS :

2. SOAL

1. Harga pembelian satu lusin penggaris Rp 12.000,00. Kemudian penggaris itu dijual dengan harga Rp 1.500,00 setiap batang, berapakah persentase keuntungan terhadap pembelian?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Bayu membeli 2 lusin mainan seharga Rp 280.000,00, ternyata sebagian mainan tersebut rusak, maka setiap mainan ia jual dengan harga Rp 10.500,00 dengan demikian Bayu akan mengalami...?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....

3. Eva membeli 1 gram emas dengan harga Rp 500.000,00. Setelah disimpan beberapa bulan, Eva menjual emas itu dengan harga Rp 550.000,00. Berapa keuntungan yang diperoleh Eva?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Indri membeli sekering buah mangga dari seorang petani seharga Rp 400.000,00. Setelah dijual kepada konsumen ternyata Indri hanya mendapatkan uang sebanyak Rp 340.000,00. Berapa persenkah kerugian yang dialami Indri?

Jawab:.....
.....

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

5. Salwa membeli hp nokia dengan harga Rp 570.000,00. Setelah disimpan beberapa bulan, Eva menjual hp nokia itu dengan harga Rp 500.000,00. Berapa persenkah keuntungan/ kerugian yang diperoleh salwa?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Selamat mengerjakan.....



Lampiran 7

**TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SIKLUS II PERTEMUAN 2**

1. Pengantar

- a. Bacalah pertanyaan dengan teliti
- b. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan kemampuan anda
- c. Apabila kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas
- d. Waktu yang disediakan 30 menit

NAMA :

KELAS :

2. SOAL

- 1. Oji kurniawan membeli buku matematika 5 buah dengan harga Rp 175.000,00 dengan diskon 20 %. Berapakah uang yang harus dikeluarkan Oji Kurniawan?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

- 2. Di mall Indri membeli baju dengan diskon 15 % sehingga ia hanya membayar Rp 170.000,00. Berapakah harga baju setelah diskon?

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Celana dibeli dengan harga Rp 168.000,00, kemudian celana tersebut dijual lagi dengan harga Rp 184.800,00. Berapakah besar persentase keuntungan yang diperoleh?

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Sebuah toko buku memberikan diskon 30% untuk setiap pembelian buku.

Jika Azhari membeli buku yang harganya Rp 20.000,00. Berapa

Rupiahkah Azhari harus membayar?

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Oji dan Benni menabung di Bank sebesar Rp 2000.000,00 (duajuta rupiah). Jika Bank memberikan suku bunga 9% per tahun, maka besarnya bunga tabungan setelah:

a. 1 bulan;

b. 3 bulan;

c. 12 bulan;

Jawab;.....

.....

.....

.....

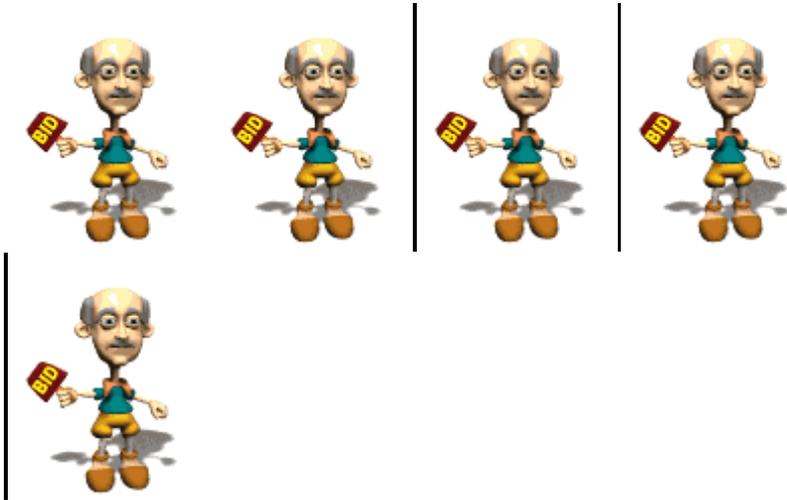
.....

.....

.....

.....

Selamat mengerjakan.....



**LEMBAR JAWABAN TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL
SEBELUM SIKLUS**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika/ Aritmatika Sosial
Kelas / Semester : VII / II (Genap)

1. Diketahui harga pembelian Rp 110.000,00

Harga penjualan Rp 120.000,00

Jadi besarnya keuntungan adalah:

Untung = harga jual – harga beli

$$= \text{Rp } 120.000,00 - \text{Rp } 110.000,00$$

$$= \text{Rp } 10.000,00$$

Jadi besar keuntungannya adalah Rp 10.000,00

2. Diketahui harga pembelian satu buah mainan adalah Rp 36.000,00

Kemudian dijual dengan harga Rp 38.500,00 satu buah.

Untuk pembelian sebanyak satu lusin (12 buah)

Jadi keuntungan yang diperoleh adalah = harga jual – harga beli

$$= \text{Rp } 38.500,00 - \text{Rp } 36.000,00$$

$$= \text{Rp } 2.500,00.$$

Dalam satu buah mainan Indri memperoleh untung Rp 2.500,00.

Sedangkan untuk penjualan satu lusin Indri memperoleh untung

sebanyak $12 \times 2.500,00$

$$= \text{Rp } 30.000,00.$$

3. Harga buku Rp 30.000,00

Diskon 30%

$$\begin{aligned}\text{Penyelesaian} &= \frac{30}{100} \times 30.000,00 \\ &= 9000\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Harga yang harus dibayar} &= \text{harga awal} - \text{diskon} \\ &= \text{Rp } 30.000,00 - \text{Rp } 9.000,00 \\ &= \text{Rp } 21.000,00.\end{aligned}$$

Jadi Riska hanya membayar buku itu sebesar Rp 21.000,00.

**LEMBAR JAWABAN TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
SIKLUS I PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika/ Aritmatika Sosial
Kelas / Semester : VII / II (Genap)

1. Diketahui harga satu buah bingkai adalah Rp 2.500,00.

$$\begin{aligned} 1 \text{ lusin bingkai adalah} &= \text{nilai per unit} \times \text{jumlah seluruh barang yang dibeli} \\ &= 12 \times 2.500,00 \\ &= \text{Rp } 30.000,00 \end{aligned}$$

2. Diketahui harga 25 penghapus adalah Rp 50.000,00.

Jadi untuk mencari harga perunit adalah

$$\begin{aligned} \text{Nilai per unit} &= \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}} \\ &= \frac{50.000,00}{25} \\ &= \text{Rp } 2.000,00 \end{aligned}$$

3. Diketahui harga 6 buah gambar smile dalah Rp 18.000,00.

Dan Kayla ingin 9 buah gambar smile berapakah uang yang akan dikeluarkannya?

Penyelesaian :

Nilai sebagian adalah nilai per unit x jumlah sebagian barang yang dibeli

$$\begin{aligned} \text{Nilai per unit adalah} &= \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}} \\ &= \frac{18.000,00}{6} \end{aligned}$$

$$= \text{Rp } 3000,00.$$

Jadi nilai per unit gambar smile adalah Rp 3.000,00

Maka nilai sebagian (9 buah gambar smile) adalah Rp 3.000,00 x 9

$$= \text{Rp } 27.000,00$$

Kayle akan mengeluarkan uang Rp 27.000,00 untuk membeli 9 buah gambar smile.

4. Diketahui harga tiga lusin buku tulis Rp 79.200,00;. Berapa harga per unitnya?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Nilai per unit} &= \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}} \\ &= \frac{79.200,00}{12} \\ &= \text{Rp } 6.600,00\end{aligned}$$

Jadi harga per unit buku tulis adalah Rp 6.600,00.

5. Diketahui harga per kaleng susu adalah harga per kaleng Rp 8.200,00;.

Penyelesaian:

Nilai sebagian adalah nilai per unit x jumlah sebagian barang yang dibeli

$$\text{Nilai sebagian adalah Rp } 8.200,00 \times 5 = \text{Rp } 41.000,00.$$

Jadi harga 5 kaleng susu adalah Rp 41.000,00.

**LEMBAR JAWABAN TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
SIKLUS I PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika/ Aritmatika Sosial
Kelas / Semester : VII / II (Genap)

1. Diketahui 40 pewarna dengan harga Rp 14.500,00 / biji.
Kemudian terjual abis dengan harga Rp 620.000,00.

Untung yang diperoleh adalah ?

Penyelesaian;

$$\begin{aligned}\text{Nilai per unit} &= \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}} \\ &= \frac{620.000,00}{40} \\ &= \text{Rp } 15.500,00 \text{ per biji untuk dijual.}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Untung} &= \text{harga penjualan} - \text{harga pembelian} \\ &= \text{Rp } 15.500,00 - \text{Rp } 14.500,00 \\ &= \text{Rp } 1.000,00.\end{aligned}$$

Jadi Azhari memperoleh keuntungan Rp 1.000,00 /biji.

$$\begin{aligned}\text{Untuk keseluruhan Azhari memperoleh untung sebesar} &\text{Rp } 1.000,00 \times 40 \\ &= \text{Rp } 40.000,00.\end{aligned}$$

2. Diketahui 10 kg jeruk dengan harga Rp 55.000,00. Kemudian dijual lagi dengan harga Rp 3.500,00 / kg. Berapakah kerugian yang dialami?

Penyelesaian:

$$\text{Nilai per kg} = \frac{\text{nilai keseluruhan}}{\text{banyak unit}}$$

$$= \frac{55.000,00}{10}$$

= Rp 5.500,00 /kg sebelum penjualan.

Kemudian dijual lagi dengan harga Rp 3.500,00 / kg.

Maka kerugiannya adalah = harga pembelian – harga penjualan

$$= \text{Rp } 5.500,00 /\text{kg} - \text{Rp } 3.500,00 / \text{kg}$$

$$= \text{Rp } 2.500,00/\text{kg}$$

Kerugian keseluruhan (10 kg) adalah Rp 2.500,00 x 10 = Rp 25.000,00.

3. Diketahui:

4 dus minuman kaleng yang dibeli, seharga 12.500,00 per dus.

Dalam satu dus berisi 6 kaleng

Berapakah besar keuntungan jika minuman tersebut dijual dengan harga Rp 2.600,00 setiap kaleng.

Jawab:

$$1 \text{ dus} = 6 \text{ kaleng}$$

$$1 \text{ dus} = \text{Rp } 12.500,00$$

$$4 \text{ dus} = \text{Rp } 12.500 \times 4 = \text{Rp } 50.000,00$$

Jadi harga keseluruhan minuman jika dijual dengan harga Rp 2.600 per kaleng

$$\text{Adalah} = 4 \times 6 \text{ (banyak 1 dus)}$$

$$= 24 \times \text{Rp } 2.600$$

$$= \text{Rp } 62.400,00.$$

$$\text{Untung yang diperoleh adalah} = \text{Rp } 62.400,00 - \text{Rp } 50.000,00$$

$$= \text{Rp } 12.000,00.$$

4. a. Harga pembelian Rp 15.000,00, harga penjualan Rp 14.500,00.

$$\text{Kerugian} = \text{harga pembelian} - \text{harga penjualan}$$

$$= \text{Rp } 15.000,00 - \text{Rp } 14.500,00$$

$$= \text{Rp } 500,00$$

b. Harga penjualan Rp 18.000,00, harga penjualan Rp 20.000,00

keuntungan = harga penjualan – harga pembelian

$$= \text{Rp } 20.000,00 - \text{Rp } 18.000,00$$

$$= \text{Rp } 2.000,00.$$

5. a. harga pembelian = 40 x Rp 6.500,00

$$= \text{Rp } 260.000,00$$

Jadi, harga pembelian jeruk adalah Rp 260.000,00

b. harga penjualan = (30 x Rp 7.000,00) + (10 x Rp 6.000,00)

$$= \text{Rp } 210.000,00 + \text{Rp } 60.000,00$$

$$= \text{Rp } 270.000,00$$

Jadi, harga penjualannya adalah Rp 270.000,00.

**TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYIN* SIKLUS II PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika/ Aritmatika Sosial
Kelas / Semester : VII / II (Genap)

1. Diketahui satu lusin penggaris Rp 12.000,00. Kemudian penggaris dijual dengan harga Rp 15.000, sehingga diperoleh untung jika semua penggaris terjual adalah
Harga keseluruhan = $12 \times 1.500,00 = \text{Rp}18.000,00$.

$$\begin{aligned}\text{Untung} &= \text{harga jual} - \text{harga beli} \\ &= \text{Rp}18.000,00 - \text{Rp} 12.000,00 \\ &= \text{Rp} 6.000,00\end{aligned}$$

Berapakah persentase keuntungan?

$$\begin{aligned}\text{Persentase untung} &= \frac{\text{untung}}{\text{harga beli}} \times 100 \% \\ &= \frac{6.000}{12.000} \times 100\% \\ &= 50\%\end{aligned}$$

2. Diketahui 2 lusin mainan seharga Rp 280.000,00. Kemudian dijual dengan harga Rp 10.500,00 setiap mainan.

Penyelesaian:

Akan mengalami kerugian

$$2 \times 12 = 24 \text{ mainan, kemudian dijual dengan harga Rp } 10.500,00.$$

$$\text{Maka } 24 \text{ mainan} \times \text{Rp } 10.500,00 = \text{Rp } 252.000,00$$

$$\begin{aligned}\text{Rugi} &= \text{harga beli} - \text{harga jual} \\ &= \text{Rp } 280.000,00 - \text{Rp } 252.000,00 \\ &= \text{Rp } 28.000,00.\end{aligned}$$

Jadi besar kerugian yang dialami adalah Rp 28.000,00.

3. Diketahui:

Harga pembelian = Rp 500.000,00

Harga penjualan = Rp 550.000,00

Maka :

$$\begin{aligned}\text{Untung} &= \text{harga jual} - \text{harga beli} \\ &= 550.000,00 - 500.000,00 \\ &= 50.000,00\end{aligned}$$

Sehingga;

$$\begin{aligned}\text{Persentase untung} &= \frac{\text{untung}}{\text{harga beli}} \times 100 \% \\ &= \frac{50.000}{500.000} \times 100 \% \\ &= \frac{5}{50} \times 100 \% \\ &= 10 \%\end{aligned}$$

Jadi, persentase keuntungan adalah 10 %

4. Diketahui :

Harga beli = Rp 400.000,00

Harga jual = Rp 430.000,00

Maka :

$$\begin{aligned}\text{Rugi} &= \text{Harga beli} - \text{harga jual} \\ &= 400.000 - 340.000 \\ &= 60.000\end{aligned}$$

Sehingga:

$$\begin{aligned}\text{Persentase rugi} &= \frac{\text{rugi}}{\text{harga beli}} \times 100 \% \\ &= \frac{60.000}{400.000} \times 100 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{6}{40} \times 100 \% \\
&= \frac{3}{20} \times 100 \% \\
&= \frac{300}{20} \% \\
&= 15 \%
\end{aligned}$$

Jadi, persentase kerugian pedagang adalah 15 %

5. Diketahui harga beli hp nokia dengan harga Rp 570.000,00.

Harga jual hp nokia itu dengan harga Rp 500.000,00. Berapa persenkah rugi yang diperoleh?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}
\text{Rugi} &= \text{Harga beli} - \text{harga jual} \\
&= \text{Rp } 570.000,00 - \text{Rp } 500.000,00 \\
&= \text{Rp } 70.000,00
\end{aligned}$$

Sehingga:

$$\begin{aligned}
\text{Persentase rugi} &= \frac{\text{rugi}}{\text{harga beli}} \times 100 \% \\
&= \frac{70.000}{570.000} \times 100\% \\
&= 12\%
\end{aligned}$$

**LEMBAR JAWABAN TES HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
SIKLUS II PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Mata Pelajaran : Matematika/ Aritmatika Sosial
Kelas / Semester : VII / II (Genap)

1. Diketahui 5 buah dengan harga Rp 175.000,00
diskon 20 %. Berapa uang yang harus dikeluarkan Oji?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Diskon 20\%} &= \frac{20}{100} \times \text{Rp } 175.000,00 \\ &= \text{Rp } 35.000,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{harga yang harus dibayar} &= \text{harga awala} - \text{diskon} \\ &= \text{Rp } 175.000,00 - \text{Rp } 35.000,00 \\ &= \text{Rp } 140.000,00.\end{aligned}$$

Jadi Oji Kurniawan hanya membayar buku itu sebesar Rp 140.000,00.

2. Diketahui harga baju Rp 170.000,00. Dengan memperoleh diskon sebesar 15%
Jadi uang yang harus dikeluarkan Indri adalah?

Peyelelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Diskon} &= \frac{15}{100} \times 170.000 \\ &= \text{Rp } 25.500,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Harga yang harus dibayar adalah} &= \text{harga awal} - \text{diskon} \\ &= \text{Rp } 170.000,00 - \text{Rp } 25.500,00 \\ &= \text{Rp } 144.500,00\end{aligned}$$

Jadi, Indri hanya mengeluarkan uang sebesar Rp 144.500,00.

3. Diketahui celana dengan harga Rp 168.000,00, kemudian celana tersebut dijual lagi dengan harga Rp 184.800,00. Berapakah besar persentase keuntungan yang diperoleh?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Untung} &= \text{harga jual} - \text{harga beli} \\ &= \text{Rp } 184.800,00 - \text{Rp } 168.000,00 \\ &= \text{Rp } 16.800,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Persentase untung adalah} &= \frac{\text{untung}}{\text{harga beli}} \times 100 \% \\ &= \frac{16.800,00}{168.000,00} \times 100\% \\ &= 10\%\end{aligned}$$

4. Diketahui buku yang harganya Rp 20.000,00. Dengan diskon 30%

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Diskon} &= \frac{30}{100} \times 20.000,00 \\ &= \text{Rp } 6000,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Harga yang harus dibayar} &= \text{harga awal} - \text{diskon} \\ &= \text{Rp } 20.000,00 - \text{Rp } 6000,00 \\ &= \text{Rp } 14.000,00\end{aligned}$$

Jadi, Azhari hanya membayar buku itu sebesar Rp 14.000,00.

5. Diketahui :

$$\text{Besartabungan} = 2.000.000,00$$

Sukubunga 9 % pertahun.

- a. Maka besarnya tabungan setelah 1 bulan adalah:

$$\begin{aligned}\text{Bunga} &= \frac{1}{12} \times 9\% \times 2.000.000 \\ &= \frac{1}{12} \times \frac{9}{100} \times 2.000.000 \\ &= \frac{9}{12} \times 2.000.000 \\ &= \frac{9}{12} \times 20.000 \\ &= \frac{3}{4} \times 20.000 \\ &= 15.000.\end{aligned}$$

Jadi, setelah satu bulan, mendapat bunga sebesar Rp 15.000,00.

- b. Maka besarnya tabungan setelah tiga bulan adalah:

$$\begin{aligned}\text{Bunga} &= \frac{3}{12} \times 9\% \times \text{Rp } 2.000.000,00 \\ &= \frac{3}{12} \times \frac{9}{100} \times 2.000.000 \\ &= \frac{1}{4} \times \frac{9}{100} \times 2.000.000 \\ &= \frac{9}{4} \times 20.000 \\ &= 45.000.\end{aligned}$$

- c. Maka besarnya tabunga setelah 12 bulan adalah:

$$\begin{aligned}\text{Bunga} &= \frac{12}{12} \times 9\% \times 2.000.000 \\ &= 1 \times \frac{9}{100} \times 2.000.000 \\ &= 9 \times 20.000 \\ &= 180.000.\end{aligned}$$

Jadi, setelah 12 bulan (1 tahun), Oji dan Benni mendapatkan bunga sebesar Rp 180.000,00.

Lampiran 13

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SIKLUS I PERTEMUAN
1**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Kelas/Semester : VII/ II (dua)

Jenis aktivitas yang diamati

1. Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial

No	Nama siswa yang diamati	Aktivitas yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Abdul Abadi	√	√	-	√	-	-
2	Affan Bonapol	√	-	-	-	-	-
3	Alwi Anda	√	√	√	√	√	√
4	Aidul Fitrah	√	√	√	√	√	-
5	DesriLanniari	√	√	√	√	√	√
6	Diana	√	√	-	√	-	√
7	Dimas Aditya	√	√	√	√	√	√
8	Eli Rahmadani	√	√	√	√	√	√
9	Elma Hana	-	-	-	-	-	-
10	Febri	√	√	√	√	√	√
11	Imam Syafi'i	-	-	-	-	-	-
12	Joni Iskandar Muda	-	-	-	-	-	-
13	Liftar Boy	√	√	-	-	-	-
14	Mikrat Paradongan	√	√	√	√	√	√
15	Murni Latipa	-	-	-	-	-	-
16	NurAminah	-	-	-	-	-	-
17	Pahriadi	-	-	-	-	-	-
18	Periansyah	√	√	-	-	-	-
19	Muhammad Roychani	√	√	√	√	√	√
20	Muhammad Rinaldi	√	√	√	√	√	√

22	Raja Baik	√	√	√	√	√	√
22	Rahmat Harianto	√	√	√	√	√	√
23	Rona Nurdillah	-	-	-	-	-	-
24	Sarwan Hamonangan	√	√	-	-	-	-
25	Sinta Pebrika Putri	√	-	-	-	-	-
26	Syaibun Al-Rasid	√	√	√	√	√	√
27	Satria Dermawan	√	√	√	√	√	√
Jumlah siswa		20	18	13	15	13	13
Rata-rata siswa aktif		0,74	0,67	0,48	0,56	0,48	0,41
Persentase siswa aktif		74%	67%	48%	56%	48%	41%

Observer

DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009

Lampiran 14**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SIKLUS I PERTEMUAN****2**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Kelas/Semester : VII/ II (dua)

Jenis aktivitas yang diamati

1. Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial

No	Nama siswa yang diamati	Aktivitas yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Abdul Abadi	√	√	-	√	-	-
2	Affan Bonapol	√	√	-	-	-	-
3	Alwi Anda	√	√	√	√	√	√
4	Aidul Fitrah	√	√	√	√	√	√
5	Desri Lanniari	√	√	√	√	√	√
6	Diana	√	√	-	√	-	√
7	Dimas Aditya	√	√	√	√	√	√
8	Eli Rahmadani	√	√	√	√	√	√
9	Elma Hana	√	√	√	√	√	√
10	Febri	√	√	√	√	√	√
11	Imam Syafi'i	-	-	-	-	-	-
12	Joni Iskandar Muda	-	-	-	-	-	-
13	Liftar Boy	√	√	√	√	-	√
14	Mikrat Paradongan	√	√	√	√	√	√
15	Murni Latipa	-	-	-	-	-	-
16	Nur Aminah	-	-	-	-	-	-
17	Pahriadi	-	-	-	-	-	-
18	Periansyah	√	√	√	√	√	√
19	Muhammad Roychani	√	√	√	√	√	√
20	Muhammad Rinaldi	√	√	√	√	√	√
22	Raja Baik	√	√	√	√	√	√

22	Rahmat Harianto	√	√	√	√	√	√
23	Rona Nurdillah	√	-	-	-	-	-
24	Sarwan Hamonangan	√	√	√	√	√	√
25	Sinta Pebrika Putri	√	-	-	-	-	-
26	Syaibun Al-Rasid	√	√	√	√	√	√
27	SatriaDermawan	√	√	√	√	√	√
Jumlah siswa		22	20	17	19	16	18
Rata-rata siswa aktif		0,81	0,74	0,63	0,70	0,59	0,52
Persentase siswa aktif		82%	74%	63%	70%	59%	52%

Observer

DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SIKLUS II PERTEMUAN

1

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN

Kelas/Semester : VII/ II (dua)

Jenis aktivitas yang diamati

1. Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika social

No	Nama siswa yang diamati	Aktivitas yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Abdul Abadi	√	√	√	√	√	√
2	Affan Bonapol	√	√	√	√	√	√
3	Alwi Anda	√	√	√	√	√	√
4	Aidul Fitrah	√	√	√	√	√	√
5	Desri Lanniari	√	√	√	√	√	√
6	Diana	√	√	√	√	√	√
7	Dimas Aditya	√	√	√	√	√	√
8	Eli Rahmadani	√	√	√	√	√	√
9	Elma Hana	√	√	√	√	√	√
10	Febri	√	√	√	√	√	√
11	Imam Syafi'i	-	-	-	-	-	-
12	Joni Iskandar Muda	-	-	-	-	-	-
13	Liftar Boy	√	√	√	√	√	√
14	Mikrat Paradongan	√	√	√	√	√	√
15	Murni Latipa	-	-	-	-	-	-
16	Nur Aminah	-	-	-	-	-	-
17	Pahriadi	-	-	-	-	-	-
18	Periansyah	√	√	√	√	√	√
19	Muhammad Roychani	√	√	√	√	√	√
20	Muhammad Rinaldi	√	√	√	√	√	√

22	Raja Baik	√	√	√	√	√	√
22	Rahmat Harianto	√	√	√	√	√	√
23	Rona Nurdillah	√	√	-	-	-	√
24	Sarwan Hamonangan	√	√	√	√	√	√
25	Sinta Pebrika Putri	√	√	-	-	-	√
26	Syaibun Al-Rasid	√	√	√	√	√	√
27	Satria Dermawan	√	√	√	√	√	√
Jumlah siswa		24	22	20	20	20	22
Rata-rata siswa aktif		0,89	0,81	0,74	0,74	0,74	0,67
Persentase siswa aktif		89%	82%	74%	74%	74%	67%

Observer

DEVI PAUJIAH HARAHA
NIM. 10 330 0009

Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SIKLUS II PERTEMUAN

2

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 HALONGONAN
Kelas/Semester : VII/ II (dua)

Jenis aktivitas yang diamati

1. Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika social

No	Nama siswa yang diamati	Aktivitas yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Abdul Abadi	√	√	√	√	√	√
2	Affan Bonapol	√	√	√	√	√	√
3	Alwi Anda	√	√	√	√	√	√
4	Aidul Fitrah	√	√	√	√	√	√
5	Desri Lanniari	√	√	√	√	√	√
6	Diana	√	√	√	√	√	√
7	Dimas Aditya	√	√	√	√	√	√
8	Eli Rahmadani	√	√	√	√	√	√
9	Elma Hana	√	√	√	√	√	√
10	Febri	√	√	√	√	√	√
11	Imam Syafi'i	-	-	-	-	√	√
12	Joni Iskandar Muda	-	-	-	-	-	√
13	Liftar Boy	√	√	√	√	√	√
14	Mikrat Paradongan	√	√	√	√	√	√
15	Murni Latipa	√	-	-	-	-	√
16	Nur Aminah	√	√	-	√	√	-
17	Pahriadi	√	-	-	√	-	-
18	Periansyah	√	√	√	√	√	√
19	Muhammad Roychani	√	√	√	√	√	√
20	Muhammad Rinaldi	√	√	√	√	√	√

22	Raja Baik	√	√	√	√	√	√
22	RahmatHarianto	√	√	√	√	√	√
23	Rona Nurdillah	√	√	-	-	√	-
24	Sarwan Hamonangan	√	√	√	√	√	√
25	Sinta Pebrika Putri	√	√	√	√	√	-
26	Syaibun Al-Rasid	√	√	√	√	√	√
27	Satria Dermawan	√	√	√	√	√	√
Jumlah siswa		25	23	21	23	24	25
Rata-rata siswa aktif		0,93	0,85	0,78	0,85	0,89	0,89
Persentase siswa aktif		93%	85%	78%	85%	89%	89%

Observer

DEVI PAUJIAH HARAHAHAP
NIM. 10 330 0009