



PENINGKATAN HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS VII-1 DI SMP SWASTA MUHAMMADIYAH
30 SIHEPENG KECAMATAN SIABU

SKRIPSI

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

OLEH:

RISDA
NIM: 14 202 00159

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2018**



PENINGKATAN HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS VII-1 DI SMP SWASTA MUHAMMADIYAH
30 SIHEPENG KECAMATAN SIABU

SKRIPSI

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

OLEH:

RISDA

NIM: 14 202 00159

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDEMPUAN
2018**



PENINGKATAN HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS VII-1 DI SMP SWASTA MUHAMMADIYAH
30 SIHEPENG KECAMATAN SIABU

SKRIPSI

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

OLEH:

RISDA

NIM: 14 202 00159

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I

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

PEMBIMBING II

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

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2018



Hal : Skripsi a.n.
Risda
Lampiran : 7 Eksemplar

Padangsidempuan, 28 Oktober 2018
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Risda yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Tadris Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

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

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

PEMBIMBING I



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

PEMBIMBING II



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

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risda
NIM : 14 202 00159
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM-4
Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyusun skripsi sendiri tanpa ada bantuan yang tidak sah dari pihak lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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, November 2018
Yang menyatakan,



Risda
NIM. 14 202 00159

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai aktivitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Risda**
NIM : 14 202 00159
Jurusan : TMM – 4 (Empat)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "**Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, November 2018
Yang menyatakan,

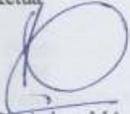


Risda
NIM. 14 202 00159

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : RISDA
NIM : 14 202 00159
JUDUL SKRIPSI : Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu

Ketua


Dr. Anhar, MA
NIP. 19711214 199803 1 002

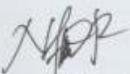
Sekretaris


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

Anggota


Dr. Anhar, MA
NIP. 19711214 199803 1 002


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


Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP. 19840811 201503 2 004


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

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Senin /10 Desember 2018
Pukul : 08.30 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai : 76,5 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,02
Predikat : Amat Baik



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

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui
Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada
Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30
Sihepeng Kecamatan Siabu

Nama : RISDA
NIM : 14 202 00159
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/ TMM-4

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

Padangsidempuan, 28 November 2018
Dekan



Dr. Lely Huda, M.Si
NIP: 19710920 200003 2 002

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu” dengan baik, serta Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak. Amin Ya Robbal Alamin.

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

1. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Almira Amir, M.Si selaku pembimbing II, yang telah bersedia dengan tulus memberikan ilmunya dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Rektor, Wakil-wakil Rektor, Bapak/ Ibu Dosen, Pegawai serta seluruh civitas Akademika IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
3. H. Ismail Baharuddin, M.A selaku Penasehat Akademik peneliti yang telah banyak memberikan nasehat bimbingan, dan mengajarkan kepada peneliti arti sebuah kedisiplinan sejak masuk ke IAIN Padangsidempuan sampai sekarang.
4. Bapak Ahmad Jumadi Siregar S.Pd selaku kepala sekolah SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng, Ibu Ira Yulia Pasaribu S.Pd selaku guru matematika kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng dan Bapak/Ibu guru serta seluruh Staf Tata Usaha dan siswa kelas VII-1 SMP Swasta

Muhammadiyah 30 Sihepeng yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dalam bentuk pemberian ataupun informasi yang diperlukan peneliti.

5. Teristimewa kepada Ayahanda (Ali Jusri Rambe) dan Ibunda (Faridah Siregar) tercinta, serta Adinda (Rukiah Rambe, Zul Padli Rambe, Alpiah Nur Rambe) yang telah menjadi sumber motivasi, penyemangat bagi peneliti yang selalu memberikan doa dan pengorangan yang tidak terhingga demi keberhasilan penulis. Semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan..
6. Sahabat-sahabatku (Nuri Khotna Sihombing, Imsakiyah Hasibuan), Rekan KKL kelompok 59, teman-teman TMM-4 angkatan 2014 dan TMM lainnya, semangat terus berjuang untuk kesuksesan.

Akhirnya kepada Allah jualah peneliti berserah diri. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi pembaca sekalian. Selanjutnya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, 28 Oktober 2018

Peneliti,

RISDA

NIM.14 202 00159

ABSTRAK

Nama : RISDA
Nim : 14 202 00159
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu

Penelitian ini dilatar belakangi karena hasil belajar matematika siswa di kelas VII belum sesuai dengan yang diharapkan, karena model pembelajaran yang digunakan hanya model ceramah saja dan belum pernah menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kurang aktif dalam proses pembelajaran dan tidak ada pertanyaan siswa dari bagian pembahasan yang tidak dimengerti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng dengan jumlah 26 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan dengan menggunakan metode siklus. Dalam hal ini, peneliti berfungsi sebagai guru sekaligus sebagai observer. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa maka instrument yang digunakan yakni observasi aktivitas dan tes yang berbentuk esai. Aktivitas yang diamati sebanyak 5 butir yaitu: (1) Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru; (2) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran; (3) Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya; (4) Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru; (5) 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 siswa meningkat pada materi aritmatika sosial melalui model *role playing*, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai rata-rata tes awal seluruh siswa yaitu 51,15 dan jumlah siswa yang lulus 5 siswa dengan persentase 19,23% dari 26 siswa. Pada tes siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 60,76 dan jumlah siswa yang lulus 7 siswa dengan persentase 26,92% dari 26 siswa. Pada tes siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 76,15 dan jumlah siswa yang lulus 15 siswa dengan persentase 57,69% dari 26 siswa. Sedangkan pada tes siklus II Pertemuan I dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 81,15 dan jumlah siswa yang lulus 17 siswa dengan persentase 65,38% dari 26 siswa. Pada tes siklus II Pertemuan II dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 87,30 dan jumlah siswa yang lulus 23 siswa dengan persentase 88,46% dari 26 siswa. Berdasarkan persentase kelulusan siswa sudah mencapai yang diinginkan maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II pertemuan II.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, Pokok Bahasan Aritmatika Sosial, Matematika.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	v
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSAH	vi
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Batasan Istilah	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Kegunaan Penelitian	9
H. Sistematika Pembahasan.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Matematika.....	12
2. Hasil Belajar Matematika.....	13
3. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
c. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	19
d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	20
4. Materi Aritmatika Sosial	24
a. Harga Pembelian dan Harga Penjualan.....	24
b. Untung dan Rugi	25
c. Presentase Untung dan Rugi	25
d. Bruto, Neto, dan Tara.....	26

B. Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	33
E. Prosedur Penelitian	36
F. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Kondisi Awal	43
2. Pertemuan Pertama Siklus I	46
3. Pertemuan Kedua Siklus I	54
4. Pertemuan Pertama Siklus II	62
5. Pertemuan Kedua Siklus II	69
B. Hasil Tindakan	76
C. Perbandingan Hasil Penelitian	79
D. Analisis Hasil Penelitian	82
E. Keterbatasan Hasil Tindakan	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN -LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain Peran	19
Tabel 2.	Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar.....	35
Tabel 3.	Kategori Penilaian	42
Tabel 4.	Persentase Hasil Belajar Siswa.....	44
Tabel 5.	Jadwal Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II.....	45
Tabel 6.	Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 1.....	51
Tabel 7.	Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan ke-1	52
Tabel 8.	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-1	52
Tabel 9.	Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 2.....	59
Tabel 10.	Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan ke-2	60
Tabel 11.	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-2	60
Tabel 12.	Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	66
Tabel 13.	Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-1	67
Tabel 14.	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	67
Tabel 15.	Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan ke-2	72
Tabel 16.	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan ke-2.....	73
Tabel 17.	Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-2	75
Tabel 18.	Peningkatan Nilai Rata-rata dan Persentase Sebelum Siklus Sampai Siklus II ...	76
Tabel 19.	Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa yang Diamati pada Siklus I dan II	78
Tabel 20.	Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	79
Tabel 21.	Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	80
Tabel 22.	Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	80
Tabel 23.	Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus II Pertemuan 2	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Skema Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 2.	Peningkatan Nilai Rata-rata Sebelum Siklus Sampai Siklus II	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	RPP Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 2	RPP Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 3	RPP Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 4	RPP Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 5	Lembar Soal Kemampuan Awal
Lampiran 6	Lembar Soal Siklus I Petemuan 1
Lampiran 7	Lembar Soal Siklus I Petemuan 2
Lampiran 8	Lembar Soal Siklus II Petemuan 1
Lampiran 9	Lembar Soal Siklus II Petemuan 2
Lampiran 10	Kunci Jawaban Kemampuan Awal
Lampiran 11	Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 12	Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 13	Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 14	Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 15	Hasil Tes Kemampuan Awal
Lampiran 16	Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 17	Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 18	Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 19	Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 20	Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 21	Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 22	Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 23	Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 24	<i>Time Schedule</i> Penelitian
Lampiran 25	Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang fundamental bagi kemajuan bangsa. Maju dan mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Dengan kata lain kualitas pendidikan berimplikasi secara tidak langsung terhadap tingkat kesejahteraan manusia, tidak terkecuali kualitas pelaksanaan pembelajaran matematika.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi pula.² Dalam mencapai pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar.

¹ Tim Penyusun Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 3.

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 210.

Mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas dalam rangka menciptakan situasi dan kondisi belajar siswa yang kondusif.³ Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan tenaga pendidik dan peserta didik atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Intraksi atau hubungan timbal balik antara tenaga pendidik dan peserta didik merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Pelajaran matematika adalah salah satu kunci serta tonggak dasar pada semua pelajaran sains, baik itu fisika, ekonomi, kimia, olah raga dan lain- lain. Hal ini dikarenakan dalam penerapannya, pelajaran-pelajaran tersebut sering menggunakan unsur matematika seperti bilangan, nilai hitung analisis dan sebagainya. Oleh karena itu matematika berperan penting dalam meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, sehingga dalam proses pembelajaran harus terlaksana dengan baik agar fobia siswa terhadap matematika dapat hilang.

Penguasaan terhadap bidang studi matematika merupakan suatu keharusan, sebab selain menguasai sains dan teknologi yang berkembang pesat, dengan belajar matematika orang dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, kritis, dan kreatif, yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Oleh sebab itu matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang perlu diajarkan disekolah karena kegunaannya yang luas pada aspek kehidupan.

³ Rusman ,dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.17.

Salah satu model yang paling sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *role playing*. Sebab model ini dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangat memungkinkan dapat menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Selain itu model ini dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya serta melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.⁴

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng melalui wawancara dengan guru matematika kelas VII-1 yaitu Ibu Nur Lia Pasaribu, S.Pd.

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diperoleh informasi bahwa: hasil belajar matematika siswa di kelas VII-1 belum sesuai dengan yang diharapkan, karena metode pembelajaran yang digunakan hanya metode konvensional saja dan belum pernah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kurang aktif dalam proses pembelajaran dan tidak ada pertanyaan siswa dari bagian pembahasan yang tidak dimengerti. Ketika guru menanyakan kepada siswa apa masih ada lagi yang kurang jelas, siswa hanya diam dan menundukkan kepala saja. Soal-soal yang diberikan guru tidak dikerjakan karena kebanyakan siswa tidak memahami penjelasan materi yang diberikan guru, dengan alasan bahwa soal yang diberikan guru tidak sama dengan contoh soal yang diberikan.⁵

Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng di atas, dalam hal ini perlu ditingkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu melibatkan mereka dalam pembelajaran matematika. Pada pembelajaran

⁴ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 25.

⁵ Ibu Nur Lia Pasaribu, S.Pd, Guru Matematika Kelas II, *Wawancara dengan Guru Matematika Kelas VII-1*, senin, tanggal 22 Maret 2018 pukul 09.10-10.40 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng

matematika sangat cocok digunakan, karena model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model yang pembelajarannya dibawa ke dalam kehidupan nyata dan melibatkan beberapa siswa, dan hal ini dapat menghilangkan asumsi siswa bahwa matematika itu hanya pelajaran yang penuh dengan angka, simbol dan variabel, dan sifatnya yang abstrak saja.

Role Playing adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”.⁶ 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”.⁷ Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses belajar mengajar sangat baik di terapkan menurut peneliti, sebab guru dan peserta didik disini sangat berperan aktif, karena melalui model ini peserta didik dapat bermain peran (*role playing*). 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.

Selain untuk meningkatkan hasil belajar, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam

⁶ Istarani, *Op. Cit*, hlm. 70.

⁷ *Ibid*, hlm. 71.

memecahkan masalah. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bara Setiawan, dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* (bermain peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-A SMP N 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun AJARAN 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pemecahan masalah siswa.⁸

Dalam hasil penelitian Randi Pratama, Arif Fatahillah Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Jember (UNEJ) dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. Menunjukkan bahwa aktivitas siswa cenderung meningkat dari pembelajaran pertama sampai pembelajaran terakhir. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-temannya, kurang berpartisipasi dalam kelompok dan cenderung diam. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* pada materi aritmatika sosial ini mencapai ketuntasan. Dengan demikian pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* pada materi aritmatika sosial ini dapat dikatakan cukup berhasil.⁹

⁸Bara Setiawan, “Penerapan Model *Role Playing* (bermain peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial kelas VII-A SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun AJARAN 2012/2013 Kadikma, Jurnal Vol. 4, No. 2, hal 27-38, Agustus 2013.

⁹Randi Pratama, Arif Fatahillah, *Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa*, Universitas Jember (UNEJ), Jurnal, Edukasi 2017, IV(2) : 27-30

Materi matematika yang dianggap paling sesuai dengan menggunakan model bermain peran adalah aritmatika sosial, karena materi ini menyangkut tentang kehidupan sosial yang biasa dikerjakan siswa dalam kehidupan sehari-hari, membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta penerapannya. Demikian pula dengan model pembelajaran *role playing* yang langsung melibatkan siswa secara aktif ikut berperan memainkan peranannya masing-masing dan model pembelajaran *role playing* merupakan suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa yang telah dirancang/direncanakan dalam sebuah naskah skenario yang nantinya akan dimainkan oleh siswa tersebut. Dengan naskah tersebut siswa akan berperan menjadi penjual dan pembeli. Di dalam naskah skenario diberikan juga masalah antara penjual dan pembeli, misalnya ada kesalahan pada saat pembeli membayar barang yang dibeli, ada kesalahan penjual yang salah dalam memberikan besar diskon, dan misalnya juga ada kesalahan penjual saat menghitung harga. Dengan masalah-masalah yang ada tersebut akan terjadi perdebatan dan siswa akan berfikir dimana letak kesalahan tersebut sehingga siswa akan lebih paham konsep dari materi. Siswa juga diberikan soal yang berkaitan dengan bermain peran tersebut, dan juga diberikan latihan soal yang hampir sama dengan naskah namun soal dikemas lebih pendek agar siswa lebih memahami soal cerita. Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* tersebut, maka penyebab dari kesalahan yang dilakukan

siswa pada saat menyelesaikan soal dapat dikurangi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “**Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian aktif dalam kegiatan belajar mengajar ini, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.
2. Hasil belajar siswa masih rendah pada materi aritmatika.
3. Peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
4. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *role playing* khususnya pada materi aritmatika sosial.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu”.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah atau variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka berikut ini peneliti memaparkan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu antara lain;

1. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.¹⁰ Hasil belajar yang dimaksud adalah mengajar yang dilakukan disekolah. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari yang telah dipelajari selama proses belajar. Penilaian hasil belajar dalam matematika meliputi tiga ranah penilaian yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar yang peneliti maksud adalah penilaian kognitif.
2. Aritmatika sosial adalah materi matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang berhadapan dengan masalah-masalah yang dimodelkan dalam bentuk matematika.¹¹ Aritmatika sosial yang dimaksud adalah yang mempelajari mengenai untung, rugi, harga jual, harga beli dan lain-lain.
3. 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

¹⁰ Dimiyati dan Mujiono, *belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 17.

¹¹ Hamzah B. Uno, *Op. Cit.*, hlm.113.

diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”.¹² Secara operasional maksud peneliti, bahwa *role playing* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar, dan melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengatasi berbagai macam masalah.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan hasil belajar aritmatika sosial melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: peningkatan hasil belajar Aritmatika Sosial melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa: dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran. Agar prestasi belajar matematika

¹² Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 70.

siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 30 meningkat. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai taraf ketuntasan belajar. Memperoleh hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi hidupnya.

2. Bagi guru: dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* guru dapat menambah wawasan tentang model dan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Bertambahnya pengetahuan, pengalaman dan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Bahan referensi bagi guru yang akan melaksanakan pembelajaran mengenai aritmatika sosial. Sebagai bahan inovasi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar matematika siswa dengan menciptakan suasana dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa.
3. Bagi sekolah: menambah pengetahuan bagi guru-guru SMP Muhammadiyah 30 Sihepeng tentang model pembelajaran *role playing* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan mutu sekolah, karena bisa dijadikan awal dari pelaksanaan penelitian-penelitian selanjutnya.
4. Bagi peneliti: untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah:

BAB I pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II kajian pustaka yang meliputi kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

BAB III metodologi penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan hasil analisis data yang terdiri dari deskripsi data, hasil tindakan, perbandingan hasil tindakan, analisis hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab V merupakan bagian penutup dari keseluruhan isi skripsi yang memuat kesimpulan yang sesuai dengan rumusan yang disertai dengan saran-saran yang berkaitan dengan pembahasan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹

James dan James dalam kamus matematikanya yang dikutip dalam buku Erman Suherman menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain dengan jumlah banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.²

Kata matematika berasal dari bahasa latin, yaitu “*mathenein*” atau “*mathema*” yang berarti “belajar atau yang dipelajari”. Sedangkan dalam bahasa belanda disebut “*wiskunde*” yang berarti “ilmu pasti”, yang semuanya berkaitan dengan penalaran atau pemberian alasan yang valid. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur serta keterkaitan antara konsep yang kuat. Unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif (*deductive reasoning*) yang bekerja atas dasar asumsi dan mempunyai kebenaran yang konsisten.³

Lebih jauh lagi Hasratuddin menjelaskan dalam bukunya bahwa, visi matematika masa kini adalah penguasaan konsep dalam pembelajaran

¹ Kusnandar, *Guru Profesional* (Jakarta: Grafindo Persada, 2007), hlm. 287.

² H. Erman Suherman. *Op. Cit.*, hal. 18.

³ Hasratuddin, *Mengapa Harus Belajar Matematika* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 26-27.

matematika yang digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah sedangkan visi pendidikan matematika masa depan adalah memberikan peluang pengembangan pola pikir, rasa percaya diri, keindahan, sikap objektif dan terbuka.⁴

Matematika adalah bidang studi yang dapat membantu pembentukan pribadi agar bersikap dan memiliki sikap-sikap kreatif, ilmiah, jujur dan disiplin.

Disampaikan pula bahwa pada hakekatnya, berfikir matematika dilandasi oleh kesepakatan-kesepakatan yang disebut aksioma. Oleh karena itu, matematika merupakan sistem yang aksiomatik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu tentang struktur bilangan yang dapat membantu pembentukan pribadi agar kreatif, kritis, ilmiah dan jujur sehingga anak bisa mendefenisikan suatu masalah.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Menurut Abdurrahman, “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.”⁵

Muhibbin mengemukakan arti hasil belajar adalah “segenap aspek psikologis

⁴ *Ibid.*, hlm. 137.

⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), Cet.II, hlm. 37

yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa.⁶ Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah “suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap dan cita-cita.”⁷

Hasil belajar matematika dapat diketahui setelah diketahui evaluasi hasil belajar (penilaian). Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui nilai keberhasilan belajar siswa selama satu periode tertentu. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Penilaian hasil belajar dalam matematika meliputi tiga ranah penilaian yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif sendiri terbagi menjadi 6 aspek yaitu:

a. Pengetahuan (C_1)

Pengetahuan merupakan penguasaan bahan-bahan yang telah dipelajari, mulai dari fakta sampai teori, yang menyangkut informasi yang bermanfaat, seperti: istilah umum, fakta-fakta khusus, metode dan prosedur, konsep dan prinsip.

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hlm. 150.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Matematika*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 22.

b. Pemahaman (C_2)

Pemahaman adalah kemampuan untuk menguasai pengertian. Pemahaman tampak pada alih bahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya, penafsiran dan memperkirakan. Contoh: memahami fakta dan prinsip, menafsirkan bahan lisan, menafsirkan bagan, menerjemahkan bahan verbal ke rumus matematika.

c. Penerapan (Aplikasi) (C_3)

Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi baru yang nyata, meliputi: aturan, metode, konsep, prinsip, hukum dan teori. Contoh: melaksanakan hukum dan teori ke situasi praktis, mempertunjukkan metode dan prosedur.

d. Analisis (C_4)

Analisis adalah kemampuan untuk merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya struktur organisasinya mudah dipahami, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengenali prinsip-prinsip organisasi. Contoh: menyadari asumsi-asumsi, menyadari logika dan pemikiran, membedakan fakta dan inferensi.

e. Sintesis (C_5)

Sintesis adalah kemampuan mengkombinasi bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru, yang menitik beratkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru. Contoh: menulis

cerita pendek yang kreatif, menyusun rencana eksperimen, menggunakan bahan-bahan untuk memecahkan masalah.

f. Evaluasi (C₆)

Evaluasi adalah kemampuan untuk mempertimbangkan nilai bahan untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal. Contoh: mempertimbangkan konsistensi bahan tertulis, kemantapan suatu konklusi berdasarkan data, nilai suatu pekerjaan berdasarkan kriteria internal dan eksternal.⁸

Ranah afektif sendiri meliputi sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan pada gerakan-gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik yang khusus atau urutan keterampilan.⁹

Dari ketiga ranah tersebut yang menjadi objek penelitian adalah aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam belajar matematika, kemudian untuk mengetahui apakah seseorang telah berhasil menguasai suatu materi pelajaran dapat dilihat dengan cara melakukan kegiatan penelitian terhadap hasil belajar.

⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 80.

⁹ *Ibid*, hlm. 85.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *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

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Model ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya bahwa melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹²

¹⁰ Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 70.

¹¹ *Ibid*, hlm. 71.

¹² Istarani, *Loc. Cit.*

Tabel 2
Tahapan/Langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain Peran

Tahapan <i>Role Playing</i>	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Memotivasi kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi masalah 2. Menjelaskan Masalah 3. Menginterpretasikan cerita, mengeksplorasi suatu peristiwa/masalah 4. Menjelaskan peran yang dimainkan
Tahap 2 Memilih pemeran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis peran-peran 2. Memilih dan menetapkan pemeran
Tahap 3 Menyiapkan pengamat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati 2. Menjelaskan tugas-tugas pengamat
Tahap 4 Menyiapkan tahap-tahap peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerinci urutan peran 2. Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan 3. Memasuki situasi masalah
Tahap 5 Pemerana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai bermain peran 2. Meneruskan pemeranan 3. Menghentikan pemeranan
Tahap 6 Diskusi dan Evaluasi I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan ulang
Tahap 7 Pemeranan ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan peran yang perlu diperbaiki 2. Mengemukakan alternatif perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang
Tahap 8 Diskusi dan Evaluasi II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan ulang
Tahap 9 Membagi pengalaman dan menarik jeneralisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata 2. Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

c. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Hamzah B.Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia 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 :¹³

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- 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 kemasyarakatan kelak karena ia akan menempatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain.

¹³ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). Hlm. 25.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

1) Kelebihan model pembelajaran *role playing*

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

- a) Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. Dengan bermain peran setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya. Dan pelaksanaannya bermain peran selalu sangkut-menyangkut antara satu peserta didik dengan peserta didik lain sehingga dengan cara yang demikian peserta didik akan merasakan bagaimana perasaan orang lain yang betul-betul merasakan sesuai yang diperankan.
- b) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik. Kalau dalam belajar kadang-kadang guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak bisa melihat dengan sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peran yang dipegangnya.
- c) Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup. Sesudah permainan peranan dilaksanakan, ini akan

menimbulkan diskusi yang hidup. Bukan saja bagi permainan peranan tapi juga bagi penonton. Terutama sekali kalau yang diperankan itu masalah menarik bagi peserta didik atau masalah yang hangat dibicarakan. Penonton yang selalu mengikuti permainan peranan bukan saja pasif menerima apa yang diperankan oleh pemain-pemainnya tapi juga mereka akan melakukan kritik dan saran terhadap kekurangan yang ditemui dalam semua peranan yang dimainkan.

- d) Peserta didik akan mengerti sosial psikologi. Dalam bermain peran peserta didik tentunya akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Tentu saja dalam pelaksanaannya peserta didik akan memecahkan masalah-masalah yang ada hubungannya sesama manusia tersebut. Apakah latar belakang kejadian tersebut. Bagaimana cara mengatasinya dan sebagainya.
- e) Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik. Bukan saja karena model ini merupakan model yang baru, tapi juga dalam model ini peserta didik akan dapat menemui bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.
- f) Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi. Dalam model ini murid peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada

waktu menyelesaikan drama, dan samping itu mereka juga dapat mengembangkan daya fantsinya dalam peran yang diinginkan.

2) Kekurangan model pembelajaran *role playing*

(a) Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam pelaksanaan model ini peranan yang diperankan oleh tiap-tiap anak hendaknya betul-betul dilaksanakan seperti apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini tentu saja tidak akan bisa dilaksanakan kecuali oleh peserta didik yang betul-betul berbakat dan mempunyai dalam pemecahan tersebut peserta didik yang demikian sulit mencarinya.

(b) Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya. Dalam bermain peran kadang-kadang perasaan orang lain tersinggung. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan tersebut di atas. Walaupun bagaimana baiknya suatu bermain peran dilaksanakan, suatu pihak mungkin akan tersinggung walaupun banyak yang menyetujui. Oleh sebab itu hendaknya mengawasi jalannya bermain peran tersebut supaya bersifat netral, sehingga tak satupun pihak didalam masyarakat akan tersinggung sehingga tujuan dari bermain peran di atas, dicapai dengan baik.

- (c) Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif. Dalam bermain peran tidak semua dapat diikuti sertakan apalagi peserta didik yang tidak mempunyai watak dan bakat tentang hal itu. Oleh sebab itu peserta didik yang tidak ikut serta akan pasif saja, karena tugasnya hanya sekedar mengikuti jalan bermain peran saja.
- (d) Kalau model ini dipakainya untuk tujuan yang tidak layak. Setiap model yang dipakai ada satu tujuan yang harus dicapai terutama sekali tujuan yang berhubungan dengan persoalan cara bertingkah laku dalam kehidupan kelompok. Oleh sebab itu jangan dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan yang bertentangan dengan tujuan di atas, seperti mendramakan suatu sifat sadis, balas dendam dan sebagainya.
- (e) Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan. Untuk mencapai kesuksesan dalam pelaksanaannya akan langkah-langkah yang harus dituruti oleh peserta didik. Oleh sebab itu guru harus memberikan pengertian yang mendalam terhadap anak-anak. Apabila guru tidak memberikan pengertian tentang langkah-langkah yang harus ditempu, maka bermain peran akan terlaksana secara serampangan saja sehingga hasil yang dicapai tidak memuaskan

4. Materi Aritmatika Sosial

Di dunia ini manusia tidak dapat menjalani kehidupan seorang diri. Manusia selalu memerlukan bantuan orang lain dalam hal apapun, termasuk untuk melakukan kegiatan ekonomi dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya yang terjadi pada kegiatan perekonomian adalah jual beli barang atau jasa tersebut yang akan dibahas pada bab ini hanyalah mengenai untung, rugi, rabat, dan diskon juga bruto, neto dan tara. Untuk mempermudah pemahaman, diberikan juga contoh-contoh yang merupakan penerapan untung, rugi, rabat, dan diskon juga bruto, neto dan tara dalam kehidupan sehari-hari.

a. Harga Pembelian dan Harga Penjualan

1) Harga Pembelian

Harga pembelian adalah harga barang dari pabrik, grosir, toko, atau tempat lainnya. Harga pembelian seringkali disebut dengan modal. Dalam keadaan tertentu, modal adalah uang dalam jumlah tertentu yang digunakan untuk membeli barang-barang yang akan dijual.

$$\text{Harga pembelian} = \text{harga penjualan} - \text{untung}$$

$$\text{Harga pembelian} = \text{harga penjualan} - \text{rugi}$$

2) Harga Penjualan

Harga penjualan adalah harga barang yang diterapkan oleh pedagang kepada pembeli.

Harga penjualan = harga pembelian + untung

Harga penjualan = harga pembelian – rugi

b. Untung dan Rugi

1) Untung

Untung atau laba adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan lebih tinggi dari harga pembelian.

Untung = Harga Penjualan - Harga Pembelian

2) Rugi

Rugi adalah selisih antara harga jual dengan harga beli jika harga jual lebih rendah daripada harga beli.

Rugi = Harga Pembelian - Harga Penjualan

c. Presentase Untung dan Rugi

1) Presentase Keuntungan

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PU = Persentase keuntungan

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus:

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

2) Presentase Kerugian

Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PR = Persentase kerugian

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus:

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

d. Bruto, Neto, dan Tara

1) Pengertian Bruto, Neto, dan Tara

Bruto adalah berat kotor, yaitu berat suatu barang dengan tempatnya atau kemasannya.

Neto adalah berat bersih, yaitu berat barangnya saja.

Tara artinya potongan berat.

2) Rumus Hubungan Antara Bruto, Neto dan Tara

Rumus untuk menghitung netto adalah sebagai berikut:

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

Rumus untuk menghitung Bruto adalah sebagai berikut:

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

Rumus untuk menghitung tara adalah sebagai berikut:

$$\text{Tara} = \text{Persentase Tara} \times \text{Bruto}$$

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

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil rujukan yang berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Skripsi Laila Rahmadani tahun 2015, dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII-A Siswa SMP Negeri 1 Batang Angkola”.¹⁴ Persamaan penelitian Laila Rahmadani dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Permasalahan dalam penelitian Laila Rahmadani adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa diakibatkan oleh model pembelajaran yang digunakan tidak memberikan dorongan kepada siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya terfokus untuk meningkatkan model pembelajaran *role playing* terbimbing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, tetapi dengan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa akan meningkat.

¹⁴ Laila Rahmadani, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII-A Siswa SMP Negeri 1 Batang Angkola” (Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2015).

2. Skripsi Nina Suryani tahun 2016, dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan”.¹⁵
Persamaan penelitian Nina Suryani dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permasalahan dalam penelitian Nina Suryani adalah rendahnya motivasi belajar siswa diakibatkan oleh model pembelajaran yang digunakan tidak memberikan dorongan kepada siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya terfokus untuk meningkatkan model pembelajaran *role playing* terbimbing terhadap motivasi belajar siswa, tetapi dengan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa akan meningkat.

C. Kerangka Berpikir

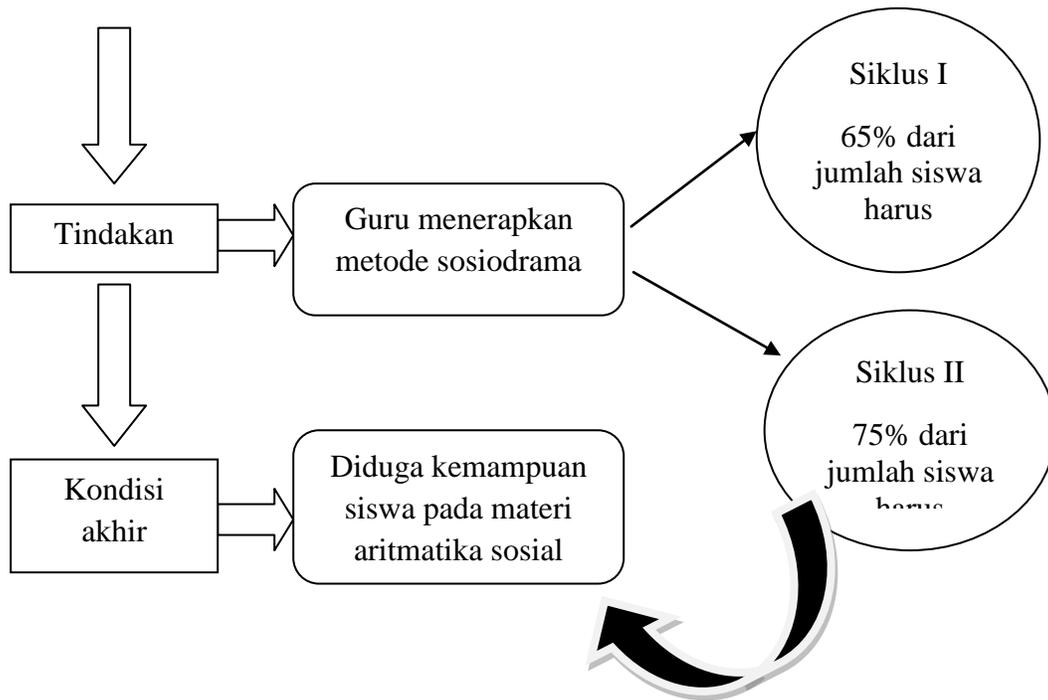
Mempelajari matematika adalah memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga banyak siswa beranggapan matematika itu sulit dan membosankan. Dalam proses pembelajaran matematika guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat teacher-oriented. Karena dalam proses pembelajaran siswa kurang diberi kesempatan untuk mengkonstruksi ide-ide matematika mereka sendiri sehingga siswa kurang memahami konsep matematika yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa.

¹⁵ Nina Suryani, “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Fungsi di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan” (Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2016).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial perlu dipilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena akan dapat menambah ketertarikan, minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba melakukan eksperimen terhadap model pembelajaran *role playing* dan strategi pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat mudah untuk diterapkan, karena guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik dan 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 diterapkannya model dan strategi pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1

Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng. Alasan peneliti menjadikan SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng sebagai tempat penelitian, karena model pembelajaran *role playing* belum diterapkan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan belum ada yang melakukan penelitian disekolah tersebut.

Waktu penelitian pada bulan Maret sampai dengan bulan September tahun 2018. Untuk lebih jelasnya, peneliti mencantumkan *Time Schedule* penelitian pada lampiran 24.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah suatu penelitian yang dapat dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.¹ Dilaknasanakannya PTK diantaranya untuk meningkatkan kualitas

¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm.188-189

pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar peneliti itu sendiri.

Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Sistematis dapat diartikan sebagai proses yang runtut sesuai dengan aturan tertentu. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.²

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mengambil siswa kelas VII SMP swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng, yang di pilih adalah VII-1 dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa yaitu 15 perempuan dan 11 laki-laki pada tahun 2017-2018. Adapun alasan peneliti memilih kelas ini karena berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan dengan guru matematika bahwa kelas tersebut memiliki hasil belajar yang masih rendah hingga masih perlu ditingkatkan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tanpa instrumen yang tepat, penelitian tidak akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

² Wina sanjaya ,*penelitian tindakan kelas* (Jakarta : kencana, 2010) cet, hal. 25

1. Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (baik oleh orang lain ataupun guru itu sendiri). Pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan.³

Secara umum observasi adalah cara menghimpun bahan- bahan Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan

2. Test

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁴ Sedangkan menurut Eveline Siregar dan Hartini tes adalah instrumen atau prosedur sistematis untuk mengukur sampel dari perilaku dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk seragam.⁵ Jadi tes adalah pertanyaan berupa instrumen, perintah dan petunjuk yang digunakan untuk mengukur kemampuan, bakat, keterampilan, pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Op. Cit.*, hlm. 193.

⁴ S. Margono, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) ; hlm.170.

⁵Eeline Siregar dan Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran*(Bogor: Ghali Indonesia, 2011); hlm. 143.

Dalam penelitian ini, test yang diberikan pada siswa adalah tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes akhir untuk mengetahui ketuntasan dan kemampuan siswa tiap siklus. Dari tes ini juga akan dibuat pedoman untuk melihat apakah ada kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial. Dari tes siswa diketahui tingkat ketuntasan, tingkat penguasaan serta pencapaian.

Tabel 2
Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator	Kemampuan Kognitif						Waktu
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	C ₆	
Menggunakan bentuk aljabar (model matematika untuk memecahkan masalah aritmatika sosial	Memecahkan masalah aritmatika sosial	1	2	3	4	5	6	Pra Siklus
	1. Memahami masalah jual beli tentang harga per unit dan harga keseluruhan	1	2	3	4	5	6	Siklus I (Pertemuan ke-1)
	2. Menyelesaikan masalah untung dan rugi	1	2	3	4	5	6	Siklus I (Pertemuan ke-2)
	3. Menentukan persentase untung dan rugi	1	2	3	4	5	6	Siklus II (Pertemuan ke-1)
	4. Menghitung tara, bruto dan neto.	1	2	3	4	5	6	Siklus II (Pertemuan ke-2)
Jumlah item tes		30 item						

E. Prosedur Penelitian

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

1. Perencanaa

Perencanaan merupakan serangkaian rancangan tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi. Rencana tindakan tersebut harus berorientasi ke depan, di samping itu perencanaan harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan mempunyai resiko. Oleh karena itu, perencanaan yang dikembangkan harus fleksibel, untuk mengadopsi pengaruh yang tidak dapat dilihat dan rintangan tersebut yang akan timbul.

2. Tindakan

Tindakan dalam penelitian harus dilakukan dengan hati-hati, dan merupakan kegiatan praktis yang terencana, jika tindakan tersebut dibantu dan mengacu kepada rencana yang rasional dan terukur.

3. Observasi

Observasi yang intensif dan hati-hati sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil peneliti, karena keterbatasan menembus rintangan yang ada di lapangan. Seperti dalam perencanaan, observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel, dan

⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Op. Cit.*, hlm. 188.

terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul, baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan.

4. Refleksi

Komponen ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan dicatat dalam observasi. Langkah refleksi ini, biasanya direalisasikan melalui diskusi bersama antara sesama peneliti, seminar antar subjek yang diteliti dan para peneliti, atau dengan partisipan yang lain.

Penelitian pada Siklus I

Pertemuan I

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan rencana pembelajaran (RPP) dengan materi Aritmatika Sosial agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- b. Menjelaskan materi, model yang diterapkan.
- c. Membuat tes awal mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa terhadap pokok bahasan Aritmatika Sosial di kelas VII-1.
- d. Membentuk kelompok, yang dikelompokkan berdasarkan hasil tes awal, dengan harapan kelompok yang terbentuk adalah kelompok yang heterogen.

- e. Mempersiapkan lembar observasi untuk menggambarkan proses kegiatan pembelajaran dan kemampuan siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.
- f. Memberikan pekerjaan rumah.

2. Tindakan

Setelah perencanaan disusun maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan tersebut ke dalam bentuk tindakan-tindakan nyata, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, peneliti akan melakukan hal-hal seperti: 1) pengelolaan kelas (melakukan absensi dan menempatkan siswa dalam kelompok), dan 2) Apersepsi (mengingatnkan siswa pada materi Aritmatika Sosial).

b. Kegiatan Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, peneliti memulainya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan kepada siswa bagaimana belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, 2) Memotivasi siswa tentang hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang akan berlangsung, 3) Menjelaskan permainan apa yang akan diterapkan dalam pembelajaran, 4) Menjelaskan materi yang akan

diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, 5) Memilih pemain (partisipan). Siswa dan peneliti membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya, 6) Mengarahkan setiap pemeran untuk benar-benar paham dengan lakonnya sesuai skenario, 7) Menyarankan kepada siswa lain untuk tetap aktif dan ditugaskan untuk pengamat, 8) Memulai permainan, peneliti dapat membantu siswa dalam memulai dialog pertama.

c. Penutup

Dalam hal ini setelah selesai ditampilkan, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jam pelajaran dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

3. Observasi (Pengamatan)

Kegiatan observasi dilakukan secara terus menerus selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap aktivitas siswa difokuskan pada kegiatan kelompok yaitu keterampilan pada model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dilaksanakan dengan menggunakan tes essay yang dilakukan pada setiap pertemuan.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, jadi untuk mengkaji kekurangan dan kendala dari tindakan yang telah dilaksanakan pada silus I. Selain itu hasil refleksi dijadikan sebagai dasar atau pedoman untuk penyempurnaan terhadap perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

F. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan tujuan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara berpedoman kepada hasil kerja siswa yang dianalisis hasilnya dengan si peneliti sehingga dapat dilihat apakah strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan bagaimanakah proses peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran inkuiri pada materi lingkaran di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah belajar mengajar dilakukan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir pertemuan. Dengan memenuhi nilai indikator tindakan dan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah. Dalam penelitian ini diharapkan hasil kemampuan siswa dalam operasi hitung bilangan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) melebihi 80% jumlah siswa.

Adapun analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu:

1. Untuk penilaian tes

Penelitian melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada dikelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes dapat dirumuskan:⁷

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

ΣX = jumlah semua nilai siswa

ΣN = jumlah siswa.

b. Untuk ketuntasan belajar

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:⁸

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

Sedangkan untuk mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus:

$$D = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

D = presentasi kelas yang telah dicapai daya serap $\geq 75 \%$

X = jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75 \%$

N = jumlah siswa.

⁷ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2009), hlm. 204.

⁸ *Ibid*, hlm. 205.

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika terdapat 85 % siswa yang mencapai ≥ 75 % maka ketuntasan belajar telah terpenuhi. Analisis ini digunakan pada saat refleksi, untuk mengetahui sejauh mana ketuntasan siswa sekaligus sebagai bahan melakukan perencanaan lanjut dalam pertemuan selanjutnya. Untuk mengetahui kategori penilaian maka disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:⁹

Tabel 3
Kategori Penilaian

Simbol Nilai Angka	Huruf	Predikat
80-100	A	Sangat Baik
75-79	B	Baik
60-74	C	Kurang
50-59	D	Sangat Kurang
0-49	E	Gagal

⁹ Muhabbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 221.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan menggunakan instrumen yang sudah valid dan reliable. Validasi instrumen dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru bidang studi matematika di kelas VII-1. Berikut deskripsi data hasil penelitian.

1. Kondisi awal

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan hasil belajar matematika selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal ternyata masih banyak siswa yang sulit memahami pelajaran matematika khususnya materi aritmatika sosial dan guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran matematika serta guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti menjadikan kasus ini sebagai bahan untuk memperbaiki pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *role playing* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng. Melalui model pembelajaran *role*

playing diharapkan mampu mengubah pembelajaran yang bersifat monoton menjadi pembelajaran yang aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkontruksi pengetahuan, sehingga siswa mudah mengingat dan mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1.

Pada hari kamis tanggal 30 Agustus 2018 peneliti melakukan tes awal kepada siswa yaitu berupa 6 soal esay pada materi aritmatika sosial untuk melihat hasil belajar siswa. Berdasarkan tes awal yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 51,15. Jumlah siswa yang tuntas 5 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 orang. Dengan demikian persentase siswa yang tuntas 19,23% dan yang tidak tuntas 80,76%. Dan dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4
Persentase Hasil Belajar Siswa di SMP Swasta Muhammadiyah 30
Sihepeng Kelas VII-1

Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa Yang Tuntas	Siswa Yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Yang Tidak Tuntas
51,15	5	21	19,23%	80,76%

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal pembelajaran matematika, maka peneliti berupaya mengatasi kesulitan yang ditemukan dengan menyusun dan melaksanakan serangkaian perencanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan kelas ini disesuaikan dengan RPP yang telah

dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menekankan melalui model pembelajaran *role playing* pada materi aritmatika sosial yang diupayakan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam RPP. Menggunakan model pembelajaran *role playing* dilakukan pada siklus pertama dan siklus kedua dengan berkelompok.

Tabel 5
Jadwal Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal/Waktu	Kompetensi Dasar	Indikator
I	1	Selasa 3 Sept 2018 08.00 - 09.20 WIB	Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan aritmatika sosial yang sederhana	Memahami masalah harga jual dan harga beli
	2	Rabu 5 Sept 2018 11.10 – 12.30 WIB		Menentukan keuntungan dan kerugian dari harga jual suatu barang
II	1	Kamis 6 Sept 2018 08.00 - 09.20 WIB		Menyelesaikan soal menghitung nilai persentase untung dan rugi
	2	Selasa 10 Sept 2018 08.00 - 09.20 WIB		Memahami masalah bruto, neto dan tara.

2. Pertemuan Pertama (Siklus I)

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa 4 September 2018 jam 08.00 – 09.20 WIB dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 40 menit). Adapun materi yang disampaikan adalah mengenal dan menyelesaikan harga jual dan harga beli pada aritmatika sosial.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*) I

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi aritmatika sosial terkhususnya harga pembelian dan harga penjualan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Membuat lembar Observasi siswa.
- 4) Menyusun soal tes yang berbentuk esai diberikan setelah pembelajaran berakhir yang akan dikerjakan secara berkelompok.
- 5) Membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari kemampuan yang heterogen menurut tes kemampuan awal.

b. Tahap Tindakan (*Action*) I

- 1) Tahap Awal

Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa. Kemudian, guru mengecek kehadiran siswa dan guru sebagai peneliti menyampaikan kepada siswa tujuan melakukan pelaksanaan tindakan

kelas sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang mesti dicapai melalui model pembelajaran *role playing*.

2) Tahap Inti

Sesuai dengan RPP yang disusun, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 3 September 2018 pada hari Selasa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan pengamatan (observasi) dilakukan oleh observer yaitu guru bidang studi matematika. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah:

- a) Peneliti memotivasi siswa tentang proses jual beli, peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa kegiatan yang dilakukan siswa setiap hari ke kantin sekolah sudah merupakan kegiatan transaksi jual beli.
- b) Peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok diskusi. Kemudian, Peneliti mengingatkan kepada siswa bahwa dalam bekerja kelompok, mereka harus mengemukakan pendapatnya untuk memecahkan masalah, mau mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok, tidak berkata kasar serta siswa diperbolehkan bertanya kepada teman sekelompok jika mengalami kesulitan,

bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan selalu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompok.

- c) Peneliti memilih dan menetapkan pemeran dan kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat.
- d) Peneliti memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan. Dari suasana yang tergambar dalam kegiatan bermain peran, terlihat bahwa ketertarikan dan motivasi mengikuti pembelajaran mulai terlihat dari para siswa. Akan tetapi karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa terlihat malu untuk memerankan dramatisasinya. Oleh karena itu guru juga memotivasi siswa untuk percaya diri karena pada metode *role playing* tidak ditekankan pada kemampuan siswa untuk memainkan peran.
- e) Setelah selesai pemeranan peneliti memainkan peran yang perlu diperbaiki agar pemeranan selanjutnya lebih baik lagi dari pemeranan sebelumnya dan peneliti menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata.
- f) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa.

g) Peneliti memberikan LKS untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*.

3) Tahap Akhir

Sebelum pelajaran berakhir peneliti dan siswa membuat kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar membaca-baca bukunya di rumah. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*) I

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada materi aritmatika sosial, pada tahap awal guru membuka pelajaran dan membimbing siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti, melalui pengamatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama dengan materi aritmatika sosial, kegiatan pendahuluan peneliti membuat model pembelajaran *role playing* kepada siswa. Kemudian peneliti memotivasi siswa tentang proses jual beli. Selanjutnya, guru memilih dan menetapkan pemeran dan kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat. Siswa tampak semangat pada proses pembelajaran berlangsung. Peneliti memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan. Dari suasana yang tergambar dalam kegiatan bermain

peran, terlihat bahwa ketertarikan dan motivasi mengikuti pembelajaran mulai terlihat dari para siswa. Akan tetapi karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *rolep laying*, siswa terlihat malu untuk memerankan dramatisasinya. Oleh karena itu guru juga memotivasi siswa untuk percaya diri karena pada metode *role playing* tidak di tekankan pada kemampuan siswa untuk memainkan peran. Setelah selesai pemeranan peneliti memainkan peran yang perlu diperbaiki agar pemeranan selanjutnya lebih baik lagi dari pemeranan sebelumnya. Kemudian peneliti menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, peneliti membagikan LKS untuk dikerjakan siswa sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya. Setelah menyelesaikan LKS tersebut, peneliti menyuruh 2 siswa untuk memaparkan hasilnya di depan kelas. Kemudian dari hasil jawaban siswa tersebut dibahas dan dibandingkan. Setelah itu, peneliti meminta salah satu siswa menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari.

Selama pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan peneliti, yang bertindak sebagai observer guru bidang studi matematika yaitu, Ibu Ira Yulia Pasaribu yang menceklis kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observer mengamati jalanya proses pembelajaran dan

menceklis setiap respon yang diberikan siswa terkait aktivitas yang diamati. Pada kegiatan penutup, peneliti dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari. Kemudian memberikan tugas kepada siswa agar membaca-baca bukunya di rumah dan mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah
30 Sihepeng Siklus I Pertemuan ke-1

No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentasi Siswa Yang Aktif	Persentasi Siswa Tidak Yang Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	13	50%	50%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	8	30,76%	69,23%
3	Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya	5	19,23%	80,76%
4	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	6	23,07%	76,92%
5	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	5	19,23%	80,76%

Diakhir pertemuan siklus I pertemuan pertama peneliti memberikan 6 soal esai dengan waktu yang disediakan dalam menyelesaikan soal tersebut adalah berkisar 30 menit. Dari hasil tes pada siklus I pertemuan

pertama ada peningkatan nilai dari sebelum menggunakan model pembelajarann *role playing*. Hasil tes meningkat siswa yang tuntas 5 orang menjadi 7 orang. Perolehan nilai siklus I pertemuan pertama siswa yang tuntas 26,92% dan siswa yang tidak tuntas 73,07%. Sebagaimana persentase nilai pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7
Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Pada Siklus I Pertemuan ke-1

Skor Nilai	Jumlah Skor	Persentase	KKM	Kriteria
80 – 100	4 orang	15,38%	75	Tuntas
75 – 79	3 orang	11,53%	75	Tuntas
60 – 74	3 orang	11,53%	75	Tidak Tuntas
0 – 59	16 orang	61,53%	75	Tidak Tuntas

Berdasarkan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa, maka hasil tes tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Adapun hasil tes yang diberikan spada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-1

Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa Yang Tuntas	Siswa Yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas
60,76	7	19	26,92%	73,07%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata seluruh siswa adalah 60,76 dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan Pertama adalah 7 dan yang tidak tuntas sebanyak 19 orang. keberhasilan siswa dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata dan persentase hasil belajar siswa pada lampiran 16.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan ini, dengan *role playing* dapat menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*) I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng. Terlihat dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ditemukan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 pertemuan ke-1 diperoleh 7 siswa yang tuntas belajar dari 26 siswa. Data dari hasil penelitian bahwa 26,92% yang tuntas memahami materi harga penjualan dan harga pembelian dan 19 siswa atau 73,07% yang belum tuntas. Jadi, rata-rata kelas adalah 60,76.

Dari hasil tersebut didapat keberhasilan dan ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I pertemuan pertama yaitu:

1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan pertama ini yaitu sebagian siswa mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru,

keberhasilan ini terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal yang diberikan dari 5 siswa pada tes kemampuan awal menjadi 7 siswa pada tes siklus I pertemuan ke-1.

2) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan yang terjadi pada pertemuan ini yaitu guru masih kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan pertama ini maka perlu dilakukan beberapa perbaikan yaitu:

- a) Peneliti diharapkan dapat memaksimalkan waktu yang tersedia.
- b) Peneliti harus dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan model pembelajaran *role playing*
- c) Peneliti harus mendorong siswa supaya lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Peneliti memberikan penguatan dan hadiah/*reward* kepada kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar.

3. Pertemuan Kedua (Siklus I)

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan Kedua ini dilaksanakan pada hari rabu 5 September 2018 jam 11.10 – 12.30 WIB dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 40 menit). Adapun materi yang disampaikan adalah

mengetahui untung dan rugi sekaligus dapat mengerjakan soal pada setiap pembelajaran.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*) II

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi aritmatika sosial terkhususnya harga pembelian dan harga penjualan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Membuat lembar Observasi siswa.
- 4) Menyusun soal tes yang berbentuk esai diberikan setelah pembelajaran berakhir yang akan dikerjakan secara berkelompok.

b. Tahap Tindakan (*Action*) II

- 1) Tahap Awal

Peneliti mengucapkan salam, peneliti membuka pelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing*. Kemudian peneliti menanyakan siswa apakah mereka membaca buku tentang aritmatika sosial yang telah diberitahukan pada pertemuan sebelumnya.

2) Tahap Inti

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan pengamatan (observasi) dilakukan oleh observer yaitu guru bidang studi matematika. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 2 x 40 menit.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah:

- a) Sebelum peneliti memulai pelajaran terlebih dahulu sekilas mengulang kembali pelajaran sebelumnya dengan menunjuk beberapa siswa dan memberi pertanyaan dan beberapa siswa menjawab secara bersamaan dan ada yang hanya ikut-ikutan temannya, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh.
- b) Kemudian guru membenarkan jawaban siswa dengan melanjutkan pada materi untung dan rugi. Saat guru memberikan penjelasan, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan. Jadi guru memberikan pancingan dengan menanyakan “apakah kalian suka bermain drama seperti hari kemarin?”, kemudian siswa banyak yang menjawab “Suka bu!”.
- c) Setelah itu, peneliti meminta anak untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti memilih dan menetapkan pemeran yang jadi pemeran dalam pertemuan ini adalah kelompok yang belum pernah tampil kemudian yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak

tampil. Kemudian peneliti memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan.

d) Selanjutnya, setelah selesai pemeranan peneliti memainkan peran yang perlu diperbaiki agar pemeranan selanjut lebih baik lagi dari pemeranan sebelumnya dan peneliti menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian peneliti memberikan LKS untuk melatih kemampuan siswa dan kemudian peneliti menyajikan soal tes untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*.

e) Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa dan setelah itu peneliti memberikan LKS untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*.

3) Tahap Akhir

Sebelum pelajaran berakhir peneliti dan siswa membuat kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar membaca buku di rumah mengenai aritmatika

sosial dan melatih diri untuk memecahkan suatu masalah yang ada. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*) II

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada materi aritmatika sosial, pada tahap awal guru membuka pelajaran dan membimbing siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti, sebelum peneliti memulai pelajaran terlebih dahulu sekilas mengulang kembali pelajaran sebelumnya dengan menunjuk beberapa siswa dan memberi pertanyaan dengan menjelaskan jawabannya. Kemudian, guru memilih dan menetapkan pemeran yang jadi pemeran dalam pertemuan ini adalah kelompok yang belum pernah tampil kemudian kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat. Kemudian guru memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan.

Selanjutnya, setelah selesai pemeranan peneliti memainkan peran yang perlu diperbaiki agar pemeranan selanjut lebih baik lagi dari pemeranan sebelumnya. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa. Selanjutnya, peneliti membagikan LKS untuk dikerjakan siswa sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pada kegiatan penutup peneliti dan siswa membuat kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar membaca buku di rumah dan

mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9
Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah
30 Sihepeng Siklus I Pertemuan ke-2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentasi Siswa Yang Aktif	Persentasi Siswa Yang Tidak Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	15	42,30%	57,69%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	12	53,84%	46,15%
3	Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya	6	76,92%	23,07%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	6	76,92%	23,07%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	9	65,38%	34,61%

Diakhir pertemuan siklus I pertemuan pertama peneliti memberikan 6 soal esai dengan waktu yang disediakan dalam menyelesaikan soal tersebut adalah berkisar 30 menit. Dari hasil tes pada siklus I pertemuan pertama ada peningkatan nilai dari sebelum menggunakan model pembelajarann *role playing*. Hasil tes meningkat siswa yang tuntas 7 orang menjadi 15 orang. Perolehan nilai siklus I pertemuan pertama siswa

yang tuntas 57,69% dan siswa yang tidak tuntas 42,30%. Sebagaimana persentase nilai pada tabel 10 di bawah ini:

Tabel 10
Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Siklus I Pertemuan ke-2

Skor Nilai	Jumlah Skor	Persentase	KKM	Kriteria
80 – 100	9 orang	34,61 %	75	Tuntas
75 – 79	6 orang	23,07 %	75	Tuntas
60 – 74	9 orang	34,61 %	75	Tidak Tuntas
0 – 59	2 orang	7,69 %	75	Tidak Tuntas

Berdasarkan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa, maka hasil tes tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Adapun hasil tes yang diberikan pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini:

Tabel 11
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-2

Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas
76,15	15	11	57,69%	42,30%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata seluruh siswa adalah 76,15 dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan kedua adalah 15 dan yang tidak tuntas sebanyak 11 orang.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan ini, dengan model pembelajaran *role playing* dapat menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dan pencapaian lebih meningkat dari pada pertemuan sebelumnya.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*) II

Setelah lembar tes hasil belajar siswa diperiksa, maka hasil dari siklus I pertemuan ke-2 diperoleh 15 siswa yang tuntas belajar dari 26 siswa. Data dari hasil penelitian bahwa 57,69% yang tuntas memahami materi aritmatika sosial dan 11 siswa atau 42,30% yang belum tuntas. Jadi, rata-rata kelas adalah 76,15.

Adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I pertemuan ke-2 ini adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu ada beberapa siswa mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, keberhasilan ini terlihat dari perubahan jumlah siswa yang tuntas belajar dari 5 orang siswa pada tes kemampuan awal menjadi 7 orang siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan meningkat pada siklus I pertemuan ke-2 menjadi 15 orang siswa.

2) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan yang terjadi pada pertemuan ini yaitu siswa tidak mampu mengaplikasikan penghapalan rumus

aritmatika sosial dalam menyelesaikan soal tes, terkadang siswa salah dalam peletakan rumus bahkan lupa menulis rumus dalam menyelesaikan soal harga beli.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan kedua ini, maka perlu dilakukan rencana baru, yaitu:

- a) Peneliti di harapkan memaksimalkan penyampaian materi
- b) Peneliti harus bisa membimbing siswa dalam mengerjakan soal
- c) Peneliti harus dapat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan model pembelajaran *role playing*.

4. Pertemuan Pertama (Siklus II)

Yang menjadi permasalahan pada siklus II ini adalah semua ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*) I

Setelah menjalani siklus 1, dimana dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing*. Alasannya, pada siklus I sudah mulai terjadi peningkatan hasil belajar siswa apabila dibandingkan dengan tes kemampuan awal. Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi aritmatika sosial terkhususnya harga pembelian dan harga penjualan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Membuat lembar Observasi siswa.
- 4) Menyusun soal tes yang berbentuk esai diberikan setelah pembelajaran berakhir yang akan dikerjakan secara berkelompok.

b. Tahap Tindakan (*Action*) I

1) Tahap Awal

Peneliti mengucapkan salam, membuka pelajaran dengan berdoa, menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *role playing*. Kemudian peneliti mengarahkan siswa membentuk kelompok terdiri dari 6 kelompok yaitu kuning, merah, biru, hijau, hitam, putih dan pembagian anggota kelompok yaitu secara acak.

2) Tahap Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah:

- a) Sebelum peneliti memulai pelajaran terlebih dahulu sekilas mengulang kembali pelajaran sebelumnya dengan menunjuk beberapa siswa dan memberi pertanyaan dengan menjelaskan jawabannya.
- b) Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang belum pernah tampil untuk melakukan pemeranan dan kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat. Guru memberikan

kesempatan kepada siswa yang belum pernah tampil untuk melakukan bermain peran di depan kelas dengan tema penjual buku dan pulpen. Setelah itu, peneliti menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata.

- c) Selanjutnya, setelah peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa.
- d) Kemudian peneliti memberikan LKS untuk melatih kemampuan siswa dan kemudian peneliti menyajikan soal tes untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa.
- e) Setelah itu peneliti memberikan LKS untuk melatih kemampuan siswa dan kemudian peneliti menyajikan soal tes untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*. Guru dibantu peneliti berkeliling kelas untuk mengamati siswa agar tidak curang dalam mengerjakan soal. Para siswa terlihat bersemangat dalam menyelesaikan soal evaluasi setelah mempelajari materi dengan pembelajaran yang

menyenangkan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, kemudian hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dicocokkan.

3) Tahap Akhir

Sebelum pelajaran berakhir peneliti dan siswa membuat kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar membaca buku di rumah mengenai aritmatika sosial dan melatih diri untuk memecahkan suatu masalah yang ada. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*) I

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada materi aritmatika sosial, pada tahap awal guru membuka pelajaran dan membimbing siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti, sebelum peneliti memulai pelajaran terlebih dahulu sekilas mengulang kembali pelajaran sebelumnya dengan menunjuk beberapa siswa dan memberi pertanyaan dengan menjelaskan jawabannya. Kemudian, guru memilih dan menetapkan pemeran yang jadi pemeran dalam pertemuan ini adalah kelompok yang belum pernah tampil kemudian kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat. Kemudian guru memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan.

Selanjutnya, setelah selesai pemeranan peneliti memainkan peran yang perlu diperbaiki agar pemeranan selanjut lebih baik lagi dari pemeranan

sebelumnya. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa. Selanjutnya, peneliti membagikan LKS untuk dikerjakan siswa sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pada kegiatan penutup peneliti dan siswa membuat kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar membaca buku di rumah dan mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 12 di bawah ini:

Tabel 12
Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah
30 Sihepeng Siklus II Pertemuan ke-1

No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentasi Siswa Yang Aktif	Persentasi Siswa Yang Tidak Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	18	69,23%	30,76%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	16	61,53%	38,46%
3	Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya	12	46,15%	53,84%
5	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	10	38,46%	61,53%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	16	61,53%	38,46%

Diakhir pertemuan siklus I pertemuan pertama peneliti memberikan 6 soal esai dengan waktu yang disediakan dalam menyelesaikan soal tersebut adalah berkisar 30 menit. Dari hasil tes pada siklus I pertemuan pertama ada peningkatan nilai dari sebelum menggunakan model pembelajarann *role playing*. Hasil tes meningkat siswa yang tuntas 15 orang menjadi 17 orang. Perolehan nilai siklus I pertemuan pertama siswa yang tuntas 65,38% dan siswa yang tidak tuntas 34,61%. Sebagaimana persentase nilai pada tabel 13 di bawah ini:

Tabel 13
Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah
30 SihepengSiklus II Pertemuan ke-1

Skor Nilai	Jumlah Skor	Persentase	KKM	Kriteria
80 – 100	10 orang	38,46 %	75	Tuntas
75 – 79	7 orang	26,92 %	75	Tuntas
60 – 74	8 orang	30,76 %	75	Tidak Tuntas
0 – 59	1 orang	3,84 %	75	Tidak Tuntas

Berdasarkan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa, maka hasil tes tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Adapun hasil tes yang diberikan pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II
Pertemuan Ke-1

Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas
81,15	17	9	65,38%	34,61%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata seluruh siswa adalah 81,15 dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan ke-1 adalah 17 dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan ini, dengan model pembelajaran *role playing* dapat menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dan pencapaian lebih meningkat dari pada pertemuan sebelumnya.

d. Tahap Refleksi (*reflection*) I

Dari tes hasil belajar siklus II pertemuan pertama ini didapat data hasil belajar yang dianalisis. Dari tes hasil belajar siklus II pertemuan pertama maka total persentase siswa yang tuntas adalah 65,38% dengan jumlah siswa yang tuntas 17 orang siswa dengan rata-rata nilai seluruh siswa 81,15.

Adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus II pertemuan ke-1 ini adalah sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu siswa mampu mengetahui apa itu rumus persentase untung, dan rugi pada aritmatika sosial, siswa mampu memahami contoh soal permasalahan yang ada pada aritmatika sosial, dan siswa mampu menerapkan atau mengerjakan soal persentase untung, dan rugi pada aritmatika sosial dalam menyelesaikan soal tes yang telah diberikan peneliti, keberhasilan ini terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal yang diberikan meningkat dari 15 siswa menjadi 17 siswa.

2) Ketidakberhasilan

Dari tindakan yang dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan ke-1 siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar mencapai 65,38% siswa yang tuntas dan siswa yang belum tuntas 34,61% siswa. Karena siklus II pertemuan ke-1 belum mencapai indikator ketercapaian maka pembelajaran di lanjutkan ke pertemuan ke-2.

5. Pertemuan ke-2

a. Tahap Perencanaan (*Planning*) II

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi aritmatika sosial terkhususnya harga pembelian dan harga penjualan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Membuat lembar Observasi siswa.
- 4) Menyusun soal tes yang berbentuk esai diberikan setelah pembelajaran berakhir yang akan dikerjakan secara berkelompok.

b. Tahap Tindakan (*Acting*) II

1) Tahap Awal

Peneliti mengucapkan salam, membuka pelajaran dengan berdoa, menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *role playing*. Kemudian peneliti mengarahkan siswa membentuk kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.

2) Tahap Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah:

- a) Sebelum peneliti memulai pelajaran terlebih dahulu sekilas mengulang kembali pelajaran sebelumnya.
- b) Peneliti menyuruh siswa duduk sesuai dengan kelompok diskusi yang sudah ditetapkan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti memotivasi siswa tentang tara, neto dan bruto.
- c) Selanjutnya, guru memilih dan menetapkan pemeran dan kelompok yang tidak tampil berperan sebagai pengamat.

- d) Kemudian guru memanggil siswa yang sudah dipilih untuk pemeranan supaya melaksanakan skenario bermain peran yang telah direncanakan dan peneliti menyuruh siswa menyebutkan contoh pengalaman nyata dengan menghubungkan situasi masalah matematika.
- e) Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami oleh siswa.
- f) Kemudian peneliti memberikan LKS untuk melatih kemampuan siswa dan kemudian peneliti menyajikan soal tes untuk dikerjakan siswa dengan tujuan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*.

3) Tahap Akhir

Sebelum pelajaran berakhir peneliti memberikan kesimpulan pada materi aritmatika sosial. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*) II

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada materi aritmatika sosial, pada tahap awal guru membuka pelajaran dan membimbing siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti, peneliti menyuruh siswa menyebutkan contoh pengalaman nyata dengan menghubungkan situasi masalah matematika,

pada pertemuan ini siswa mampu menyebutkan contoh pengalaman nyata dengan menghubungkan dengan masalah matematika. Kemudian siswa dalam memberikan kesimpulan materi pelajaran dan menjawab soal sudah mengalami kemajuan. Tercatat disetiap pertemuan dalam siklus II, sudah ada beberapa siswa yang bisa menjawab soal. Sebagian siswa sudah mampu mencari sendiri jawaban dari pertanyaan yang diberikan, ini terlihat dari kurangnya siswa yang memerlukan bimbingan dalam menyelesaikan tes.

Hal ini disebabkan telah diperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakannya perbaikan ternyata mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dilihat dari siswa yang mampu menjawab soal sebanyak 23 siswa di lampiran 19.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka untuk melihat observasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini:

Tabel 15
Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah
30 Sihepeng Siklus II Pertemuan ke-2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentasi Siswa Yang Aktif	Persentasi Siswa Yang Aktif
1	Siswa aktif memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru	23	88,46%	11,53%
2	Siswa berperan aktif dalam proses	20	76,92%	23,07%

	pembelajaran			
3	Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya	16	61,53%	38,46%
4	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru	23	88,46%	11,53%
5	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	21	80,76%	19,23%

Keberhasilan ini terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal, terdapat persentase siswa yang tuntas 88,46% dan siswa yang tidak tuntas 11,53%. Pada bagian observasi ini deskriptif hasil pengamatan tentang proses pembelajaran matematika. Adapun hasil tes yang diberikan pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 16 di bawah ini:

Tabel 16
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II
Pertemuan Ke-2

Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas
87,30	23	3	88,46%	11,53%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata seluruh siswa adalah 87,30 dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan kedua adalah 23 dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Keberhasilan

siswa dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata dan persentase hasil belajar siswa pada lampiran 19.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan ini, dengan model pembelajaran *role playing* dapat menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dan pencapaian lebih meningkat dari pada pertemuan sebelumnya.

d. Tahap Refleksi (*reflection*) II

Dari tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan menunjukkan bahwa 83,33% siswa yang tuntas dan 16,66% siswa yang tidak tuntas belajar. Hasil tes belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama ini dapat disimpulkan:

- 1) Peneliti telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng pada materi aritmatika sosial melalui model pembelajaran *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata tes tes awal seluruh siswa yaitu 51,15 dan jumlah siswa yang tuntas 5 siswa dengan persentase 19,23 % dari 26 siswa. Pada tes siklus I pertemuan pertama dengan menggunakan model *role playing* pada materi aritmatika sosial dapat meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 60,76 dan jumlah siswa yang tuntas 7 siswa dengan persentase 26,92 % dari 26 siswa. Pada tes siklus I

pertemuan kedua dengan menggunakan model *role playing* pada materi aritmatika sosial dapat meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 76,15 dan jumlah siswa yang tuntas 15 siswa dengan persentase 57,69 % dari 26 siswa. Sedangkan pada tes siklus II pertemuan pertama dengan menggunakan model *role playing* pada materi aritmatika sosial dapat meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 81,15 dan jumlah siswa yang tuntas 17 siswa dengan persentase 65,38 % dari 26 siswa. Pada tes siklus II pertemuan kedua dengan menggunakan model *role playing* pada materi aritmatika sosial dapat meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 87,30 dan jumlah siswa yang tuntas 23 siswa dengan persentase 88,46 % dari 26 siswa.

- 2) Peneliti juga telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa mulai dari siklus I pertemuan ke I sampai pada siklus II pertemuan ke I menunjukkan selalu terjadi peningkatan yang telah mencapai 83,33% siswa yang tuntas maka penelitian ini telah dapat dihentikan. Sebagai mana persentase nilai pada tabel 17 di bawah ini:

Tabel 17
Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII-1 SMP Swasta
Muhammadiyah 30 Sihepeng Siklus II Pertemuan ke-2

Skor Nilai	Jumlah Skor	Persentase	KKM	Kriteria
80 – 100	19 orang	73,07 %	75	Tuntas
75 – 79	4 orang	15,38 %	75	Tuntas
60 – 74	2 orang	7,69 %	75	Tidak Tuntas
0 – 59	1 orang	3,84 %	75	Tidak Tuntas

- 3) Peneliti juga telah mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa mulai dari siklus I pertemuan ke I sampai pada siklus II pertemuan ke I menunjukkan selalu terjadi peningkatan.

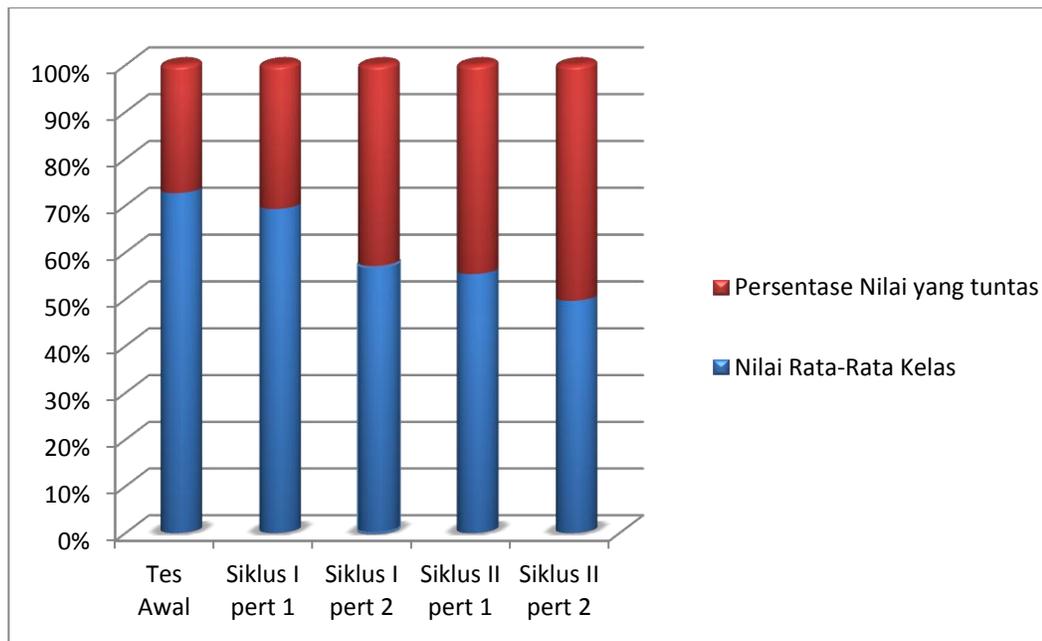
B. Hasil Tindakan

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

Tabel 18
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Berdasarkan
nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan
dari sebelum siklus sampai pada siklus II

Kategori Tes	Siswa Yang Tuntas	Nilai Rata-Rata Kelas	Persentase Siswa Yang Tuntas
Tes Awal	5 Orang	51,15	19,23%
Siklus I (tes I)	7 Orang	60,76	26,92%
Siklus I (tes II)	15 Orang	76,15	57,69%
Siklus II (tes I)	17 Orang	81,15	65,38%
Siklus II (tes II)	23 Orang	87,30	88,46%

Penjelasan secara rinci tentang peningkatan persentase ketuntasan melalui model pembelajaran role playing kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng mulai dari sebelum siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.

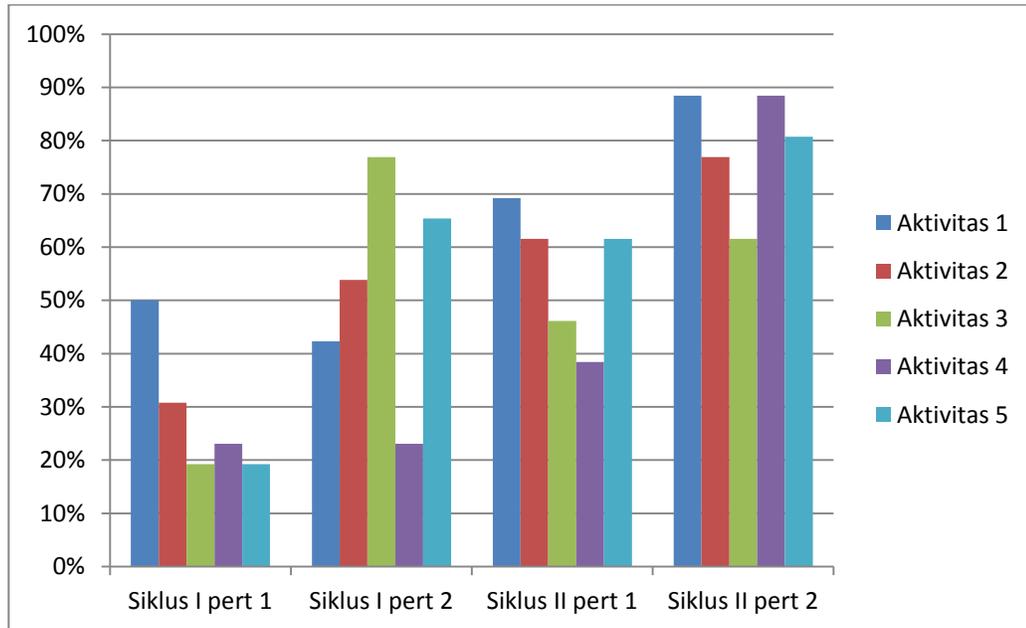


Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran role playing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihpeng dan hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan yakni minimal 75 yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai 88,46% maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Tabel 19
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	50%	42,30%	69,23%	88,46%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	30,76%	53,84%	61,53%	76,92%
3	Siswa berani bertanya mengemukakan pendapatnya	19,23%	76,92%	46,15%	61,53%
4	Siswa aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan guru.	23,07%	23,07%	38,46%	88,46%
5	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial	19,23%	65,38%	61,53%	80,76%

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 sebelum tindakan yaitu 51,15 menjadi 60,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 19,23% menjadi 26,92% (5 siswa yang tuntas menjadi 7 siswa dari 26 siswa). Peningkatan rata-rata kelas pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20
Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Kategori Tes	Nilai Rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	51,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	60,76

b. Pertemuan 2

Dari hasil penilaian tes pada siklus I pertemuan 2 ini, ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebelum tindakan yaitu 51,15 menjadi 60,76 (pertemuan 1) dan 76,15 (pertemuan 2) persentase ketuntasan sebesar 26,92% (15 siswa yang tuntas dari 26 siswa). Peningkatan rata-rata kelas pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 21
Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus I Pertemuan 2

Kategori Tes	Nilai Rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	51,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	60,76
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	76,15

2. Siklus II

a. Pertemuan 1

Dari hasil penilaian tes pada siklus II pertemuan 1 ini terdapat ada peningkatan nilai rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sebesar 51,15 menjadi 60,76 (pertemuan 1) dan 76,15 (pertemuan 2). Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas yaitu 81,15 dengan persentase ketuntasan yaitu 65,38% (17 siswa yang tuntas dari 26 siswa). Peningkatann nilai rata-rata kelas pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22
Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus II Pertemuan 1

Kategori Tes	Nilai Rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	51,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	60,76
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	76,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	81,15

b. Pertemuan 2

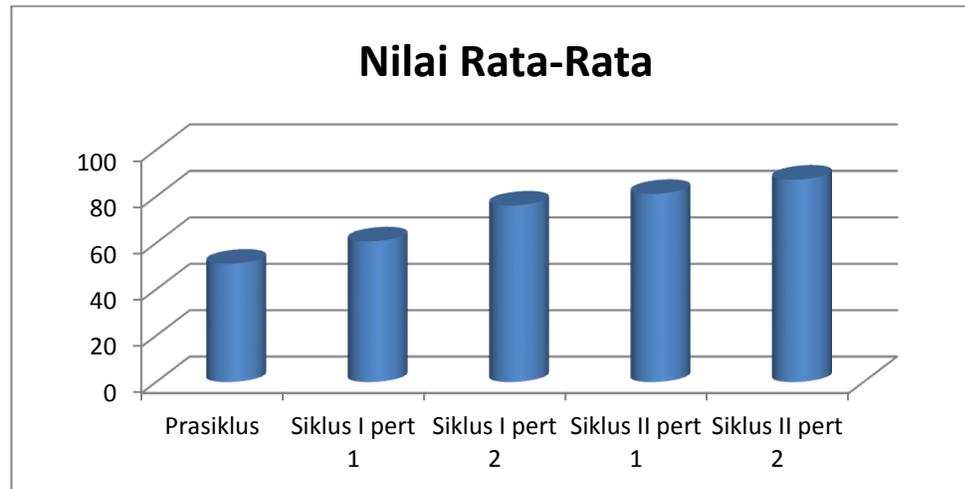
Dari hasil penilaian tes pada siklus II pertemuan 1 ini terdapat ada peningkatan nilai rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sebesar 51,15 menjadi 60,76 (pertemuan 1) dan 76,15 (pertemuan 2). Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas yaitu 81,15 sedangkan pada siklus II pertemuan 2 yaitu 87,30 dengan persentase ketuntasan yaitu 88,46% (23 siswa yang tuntas dari 26 siswa) dan (5 siswa yang tuntas dari 26 siswa). Peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus II pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel 23 berikut.

Tabel 23
Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus II Pertemuan 2

Kategori Tes	Nilai Rata-rata
Tes Hasil Belajar Awal	51,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	60,76
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	76,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	81,15
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	87,30

Penjelasan secara rinci tentang peningkatan nilai rata-rata melalui model pembelajaran role playing VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30

Sihepeng mulai dari sebelum siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 2
Diagram Batang
Peningkatan Nilai Rata-rata Sebelum Siklus Sampai Siklus II

D. Analisis Hasil Penelitian

Dari hasil tes kemampuan awal siswa sampai kepada tes siklus tindakan siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan tindakan siklus I, karena mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan telah mencapai sesuai yang diharapkan yakni 88,46% siswa seperti yang terlihat pada uraian.

Siklus I

Pertemuan ke-1

Dari hasil tes terlihat bahwa siswa yang tuntas 7 orang dengan nilai rata-rata 60,76 dan persentase siswa yang tuntas 26,92% dari 26 siswa. Hal ini disebabkan karena belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Pertemuan ke-2

Hasil tes pada pertemuan ini mengalami peningkatan yang sangat besar bila dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yaitu 26,92% dari 26 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas 15 siswa dengan nilai rata-rata 76,15 dan persentase siswa yang tuntas 57,69% dari 26 siswa. Pada pertemuan ini juga masih banyak hambatan-hambatan yang muncul seperti siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal aritmatika sosial, sehingga hasil tes belum memuaskan.

Siklus II

Pertemuan ke-1

Jika dilihat dari hasil tes tindakan pada siklus ini mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran *role playing*. Apabila dipersentasekan mencapai 65,38% dan 17 siswa yang tuntas dari 26 siswa.

Pertemuan ke-2

Pada pertemuan ini siswa sudah mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan peneliti begitu juga dengan menyelesaikan soal aritmatika sosial. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa makin meningkat dalam diskusi kelompok dan

sudah mengerti tentang aritmatika sosial sehingga hasil belajar siswa makin meningkat.

Hasil yang diperoleh sejalan dengan hipotesis yang ada di bab II dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi aritmatika sosial di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng. Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng sangat baik dan hipotesis tindakan yang dibuat oleh peneliti dapat diterima.

E. Keterbatasan Penelitian

Ketika melaksanakan tindakan dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa keterbatasan penelitian, diantaranya:

1. Waktu memilih partisipan (pemain), peneliti sukar memilih siswa yang betul-betul berwatak sesuai dengan yang diperankannya untuk memecahkan masalah yang diperankan.
2. Dalam penelitian ini siswa juga memiliki keterbatasan dalam proses pembelajaran antara lain kurang tertib dan masih takut untuk bertanya mengenai apa yang belum dikuasainya dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng.

Hasil penelitian yang membuktikan meningkatnya hasil belajar matematika siswa adalah sebagai berikut: terjadinya peningkatan nilai hasil rata-rata kelas. Dimana pada tes kemampuan awal di peroleh rata-rata kelas yaitu 48,75, rata-rata kelas pada siklus I pertemuan ke-1 adalah 60,83, rata-rata kelas pada pada siklus I pertemuan ke-2 adalah 75, rata-rata kelas pada siklus II pertemuan ke-1 adalah 82, 08, rata-rata kelas pada siklus II pertemuan ke-2 adalah 85,50. Kemudian terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu terdapat 4 orang siswa yang tuntas dengan persentase 16,66% pada tes kemampuan awal, 7 orang siswa yang tuntas dengan persentase 29,16% pada siklus I pertemuan ke-1, 13 orang siswa yang tuntas dengan persentase 54,16% pada siklus I pertemuan ke-2, 17 orang siswa yang tuntas dengan persentase 70,83 % pada siklus II pertemuan ke-1 dan pada siklus II pertemuan ke-2 terdapat 21 orang siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 87,5 %.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas VII-1 SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng yang di capai

penggunaan model pembelajaran *role playing* sudah melebihi 75% dari seluruh jumlah siswa yang tuntas belajar.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian maka peneliti memiliki saran yang perlu dikembangkan yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ini agar diterapkan di dalam proses pembelajaran di bidang studi matematika, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru Matematika

Agar dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* benar-benar efektif, guru harus secara konsisten mengikuti prosedur model pembelajaran *role playing* baik dengan media belajar, dengan cara pemberian motivasi yang tinggi kepada siswa, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Siswa

Agar dapat memahami, membiasakan model pembelajaran *role playing* dalam aktivitas belajarnya, baik secara kelompok atau pun individual, karena dapat meningkatkan hasil belajarnya dan agar siswa mampu meningkatkan motivasi belajar dan senantiasa mengambil manfaat dalam setiap pengalaman belajarnya.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

5. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Agar dapat memperbaiki keterbatasan yang terdapat pada hasil penelitian ini dan lebih mengembangkan dan memperluas penelitian tentang hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*, Bandung: CV Yrama Widya, 2009.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Bara Setiawan, “*penerapan Metode Role Playing (bermain peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial kelas VIIA SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun AJARAN 2012/2013* Kadikma, Jurnal Vol. 4, No. 2, hal 27-38, Agustus 2013.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Dimiyati dan Mujiono, *belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Eline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghali Indonesia, 2011.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- _____, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hasratuddin, *Mengapa Harus Belajar Matematika*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Kunandar, *Guru Profesional*, Jakarta: Grafindo Persada, 2007.
- Muhabbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- _____, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008.
- Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran*, Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2012.

- Randi Pratama, Arif Fatahillah, *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa*, Universitas Jember (UNEJ), Jurnal, Edukasi 2017, IV(2) : 27-30
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- _____, *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Tim Penyusun Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : kencana, 2010.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Matematika*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Risda
2. NIM : 14 202 00159
3. Tempat/ tanggal Lahir : Sihepeng, 20 Septembe 1996
4. Alamat : Sihepeng Kecamatan Siabu
Kabupaten Mandailing Natal
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. Kewarganegaraan : Indonesia

B. NAMA ORANG TUA

1. Ayah : Ali Jusri Rambe
2. Ibu : Faridah Siregar

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tamat dari SD N 146277 Sihepeng pada Tahun 2007/2008
2. Tamat dari SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng pada Tahun
2010/2011
3. Tamat dari SMA Negeri 1 Siabu Tahun 2013/2014
4. Masuk IAIN S.1 Jurusan Tadris Matematika-4 Tahun 2014

Lampiran 1 (Siklus 1 pertemuan ke-1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng
Kelas/Semester	: VII/2
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (80 Menit)
Pertemuan	: Pertama

A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.9.Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).

4.9.Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.9.1. Menagmati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian) sehingga menemukan pengertian (harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi).

3.9.2. Menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.

3.9.3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui untung dan rugi dari permasalahan tersebut.

D. Tujuan Pembelajaran

3.9.1.1.Siswa mampu mengamati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (penjualan dan pembelian) sehingga menemukan pengertian (harga pembelian dan harga penjualan).

3.9.1.2.Siswa mampu menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.

3.9.1.3.Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui untung dan rugi dari permasalahan tersebut.

E. Materi Pembelajaran: Aritmatika Sosial

1. Pengertian dari

- a. Harga pembelian adalah harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya. Sehingga dapat dikatakan (modal).

- b. Harga penjualan adalah harga barang yang ditentukan oleh pedagang kepada pembeli.

2. Harga Penjualan dan Harga Pembelian

Kriteria penentuan untung dan rugi dapat ditinjau dari harga beli dan harga jual adalah sebagai berikut:

- 1) Harga penjualan diperoleh dari harga sesuatu barang yang dijual.
- 2) Harga pembelian diperoleh harga sesuatu yang dibeli.

F. Metode/Model Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan *role playing*.

G. Sumber dan alat pembelajaran

1. Media: Papan tulis, spidol.
2. Sumber Pelajaran: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016. Matematika SMP Kelas VIII. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyapa siswa dengan salam dilanjutkan doa. 2. Menanyakan jumlah kehadiran siswa. 3. Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. 4. Mengkomunikasikan cara belajar yang akan ditempuh(model pembelajaran <i>role playing</i>). 5. Guru membentuk kelompok yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab sapaan guru dan ketua kelas memimipin doa mengawali kegiatan belajar. 2. Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa. 3. Memperhatikan penjelasan guru tentang kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. 4. Mendengarkan yang disampaikan guru. 5. Siswa mengikuti arahan guru dan membentuk 	10 menit

	<p>anggotanya ± 4 orang secara heterogen (prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain) dan menginformasikan kepada siswa supaya dalam pembelajaran berikutnya agar duduk sesuai dengan kelompoknya yang ditetapkan.</p>	<p>kelompok sesuai kelompok masing-masing.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan informasi tentang materi aritmatika sosial tentang istilah-istilah aritmatika sosial. 2. Menjelaskan pengertian harga penjualan dan harga pembelian. 3. Memberikan contoh kenyataan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk maju ke depan untuk mencabut nomor kelompoknya, dan nomor yang didapat itulah nomor kelompoknya yang akan tampil dalam bermain peran 5. Menyuruh kelompok yang mendapatkan no 1 supaya maju ke depan untuk bermain peran. 6. Memberikan skenario yang akan ditampilkan kepada kelompok yang mendapatkan no 1. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru. 2. Mendengarkan permasalahan yang disampaikan guru dan beberapa siswa. 3. Mendengarkan yang disampaikan guru. 4. Perwakilan siswa setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mencabut nomor kelompoknya. 5. Kelompok 1 maju ke depan kelas. 6. Kelompok 1 manerina scenario yang diberika guru dan kelompok yang lainya memperhatikan 	55 menit

	<p>7. Mengarahkan kepada setiap pemeran untuk benar-benar paham dengan lakonnya sesuai skenario.</p> <p>8. Menyuruh kelompok 1 maju ke depan kelas dan mempersilahkan siswa memulai permainan, guru dapat membantu siswa dalam memulai dialog pertama.</p> <p>9. Memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>10. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi yang baru diperankan.</p> <p>11. Guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok untuk didiskusikan dan memberitahukan bahwa kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar akan mendapatkan hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p> <p>12. Mengamati siswa berdiskusi pada masing-masing kelompok.</p> <p>13. Menyuruh perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas</p>	<p>guru dan kelompok 1.</p> <p>7. Mendengarkan/ melaksanakan perannya sesuai dengan scenario.</p> <p>8. Siswa yang maju ke depan kelas memulai permainannya dan siswa lainnya memperhatikan kawannya dalam bermain peran.</p> <p>9. Siswa menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>10. Mendengarkan arahan yang diperintahkan guru.</p> <p>11. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan masalah yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>12. Siswa secara kelompok mendiskusikan LKS dan menemukan penyelesaiannya.</p> <p>13. Perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil</p>	
--	---	---	--

	<p>menuliskan hasil diskusinya di papan tulis.</p> <p>14. Menyarankan kepada kelompok siswa yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p>	<p>diskusinya dan siswa yang lainnya memperhatikan kawannya menulis di papan tulis</p> <p>14. Salah satu perwakilan siswa kelompok yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya.</p>	
Penutup	<p>1. Memberikan penguatan berupa hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar.</p> <p>2. Membuat kesimpulan dari materi pelajaran, dan dipersilahkan bagi siswa jika ada yang bersedi</p> <p>3. Membuatkan PR siswa</p> <p>4. Mengakhiri pembelajaran dengan hamdalah dan mengucapkan salam.</p>	<p>1. Menerima hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar .</p> <p>2. Salah satu siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dibahas.</p> <p>3. Mencatat PR yang disampaikan guru.</p> <p>4. Mejawab salam dari guru.</p>	15 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Prosedur Penilaian : Pengamatan, tes tertulis
2. Instrumen Penelitian

Penilaian hasil belajar: Essai

$$Nilai = \frac{\textit{skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Guru Matematika

Sihepeng, September 2018
Mahasiswa/Peneliti

Ira Yulia Pasaribu, S.Pd

RISDA

NIM: 14 202 00159

Mengetahui
Kepala SMP S M 30 Sihepeng

Ahmad Jumadi, S.Pd

NIP. 19830325 201001 1 014

Lampiran 2 (Siklus 1 pertemuan ke-2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng
Kelas/Semester	: VII/2
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (80 Menit)
Pertemuan	: Ke-2

J. Kompetensi Inti

KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

K. Kompetensi Dasar

- 3.10. Mengenal dan Menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).
- 4.10. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).

L. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.10.1. Menagamati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (persentase keuntungan dan kerugian) sehingga menemukan pengertian (persentase keuntungan dan kerugian).
- 3.10.2. Menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.10.3. Menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (persentase keuntungan dan kerugian)
- 3.10.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui untung dan rugi dari permasalahan tersebut.

M. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1.4. Siswa mampu menagamati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (persentase keuntungan dan kerugian) sehingga menemukan pengertian (persentase keuntungan dan kerugian).
- 3.9.1.5. siswa mampu menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.9.1.6. siswa mampu menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (persentase keuntungan dan kerugian).
- 3.9.1.7. siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui persentase keuntungan dan kerugian dari masalah tersebut.

N. Materi Pembelajaran : Aritmatika Sosial

Untung dan Rugi

Kriteria penentuan untung dan rugi dapat ditinjau dari harga beli dan harga jual adalah sebagai berikut:

- 3) Keuntungan diperoleh dari harga penjualan lebih tinggi dari harga pembelian.
- 4) Kerugian diperoleh dari harga penjualan lebih rendah dari harga pembelian.
- 5) Untung = harga penjualan – harga pembelian, dengan syarat
harga penjualan > harga pembelian.
- 6) Rugi = harga pembelian – harga penjualan, dengan syarat harga penjualan < harga pembelian

O. Metode/Model Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan *role playing*.

P. Sumber dan alat pembelajaran

1. Media: Papan tulis, spidol.
2. Sumber Pelajaran: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016. Matematika SMP Kelas VIII. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Q. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">6. Menyapa siswa dengan salam dilanjutkan doa.7. Menanyakan jumlah kehadiran siswa.8. Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none">6. Menjawab sapaan guru dan ketua kelas memimpin doa mengawali kegiatan belajar.7. Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa.8. Memperhatikan penjelasan guru tentang kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	10 menit

	9. Mengkomunikasikan cara belajar yang akan ditempuh(model pembelajaran <i>role playing</i>).	9. Mendengarkan yang disampaikan guru.	
Inti	<p>15. Mengulang dan bertanya materi sebelumnya.</p> <p>16. Menjelaskan pengertian untung dan rugi.</p> <p>17. Menyuruh giliran kelompok yang akan tampil supaya maju untuk memainkan pemeranan.</p> <p>18. Memberikan skenario yang akan ditampilkan kepada kelompok yang mendapatkan yang akan tampil memainkan pemeranan.</p> <p>19. Mengarahkan kepada setiap pemeran untuk benar-benar paham dengan lakonnya sesuai skenario.</p> <p>20. Mempersilahkan siswa memulai permainan, guru dapat membantu siswa dalam memulai dialog pertama.</p> <p>21. Memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p>	<p>15. Mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru.</p> <p>16. Mendengarkan permasalahan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>17. Kelompok yang belum tampil maju kedepan dan kelompok siswa yang lainnya memperhatikan kelompok yang maju kedepan kelas.</p> <p>18. Kelompok yang akan tampil manerina skenario yang diberika guru dan kelompok yang lainnya memperhatikan guru dan kelompok yang tampil memainkan pemeranan.</p> <p>19. Mendengarkan/ melaksanakan perannya sesuai dengan scenario.</p> <p>20. Siswa yang maju ke depan kelas memulai permainannya dan siswa lainnya memperhatikan kawannya dalam bermain peran.</p> <p>21. Siswa menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p>	55 Menit

	<p>22. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi yang baru diperankan.</p> <p>23. Guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok untuk didiskusikan dan memberitahukan bahwa kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar akan mendapatkan hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p> <p>24. Mengamati siswa berdiskusi pada masing-masing kelompok.</p> <p>25. Menyuruh perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya di papan tulis.</p> <p>26. Menyarankan kepada kelompok siswa yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p>	<p>22. Mendengarkan/ memberikan arahan yang diperintahkan guru.</p> <p>23. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan masalah yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>24. Siswa secara kelompok mendiskusikan LKS dan menemukan penyelesaiannya.</p> <p>25. Perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya dan siswa yang lainnya memperhatikan kawannya menulis di papan tulis</p> <p>26. Salah satu perwakilan siswa kelompok yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya.</p>	
Penutup	<p>5. Memberikan penguatan berupa hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar.</p>	<p>5. Menerima hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar .</p>	<p>15 Menit</p>

	6. Membuat kesimpulan dari materi pelajaran, dan dipersilahkan bagi siswa jika ada yang bersedi. 7. Membuatkan PR siswa. 8. Mengakhiri pembelajaran dengan hamdalah dan mengucapkan salam.	6. Salah satu siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dibahas. 7. Mencatat PR yang disampaikan guru. Mejawab salam dari guru.	
--	--	--	--

R. Penilaian Hasil Belajar

1. Prosedur Penilaian : Pengamatan, tes tertulis
2. Instrumen Penelitian

Penilaian hasil belajar: Essai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Guru Matematika

Sihepeng, September 2018
Mahasiswa/Peneliti

Ira Yulia Pasaribu, S.Pd

RISDA

NIM: 14 202 00159

Mengetahui
Kepala SMP S M 30 Sihepeng

Ahmad Jumadi, S.Pd

NIP. 19830325 201001 1 014

Lampiran 3 (Siklus 1 pertemuan ke-2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng
Kelas/Semester	: VII/2
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (80 Menit)
Pertemuan	: Ke-3

S. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

T. Kompetensi Dasar

- 3.11. Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).
- 4.11. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

U. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.11.1. Menagmati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian) sehingga menemukan pengertian (harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi).
- 3.11.2. Menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.11.3. Menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (untung dan rugi)
- 3.11.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui untung dan rugi dari permasalahan tersebut.

V. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1.8. Siswa mampu mengamati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (presentase untung dan rugi) sehingga menemukan pengertian (presentase untung dan rugi).
- 3.9.1.9. Siswa mampu menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.9.1.10. siswa mampu menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (presentase untung dan rugi).
- 3.9.1.11. Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui presentase untung dan rugi dari permasalahan tersebut.

W. Materi Pembelajaran

Aritmatika Sosial

Presentase Untung dan Rugi

a. Presentase Keuntungan

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PU = Persentase keuntungan

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

b. Presentase Kerugian

Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PR = Persentase kerugian

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

X. Metode/Model Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan *role playing*.

Y. Sumber dan alat pembelajaran

1. Media: Papan tulis, spidol.
2. Sumber Pelajaran: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016. Matematika SMP Kelas VIII. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Z. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan	<p>10. Menyapa siswa dengan salam dilanjutkan doa.</p> <p>11. Menanyakan jumlah kehadiran siswa.</p> <p>12. Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.</p> <p>13. Menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh dengan kelompok.</p> <p>14. Mengkomunikasikan cara belajar yang akan ditempuh(model pembelajaran <i>role playing</i>).</p> <p>15. Guru membentuk kelompok yang anggotanya \pm 4 orang secara heterogen (prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).</p>	<p>10. Menjawab sapaan guru dan ketua kelas memimipin doa mengawali kegiatan belajar.</p> <p>11. Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa.</p> <p>12. Memperhatikan penjelasan guru tentang kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.</p> <p>13. Memperhatikan penjelasan guru tentang cara belajar kelompok.</p> <p>14. Mendengarkan yang disampaikan guru.</p> <p>15. Siswa mengikuti arahan guru dan membentuk kelompok sesuai kelompok masing-masing.</p>	10 menit

Inti	<p>27. Mengulang dan bertanya materi sebelumnya</p> <p>28. Menjelaskan pengetahuan tentang persentase untung dan rugi.</p> <p>29. Menyuruh giliran kelompok yang akan tampil supaya maju kedepan untuk memainkan pemeranan.</p> <p>30. Memberikan skenario yang akan ditampilkan kepada kelompok yang akan tampil memainkan pemeranan.</p> <p>31. Mengarahkan kepada setiap pemeran untuk benar-benar paham dengan lakonnya sesuai skenario.</p> <p>32. Mempersilahkan siswa memulai permainan, guru dapat membantu siswa dalam memulai dialog pertama.</p> <p>33. Memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>34. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi yang baru diperankan.</p> <p>35. Guru memberikan</p>	<p>27. Mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru.</p> <p>28. Mendengarkan permasalahan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>29. Kelompok yang akan tampil maju kedepan dan kelompok siswa yang lainnya memperhatikan kelompok yang maju kedepan kelas</p> <p>30. Kelompok yang akan tampil manerina skenario yang diberika guru dan kelompok yang lainnya memperhatikan guru dan kelompok yang tampil memainkan pemeranan.</p> <p>31. Mendengarkan/ melaksanakan perannya sesuai dengan skenario.</p> <p>32. Kelompok yang akan tampil maju ke depan kelas memulai permainannya dan siswa lainnya memperhatikan guru dan kawannya yang tampil dalam bermain peran.</p> <p>33. Siswa menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>34. Mendengarkan/ memberikan arahan yang diperintahkan guru.</p>	55 menit
------	--	---	-------------

	<p>lembar kerja kepada setiap kelompok untuk didiskusikan dan memberitahukan bahwa kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar akan mendapatkan hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p> <p>36. Mengamati siswa berdiskusi pada masing-masing kelompok.</p> <p>37. Menyuruh perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya di papan tulis.</p> <p>38. Menyarankan kepada kelompok siswa yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas</p>	<p>35. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan masalah yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>36. Siswa secara kelompok mendiskusikan LKS dan menemukan penyelesaiannya.</p> <p>37. Perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya dan siswa yang lainnya memperhatikan kawannya menulis di papan tulis.</p> <p>38. Salah satu perwakilan siswa kelompok yang lainnya untuk memberikan tanggapan/pendapatnya.</p>	
Penutup	<p>9. Memberikan penguatan berupa hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar.</p> <p>10. Membuat kesimpulan dari materi pelajaran, dan dipersilahkan bagi siswa jika ada yang</p>	<p>8. Menerima hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar .</p> <p>9. Salah satu siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dibahas.</p>	15 menit

	bersedi. 11. Membuatkan PR siswa. 12. Mengakhiri pembelajaran dengan hamdalah dan mengucapkan salam.	10. Mencatat PR yang disampaikan guru. 11. Mejawab salam dari guru.	
--	--	--	--

AA. Penilaian Hasil Belajar

3. Prosedur Penilaian : Pengamatan, tes tertulis
4. Instrumen Penelitian

Penilaian hasil belajar: Essai

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Guru Matematika

Sihepeng, September 2018
Mahasiswa/Peneliti

Ira Yulia Pasaribu, S.Pd

RISDA

NIM: 14 202 00159

Mengetahui
Kepala SMP S M 30 Sihepeng

Ahmad Jumadi, S.Pd

NIP. 19830325 201001 1 014

Lampiran 4 (Siklus II pertemuan ke-1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng
Kelas/Semester	: VII/2
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (80 Menit)
Pertemuan	: Ke-4

BB. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

CC. Kompetensi Dasar

- 3.12. Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).
- 4.12. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, potongan, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

DD. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.12.1. Menagmati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (bruto, neto, tara) sehingga menemukan pengertian (bruto, neto, tara).
- 3.12.2. Menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.12.3. Menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (bruto, neto, tara)
- 3.12.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui bruto, neto, tara dari permasalahan tersebut.

EE. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1.12. Siswa mampu mengamati fenomena atau aktifitas yang terkait dengan aritmatika sosial (bruto, neto, tara) sehingga menemukan pengertian (bruto, neto, tara).
- 3.9.1.13. Siswa mampu menemukan konsep aritmatika sosial dari fenomena atau aktivitas kehidupan sehari-hari.
- 3.9.1.14. Siswa mampu menemukan dan mengetahui rumus dari aritmatika sosial (bruto, neto, tara).
- 3.9.1.15. Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial dan mengetahui bruto, neto, tara dari masalah tersebut.

FF.Materi Pembelajaran: Aritmatika Sosial

1) Pengertian Bruto, Neto, dan Tara

- a. Bruto adalah berat kotor yaitu berat suatu barang beserta dengan tempatnya.
- b. Netto adalah berat bersih yaitu berat suatu barang setelah dikurangi dengan tempatnya.
- c. Tara adalah potongan berat yaitu berat tempat suatu barang.

2) Rumus Hubungan Antara Bruto, Netto dan Tara

- a. Rumus untuk menghitung netto adalah sebagai berikut:

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

- b. Rumus untuk menghitung Bruto adalah sebagai berikut:

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

- c. Rumus untuk menghitung tara adalah sebagai berikut:

$$\text{Tara} = \text{Persentase Tara} \times \text{Bruto dan tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$

GG. Model/Model Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan *role playing*.

HH. Sumber dan alat pembelajaran

- 1. Media: Papan tulis, spidol.
- 2. Sumber Pelajaran: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016. Matematika SMP Kelas VIII. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

II. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan	16. Menyapa siswa dengan salam dilanjutkan doa. 17. Menanyakan jumlah kehadiran siswa. 18. Menyampaikan kompetensi dasar dan	16. Menjawab sapaan guru dan ketua kelas memimipin doa mengawali kegiatan belajar. 17. Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa. 18. Memperhatikan	10 menit

	<p>indikator pembelajaran.</p> <p>19. Mengkomunikasikan cara belajar yang akan ditempuh(model pembelajaran <i>role playing</i>).</p>	<p>penjelasan guru tentang kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.</p> <p>19. Mendengarkan yang disampaikan guru.</p>	
Inti	<p>39. Mengulang dan bertanya materi sebelumnya.</p> <p>40. Menjelaskan pengertian bruto, neto dan tara.</p> <p>41. Memberikan contoh kenyataan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>42. Menyuruh kelompok yang belum tampil supaya maju untuk memainkan pemeranan.</p> <p>43. Memberikan skenario yang akan ditampilkan kepada kelompok yang akan tampil untuk memainkan pemeranan.</p> <p>44. Mengarahkan kepada setiap pemeran untuk benar-benar paham dengan lakonnya sesuai skenario.</p> <p>45. Menyuruh kelompok akan tampil maju ke depan kelas dan mempersilahkan siswa memulai permainan, guru dapat membantu siswa dalam memulai</p>	<p>39. Mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru.</p> <p>40. Mendengarkan permasalahan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>41. Mendengarkan yang disampaikan guru.</p> <p>42. Kelompok yang belum tampil maju kedepan dan kelompok siswa yang lainnya memperhatikan kelompok yang maju kedepan kelas.</p> <p>43. Kelompok yang akan tampil manerina skenario yang diberika guru dan kelompok yang lainnya memperhatikan guru dan kelompok yang tampil memainkan pemeranan.</p> <p>44. Mendengarkan/ melaksanakan perannya sesuai dengan skenario.</p> <p>45. Kelompok yang akan tampil maju ke depan kelas memulai permainannya dan siswa lainnya memperhatikan guru dan kawannya yang tampil dalam bermain</p>	55 menit

	<p>dialog pertama.</p> <p>46. Memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>47. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi yang baru diperankan.</p> <p>48. Guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok untuk didiskusikan dan memberitahukan bahwa kelompok yang pertama mengumpulkan tugas da jawabannya benar akan mendapatkan hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas.</p> <p>49. Mengamati siswa berdiskusi pada masing-masing kelompok.</p> <p>50. Menyuruh perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya di papan tulis.</p> <p>51. Menyarankan kepada kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan/pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok yang pertama</p>	<p>peran.</p> <p>46. Siswa menanyakan yang belum dipahami dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>47. Mendengarkan/ memberikan arahan yang diperintahkan guru.</p> <p>48. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan masalah yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>49. Siswa secara kelompok mendiskusikan LKS dan menemukan penyelesaiannya.</p> <p>50. Perwakilan siswa dari kelompok yang pertama mengumpulkan tugas menuliskan hasil diskusinya dan siswa yang lainnya memperhatikan kawannya menulis di papan tulis</p> <p>51. Salah satu perwakilan siswa dari kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan/pendapatnya.</p>	
--	--	---	--

	mengumpulkan tugas.		
Penutup	<p>13. Memberikan penguatan berupa hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar.</p> <p>14. Membuat kesimpulan dari materi pelajaran, dan dipersilahkan bagi siswa jika ada yang bersedid.</p> <p>15. Mengakhiri pembelajaran dengan hamdalah dan mengucapkan salam.</p>	<p>12. Menerima hadiah bagi kelompok yang pertama mengumpulkan tugas dan jawabannya benar .</p> <p>13. Salah satu siswa membuat kesimulan dari materi yang telah dibahas.</p> <p>14. Mejawab salam dari guru.</p>	15 menit

JJ. Penilaian Hasil Belajar

5. Prosedur Penilaian : Pengamatan, tes tertulis

6. Instrumen Penelitian

Penilaian hasil belajar: Essai

$$Nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100$$

Mengetahui

Guru Matematika

Sihepeng, September 2018

Mahasiswa/Peneliti

Ira Yulia Pasaribu, S.Pd

RISDA

NIM: 14 202 00159

Mengetahui

Kepala SMP S M 30 Sihepeng

Ahmad Jumadi, S.Pd

NIP. 19830325 201001 1 014



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

Nomor : 227./In.14/E.7/PP.009/10/2017

Padangsidempuan, Oktober 2017

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. 1. **Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd** (Pembimbing I)
2. **Almira Amir, M.Si** (Pembimbing II)
di
Padangsidempuan

Assalamu 'alaikumWr. Wb.

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

Nama : RISDA
NIM : 14 202 00159
Sem/ T. Akademik : VII, 2017/2018
Fak./Jur-Lokal : FTIK/Tadris Matematika-4
JudulSkripsi : Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihpeng Kecamatan Siabu

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

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

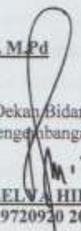
KETUA JURUSAN TMM

SEKRETARIS JURUSAN TMM


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


NURSY ADAH, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

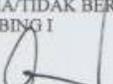
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Lembaga

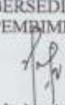

Dr. LELVA HILDA, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PERNYATAAN KESEDIAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
PEMBIMBING I

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
PEMBIMBING II


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


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



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

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

Nomor : B - 1584 /In.14/E.4c/TL.00/09/2018

12 September 2018

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu
Kabupaten Mandailing Natal

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

Nama : Rida
NIM : 1420200159
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Alamat : Sihepeng

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang
sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika
Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas VII-1 di
SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian
sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



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



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN CABANG
MUHAMMADIYAH SIMANGAMBAT
SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 30 SIHEPENG
AKREDITASI B
NSS : 2040710647 NDS : 2007060002
ALAMAT : SIHEPENG KECAMATAN SIABU MADINA KODE POS 22976

SURAT KETERANGAN

Nomor: E6-06/42SMPM/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AHMAD JUMADI, S.Pd
NIP : 19830325 201001 1 014
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Swasta Muhammadiyah30 Sihepeng
Alamat : Sihepeng Kec. Siabu Kab. Mandailing Natal

Menerangkan bahwa :

Nama : RISDA
NIM : 14 202 00159
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng mulai tanggal 03 September s/d 10 September dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Aritmatika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII-1 di SMP Swasta Muhammadiyah 30 Sihepeng Kecamatan Siabu"

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sihepeng, 11 September 2018
Kepala SMP Swasta Muhammadiyah
30 Sihepeng



Ahmad Jumadi
AHMAD JUMADI, S.Pd
NIP. 19830325 201001 1 014

