



***Improving Mathematics Learning Outcomes in Social Arithmetic  
Material through Class 7.9 Role Playing Learning Methods  
SMPN 3 Parungpanjang – Bogor***

**Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial melalui Metode  
Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Kelas 7.9  
SMPN 3 Parungpanjang - Bogor**

**Mursiyah Yulianingsih**

Universitas Indraprasta PGRI

[mursiyahyulianingsih90@guru.smp.belajar.id](mailto:mursiyahyulianingsih90@guru.smp.belajar.id)

---

**Abstract**

*Improving Mathematics Learning Outcomes in Social Arithmetic Material Through Role Playing Learning Methods (Role Playing) Class 7.9 SMPN 3 Parungpanjang – Bogor. Bogor District Government Education Office, 2020. The background for choosing this title was due to students' difficulties in solving social arithmetic. Most of the students often have difficulty finding word problems that use the percentage principle. This resulted in low student learning outcomes. The low student achievement is the responsibility of the education apparatus, especially teachers. Therefore, it is necessary to improve various aspects in order to improve quality, especially in the field of study of mathematics. Research on improving learning outcomes really needs to be done. In its implementation, appropriate strategies and methods are needed to achieve the expected results. One way to improve student learning outcomes by using the role playing method (role playing). This study aims to improve student learning outcomes by using the role playing method, which was carried out on January 13 - February 25 2020 in class 7.9 SMPN 3 Parungpanjang - Bogor. In carrying out the research, Mrs. Tatik Irmawati, S.Kom acted as a collaborator. This study used the Action Research method which was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) Reflection. Quantitative data obtained from qualitative results from questionnaires, interviews, observation and documentation. The conclusion obtained from this study is that there is an increase in learning outcomes of mathematics on the subject of social arithmetic with the role playing method, namely in cycle I the average post test result is 62.94, which is 37.15% complete. and in cycle II the average post test result was 75.81, of which 62.16% was completed. From cycle I to cycle II, student learning outcomes increased by 25.01%.*

Page | 217

**Keywords:** belajar, hasil belajar, matematika, bermain peran (role playing)

**Abstrak**

Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang – Bogor. Dinas Pendidikan Pemerintah Daerah Kabupaten Bogor, 2020. Latar belakang pemilihan judul ini adalah karena adanya kesulitan siswa dalam menyelesaikan aritmatika sosial. Kebanyakan dari siswa sering mengalami kesulitan jika menemukan soal cerita yang menggunakan prinsip prosentase. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa merupakan tanggung jawab aparat pendidikan khususnya guru. Oleh karena itu perlu pembenahan berbagai segi guna meningkatkan mutu khususnya bidang study matematika. Penelitian terhadap peningkatan hasil belajar tersebut sangat perlu dilakukan. Dalam pelaksanaannya dibutuhkan strategi dan metode yang tepat guna mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari – 25 Februari 2020 di kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang – Bogor. Pada pelaksanaan penelitian Ibu Tatik Irmawati, S.Kom sebagai kolaborator. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil kualitatif dari angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan aritmatika sosial dengan metode bermain peran (*role playing*) yaitu pada siklus I hasil post test rata-rata 62,94, yang tuntas 37,15%. dan pada siklus II hasil post test rata-rata 75,81, yang tuntas 62,16%. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa meningkat 25,01%.

**Kata kunci:** learning, learning outcomes, mathematics, role playing

---



## PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 disebutkan bahwa 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 (UU Sisdiknas, 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan memang menciptakan perubahan, karena berkenaan dengan penanaman nilai-nilai kebenaran, kesucian, dan kebaikan hidup bagi manusia. Dalam perspektif individu, proses pendidikan menghasilkan perubahan tingkah laku anak didik melalui pembinaan atau bimbingan terhadap potensi.

Perkembangan dan kemajuan perubahan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kompetensi pendidikan yang dibangun oleh negara tersebut dalam memfasilitasi potensi generasi masa depan. Institusi pendidikan harus mengetahui permasalahan pendidikan yang sedang dihadapi sekarang ini yaitu diantaranya permasalahan pada guru dan peserta didik. Lebih fokus pada permasalahan dalam pembelajaran Matematika di jenjang SMP yaitu bahwa peserta didik yang bersikap tidak peduli dengan pelajaran dan guru yang masih kurang tepat dalam memilih metode pembelajaran. Aktivitas pembelajaran matematika di sekolah umumnya didominasi oleh pembelajaran konvensional yang memosisikan peserta didik sebagai obyek (yang dianggap belum tahu apa-apa), sedangkan guru diposisikan sebagai orang yang mempunyai pengetahuan, dan otoritas tertinggi

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor, terlihat bahwa pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode tanya-jawab dan metode pemberian tugas sehingga belum dapat mengoptimalkan hasil belajar, kreativitas dan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang pintar cenderung mendominasi jawaban pertanyaan guru dan peserta didik yang kurang pintar dan terkesan pasif. Demikian juga metode pemberian tugas belum dapat menyeimbangkan aspek kepribadian peserta didik, misalnya jika diberikan tugas pekerjaan rumah hanya beberapa yang mengerjakan sedangkan peserta didik yang lain menyalin pekerjaan temannya. Hal ini melibatkan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan matematika dianggap sulit serta tidak dipahami oleh peserta didik sebagaimana hasil wawancara dengan peserta didik SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor yang sebagian dari mereka menyatakan bahwa pelajaran matematika sulit untuk dimengerti.

Termasuk lingkungan pun sangat pengaruh terhadap hasil, kreativitas dan aktivitas belajar matematika peserta didik. Lingkungan yang baik yang membuat nyaman belajar, hasil, kreativitas dan aktivitas belajar pun bisa baik. Namun jika lingkungan yang tidak mendukung baik lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat setempat maupun lingkungan sekolah, membuat tidak nyaman belajar. Bahkan terganggu dalam belajar, maka akan mengakibatkan hasil, kreativitas dan aktivitas belajar pun rendah.

Begitu pula sarana dan prasarana yang kurang memadai. Terbatasnya pengetahuan, tidak didukung alat-alat peraga, membuat peserta didik kurang kreatif. Peserta didik pasif tidak ada keaktifan dan ketrampilan yang berarti. Peserta didik hanya menunggu dari guru. Tidak ada motivasi untuk mencari. Sehingga hasil belajar, kreativitas belajar pun kurang memuaskan.

Metode pembelajaran yang dilakukan guru seharusnya dapat membantu proses belajar peserta didik. Salah satu metode pembelajaran adalah metode Bermain Peran (*Role Playing*). Bermain peran (*Role Playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan social (Ari Yanto,





2015). Dengan metode Bermain Peran (*Role Playing*) diharapkan lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar, kreativitas dan keaktifan. keterlibatan peserta didik jika dibandingkan dengan metode konvensional. Keefektifan metode ini adalah peserta didik lebih aktif dalam bertindak secara nyata sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Sehingga menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa percaya diri dan kreativitas.

Syaiful Bahri Djamarah, (2005) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role paying*) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilaksanakan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan tersebut akan membuat peserta didik lebih memahami perannya. Hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran yaitu penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan LKPD, latihan singkat dialog dan pelaksanaan permainan.

Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui metode ini peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial. Terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Aritmatika adalah salah satu materi pembelajaran social yang mencakup jual beli, untung rugi, diskon atau potongan harga, rabat, netto bruto, dan tara (Rahman As'ari Abdur, Dkk. (2016). Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka dianggap perlu dilakukan penelitian tentang hal tersebut. Penelitian ini berjudul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) KELAS 7.9 SMPN 3 PARUNG PANJANG - BOGOR".

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika materi aritmatika sosial melalui metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada peserta didik kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor, dan untuk melihat pengaruh penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil dan kreatifitas belajar peserta didik kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor.

Manfaat penelitian dengan menggunakan metode *role playing* bagi peserta didik bisa memahami dan mengerti materi pembelajaran, bagi guru dapat memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas dan bagi sekolah sebagai bahan referensi dan informasi meningkatkan mutu pembelajaran (Ahmad Mase, 2018).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) direncanakan dalam 2 (dua siklus). PTK ditandai dengan adanya suatu tindakan dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Lukman Ujang dan Komariah Nur, 2017). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk memahami apa yang terjadi di kelas dan untuk meningkatkan ke arah perbaikan secara profesional.





Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat semester genap tahun 2020, dengan jadwal sebagai berikut: persiapan (proposal) dan pra siklus Januari 2020, siklus 1 dan siklus 2 Februari 2020, pengolahan data Maret 2020, Menyusun laporan April 2020 dan diseminarkan pada Oktober 2022.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2019/2020 terdiri atas 36 peserta didik (Daftar peserta didik terlampir). Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada pokok bahasan aritmatika sosial.

Prosedur Penelitian dalam penelitian tindakan kelas Kurl Lewin adalah: (1) perencanaan (*planing*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*Observing*) dan (4) refleksi (*reflecting*). Melaksanakan tindakan (*acting*): perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya. Mengamati (*observing*): selanjutnya diadakan pengamatan yang teliti terhadap proses pelaksanaannya. Melakukan refleksi (*reflecting*): setelah diamati barulah guru dapat melakukan refleksi dan dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya (Lukman Ujang dan Komariah Nur, 2017).

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas untuk setiap siklusnya yang meliputi: Siklus I. Dalam siklus pertama ini permasalahan diperoleh dari hasil tes awal yang diberikan kepada peserta didik, peserta didik diberikan soal dalam bentuk tulisan di mana ditemukan tes awal yang diberikan menunjukkan hasil matematis peserta didik masih rendah. Dalam penelitian ini hasil tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum maka diperlukan cara untuk menangani permasalahan ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan pada tahap ini, yaitu: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mendukung pemakaian bahan ajar yang telah direncanakan dalam pembelajaran di kelas, membuat kelompok dan peran masing-masing siswa, mempersiapkan tes yang akan diuji pada akhir pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi untuk melihat suasana kelas dari aktivitas peserta didik dan guru ketika menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Setelah tahap perencanaan tindakan I disusun maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan I. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dengan tindakan yang telah disusun dengan melibatkan tindakan yang ingin dilakukan yaitu penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan pada saat tindakan dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap observasi adalah mengamati dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung sebagai catatan lapangan. Dalam hal ini yang bertindak sebagai pengamat (*observer*) adalah guru mata pelajaran matematika SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru.

Berikutnya peneliti melakukan kegiatan refleksi untuk mengkaji secara menyeluruh semua tindakan yang telah dilakukan berdasarkan temuan data yang telah diperoleh. Solusi yang diupayakan pada tahap ini adalah memperbaiki setiap indikator kegiatan dan mempersiapkan materi ajar dengan baik pula. Pada tahap ini masih diperoleh ketuntasan hasil belajar  $\leq 85\%$ . Skor aktivitas peserta didik dan guru juga masih berkategori cukup.. Hasil dari refleksi ini menjadi pedoman untuk memberikan tindakan yang lebih baik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut pada siklus II.

Siklus II ini dilaksanakan karena adanya permasalahan yang diperoleh dari siklus I yaitu peserta didik belum mencapai persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Selain itu





aktivitas peserta didik dan guru pun belum berkategori baik. Maka diperlukan cara untuk menangani permasalahan ini yaitu juga dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Terdapat beberapa hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan pada siklus II ini, yaitu: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mendukung pemakaian bahan ajar yang telah direncanakan dalam pembelajaran di kelas, membuat kelompok dan peran masing-masing siswa, mempersiapkan tes yang akan diuji pada akhir pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan suasana kelas dari aktivitas peserta didik dan guru kelas ketika menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Setelah tahap perencanaan tindakan I disusun maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan II. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dengan tindakan yang telah disusun dengan melibatkan tindakan yang ingin dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan pada saat tindakan dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap observasi adalah mengamati dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung sebagai catatan lapangan. Dalam hal ini yang bertindak sebagai pengamat (*observer*) juga guru mata pelajaran matematika SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor dan peneliti juga bertindak sebagai guru.

Tahap Refleksi Siklus II. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan refleksi untuk mengkaji secara menyeluruh semua tindakan yang telah dilakukan berdasarkan temuan data yang telah diperoleh. Hasil perbaikan yang telah dilakukan mencapai target peneliti yaitu ketuntasan hasil belajar secara klasikal  $\geq 85\%$ . Selain itu skor aktivitas guru dan peserta didik sudah dalam kategori baik maka penelitian ini berhenti pada tahap siklus II.

Teknik Pengumpulan Data dengan: satu tes, merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur sesuatu dengan aturan tertentu. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya melalui metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*). Pemberian tes diberikan sebanyak dua kali yaitu tes kemampuan hasil belajar pada siklus I dan pada siklus II masing-masing tes soal berjumlah 5. Dalam penelitian ini tes yang digunakan merupakan bentuk tes tertulis. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4 PG dan 1 uraian (*essay*).

Dua wawancara, merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh keterangan mengenai suatu hal. Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialaminya. Wawancara difokuskan pada hasil tes setiap pertemuan yang dikerjakan peserta didik sebagai tindakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Tiga observasi, merupakan suatu metode ataupun cara-cara yang dilakukan dalam menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis. Kegiatan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

Secara umum, kegiatan observasi dilakukan untuk merekam proses yang terjadi selama proses belajar berlangsung sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dan kondisi belajar sudah terlaksana sesuai dengan bahan ajar dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seperti aktivitas guru dan peserta didik. Untuk melakukan observasi peneliti dibantu oleh *observer* di mana yang menjadi *observer* adalah guru matematika SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor. Lembar observasi dan jurnal kegiatan terlampir.

Empat dokumentasi. Pada penelitian ini dokumen yang digunakan adalah berupa foto dan daftar hadir. Foto dapat memperkuat data yang diperoleh dan memberikan informasi mengenai keadaan atau situasi kelas ketika peneliti maupun peserta didik melaksanakan proses pembelajaran.



Teknik Analisis Data. Data yang telah didapatkan dari hasil penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data yang terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penarikan kesimpulan.

Data penelitian yang telah terkumpul berupa tes hasil belajar, wawancara, observasi dan dokumentasi dianalisis. Kemudian dilakukan Proses reduksi data dengan menyeleksi, menyederhanakan, dan mengorganisasikan data. Kegiatan ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Penyajian data merupakan kumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Indikator Keberhasilan PTK: menentukan tingkat ketuntasan hasil belajar. Seorang peserta didik disebut telah tuntas belajar apabila hasil belajar matematika peserta didik tersebut mencapai nilai  $\geq 75$ . Hal ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu dengan nilai  $75.0 \leq PDS < 75$  Peserta didik belum tuntas dalam belajar.  $75 \leq PDS < 100$  Peserta didik sudah tuntas dalam belajar

Menentukan ketuntasan belajar dalam klasikal. Secara individu peserta didik dikatakan tuntas belajar jika rata-rata nilai kelas anak mencapai KKM yaitu 75 dan tuntas secara klasikal, apabila persentase klasikalnya mencapai  $\geq 60\%$  dari seluruh jumlah anak yang tuntas belajar di kelas.

Proses verifikasi dalam hal ini adalah memperbaiki pembelajaran dengan menafsirkan dan membuat kesimpulan tindakan-tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan jawaban peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Penarikan kesimpulan berdasarkan indikator keberhasilan sebagai berikut: (a) peserta didik dikatakan tuntas belajarnya apabila mencapai ketuntasan dengan Nilai KKM  $\geq 75$  dari materi yang diajarkan. (b) Kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang Kabupaten Bogor dikatakan tuntas belajar secara klasikal, karena kelas tersebut mencapai  $\geq 60\%$  dari jumlah peserta didik keseluruhan yang mendapat nilai rata-rata kelas dengan KKM  $\geq 75$ . (c) Pembelajaran efektif jika hasil observasi pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik atau baik. Dan instrumen penelitian menggunakan lembar angket dan lembar observasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Kondisi awal pra-siklus. Sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran matematika di kelas 7.9 dengan menggunakan metode bermain peran (role playing), peneliti melaksanakan penjajagan awal. Penjajagan ini dengan cara langsung melihat pembelajaran matematika yang biasa dilakukan sehari-hari. Hal ini untuk mendapatkan gambaran awal tentang kondisi pembelajaran matematika. Observasi yang dilakukan pada sebelum tindakan. Pada waktu observasi guru membahas materi memahami konsep aritmatika sosial.

Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, keseriusan siswa belum maksimal. Masih ada siswa yang bercanda dan bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran. Partisipasi dalam pembelajaran cukup. Inisiatif bertanya pun kurang. Dalam memahami metode juga kurang dan dalam berdiskusi (kerja kelompok) kurang aktif.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diperoleh data sebagai berikut.

**DOI UNTUK ARTIKEL INI**

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1041>

Scan barcode untuk  
mengunjungi OJS  
kami





**Tabel 1. Hasil Observasi Awal Pembelajaran Matematika**

| No | Indikator                      | Hasil Obsevasi |       |        |
|----|--------------------------------|----------------|-------|--------|
|    |                                | Baik           | Cukup | Kurang |
| 1  | Keseriusan                     |                | V     |        |
| 2  | Inisiatif Bertanya             |                |       | v      |
| 3  | Partisipasi dalam pembelajaran |                | V     |        |
| 4  | Kemampuan memahami metode      |                |       | v      |
| 5  | Kemampuan berdiskusi           |                |       | v      |

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa aktifitas dan perhatian siswa kelas 7.9 pada diskripsi awal pembelajaran matematika masih jauh dari yang diharapkan.

**Tabel 2. Skor Awal Pembelajaran Matematika di kelas 7.9**

| No urut siswa | Skor | No urut siswa | Skor | No urut siswa | Skor  | Ket    |
|---------------|------|---------------|------|---------------|-------|--------|
| 1             | 30   | 14            | 30   | 27            | 80    |        |
| 2             | 30   | 15            | 30   | 28            | 60    |        |
| 3             | 40   | 16            | 45   | 29            | 70    |        |
| 4             | 50   | 17            | 30   | 30            | 50    |        |
| 5             | 80   | 18            | 40   | 31            | 40    |        |
| 6             | 35   | 19            | 45   | 32            | 30    |        |
| 7             | 55   | 20            | 50   | 33            | 30    | KKM 75 |
| 8             | 60   | 21            | 50   | 34            | 30    |        |
| 9             | 45   | 22            | 50   | 35            | 80    |        |
| 10            | 55   | 23            | 75   | 36            | 75    |        |
| 11            | 40   | 24            | 60   | 37            | 30    |        |
| 12            | 75   | 25            | 50   |               |       |        |
| 13            | 65   | 26            | 40   |               |       |        |
| Rata-rata     |      |               |      |               | 50.00 |        |

**Tabel 3. Pengelompokan Skor Awal Pembelajaran Matematika**

| Skor     | Jumlah Siswa | Presentase |
|----------|--------------|------------|
| 85 – 100 | 0            | 0          |
| 75 – 84  | 6            | 16,22      |
| 55 – 74  | 7            | 18,92      |
| 40 – 54  | 14           | 37,84      |
| 25 – 39  | 10           | 27,02      |
| Jumlah   | 37           | 100.00     |

Data pada tabel diatas menunjukkan perolehan skor deskripsi awal pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 tidak ada. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada enam siswa ( 16,22%) atau sebagian kecil, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada tujuh siswa ( 18,92%), siswa yang memperoleh skor 40-54 ada empat belas siswa ( 37,84%) dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 ada sepuluh siswa ( 27,02% ). Dari keseluruhan skor deskripsi awal pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada enam siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (16,22%), sedangkan tiga puluh satu siswa ( 83,78% ) dinyatakan tidak lulus. Berdasarkan gambaran pelaksanaan pembelajaran diatas , menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di kelas 7.9 SMPN 3 Parungpanjang masih jauh dari yang diharapkan.

Deskripsi siklus 1. Perencanaan Tindakan. Proses pembelajaran materi materi aritmatika social dengan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus I direncanakan tanggal 29 Januari 2020. Setelah berdiskusi dengan guru matematika kelas VIII sebagai observer. Pada tahapan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan pada saat pembelajaran , meliputi : menyusun RPP, membuat bahan tayangan (PPT), teknik/ metode yang digunakan adalah Bermain Peran (*Role Playing*), menyiapkan instrumen penelitian (kisi-kisi soal, format observasi, format wawancara, format angket, Lembar Kerja Siswa)





Pelaksanaan Tindakan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah Bermain Peran (*Role Playing*) dan mengacu pada RPP. Pada awal Pembelajaran Guru mengucapkan salam pembuka yang di jawab oleh seluruh siswa, dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengondisikan siswa dengan menanyakan kabar mereka. Semua menjawab: “Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar”. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa, terdapat dua siswa tidak masuk sekolah yaitu Adithya Libercoderus Silaen dan Moh. Dafid Firdaus.

Guru memberikan apersepsi yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Beberapa siswa merespons pertanyaan dari guru. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari aritmatika sosial dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Juga menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya membagi siswa menjadi kelompok kecil berdasarkan tempat duduk terdekat, yang berjenis kelamin sama. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa langsung memposisikan diri sesuai kelompoknya sehingga suasana belajar tetap kondusif.

Guru memberikan rangsangan dengan memperlihatkan tayangan bahan ajar. Siswa mengamati tayangan tersebut. Siswa diminta membaca materi (di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung) dari buku paket, buku modul atau penunjang lainnya yang berhubungan dengan aritmatika sosial. Siswa mendengarkan dan menyimak pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan aritmatika sosial.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Salah seorang siswa (Diah) bertanya: “ Bagaimana cara mengetahui bahwa kita untung atau rugi?”. Pertanyaan dijawab melalui kegiatan belajar.

Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa). Siswa diarahkan untuk bermain peran (berdiskusi) sesuai peran masing-masing dengan bantuan peran (Tanya jawab) yang ada pada lembar kerja. Masing-masing kelompok bermain peran sesuai jual beli di toko masing-masing. Kelompok 1 toko jam, kelompok 2 toko tempat makan, kelompok 3 dealer motor, kelompok 4 toko kelereng dan tempat minum, kelompok 5 toko tas, kelompok 6 toko ATK, dan kelompok 7 juga toko ATK.

Kelompok pertama yang mempresentasikan adalah kelompok M. Furqon. Yang mempresentasikan berlima yaitu Rizki Handika, Yusuf, Rikky Rayhan dan M. Takiudin. Namun pada kelompok Furqon dalam mengerjakan salah konsep. Sehingga hasilnya kurang tepat. Kemudian ditanggapi oleh kelompok Diah. Kelompok Diah yang maju untuk menanggapi kelompok Furqon yaitu Diah, Nesya, Syafira, Widya, dan Nur Afni. Kelompok Diah mengerjakan dengan benar. Dari kelompok yang lain setuju dengan jawaban dari kelompok Diah. Namun ada satu kelompok yang ingin menanggapi kelompok Diah, yaitu Kelompok Dewi Ayu. Kata kelompok Dewi Ayu jawabanya sama tapi caranya berbeda.

Siswa dan guru memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber (menjawab soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa). Untuk menyelesaikan aritmatika sosial bisa dengan cara berbeda, namun hasilnya sama.

Siswa dan guru menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang menyelesaikan aritmatika sosial jual beli. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi jual beli yang belum dipahami. Siswa merasa sudah paham dan tidak ada yang bertanya, dilanjutkan menyelesaikan post tes secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.







Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas yang harus dikerjakan di rumah. Siswa bersama guru mengucapkan hamdalah. Guru memberikan salam yang dijawab oleh siswa, dan meninggalkan kelas.

**Tabel 4. Pengelompokan Skor Hasil Post Test Siklus I**

| No     | Skor   | Jumlah siswa | Presentase |
|--------|--------|--------------|------------|
| 1      | 85-100 | 5            | 14,29      |
| 2      | 75-84  | 8            | 22,86      |
| 3      | 55-74  | 6            | 17,14      |
| 4      | 40-54  | 14           | 40,00      |
| 5      | 25-39  | 2            | 5,71       |
| 6      | 0-24   |              |            |
| Jumlah |        | 35           | 100,00     |

**Tabel 5. Pengelompokan Skor Angket Mapel Matematika (Aritmatika Sosial) Siklus I**

| No | Pernyataan   | Frekuensi |       |       |     | Keterangan |
|----|--------------|-----------|-------|-------|-----|------------|
|    |              | SS        | S     | TS    | STS |            |
| 1  | Menarik      | 3         | 30    | 2     |     | SS = 4     |
| 2  | Mudah        | 2         | 16    | 17    |     | S = 3      |
| 3  | Menyenangkan | 13        | 17    | 5     |     | TS = 2     |
|    | Jumlah       | 18        | 63    | 24    |     | STS = 1    |
|    | Persentase   | 17,14     | 60,00 | 22,86 |     |            |

**Tabel 6. Pengelompokan Skor Angket Metode Bermain Peran (Role Playing) Siklus I**

| No | Pernyataan             | Frekuensi |      |      |      | Keterangan |
|----|------------------------|-----------|------|------|------|------------|
|    |                        | SS        | S    | TS   | STS  |            |
| 1  | Menarik                | 9         | 0    | 6    |      | SS = 4     |
| 2  | Mudah                  | 8         | 1    | 6    |      | S = 3      |
| 3  | Menyenangkan           | 7         | 9    | 8    | 1    | TS = 2     |
| 4  | Penggunaan dilanjutkan | 9         | 7    | 6    | 3    | STS = 1    |
|    | Jumlah                 | 33        | 7    | 6    | 4    |            |
|    | Persentase             | 23,57     | 5,00 | 8,57 | 2,86 |            |

Data pada tabel diatas menunjukkan perolehan skor deskripsi siklus I pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 (sangat baik) ada 5 siswa ( 14,29%) atau sebagian kecil. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada delapan siswa ( 22. 86%) atau sebagian kecil, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada enam siswa ( 17,14%) atau sebagian kecil, siswa yang memperoleh skor 40-54 ada empat belas siswa (40,00%) hampir setengah dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 ada dua siswa ( 5.71% ). Dari keseluruhan skor deskripsi siklus I pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada tiga belas siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (37,15%), sedangkan dua puluh dua siswa ( 62,85% ) dinyatakan tidak lulus.

Berdasar tabel diatas hasil angket pertama yang disebar kepada siswa terhadap pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 17,14% atau hampir seperlima menjawab sangat setuju, 60,00% atau setengah lebih menjawab setuju, 22,86% atau seperempat lebih menjawab tidak setuju.

Sedangkan angket jenis kedua tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa 23,57% atau seperlima lebih menjawab sangat setuju, 55,00% atau setengah lebih menjawab setuju, 18,57% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan sisanya sebagian kecil 2,86% menjawab sangat tidak setuju.

Hasil pengamatan siklus I dari kolaborator adalah sebagai berikut : terdapat sebagian siswa yang kurang aktif, masih sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan, setiap kelompok aktif bermain peran (Kerja kelompok) (LKS), beberapa kelompok berani menanggapi



presentasi kelompok lain, ada kelompok yang berani mempresentasikan hasil diskusinya walaupun salah karena salah konsep, pelaksanaan post test waktunya kurang

Refleksi. Proses pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, walaupun belum maksimal. Pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya, sedikit siswa yang bertanya. Pada saat diskusi untuk menyelesaikan soal masih ada siswa yang belum aktif. Dan ada yang menyelesaikan soalnya melebihi waktu yang diberikan. Sehingga menyebabkan kurangnya waktu untuk mengerjakan post test. Oleh karena itu peneliti akan merevisi rancangan tindakan pada siklus kedua dengan merubah anggota kelompok, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan lain yang dijumpai pada siklus pertama adalah masih terdapat siswa yang hasil belajarnya rendah dan belum ada perubahan. Untuk meningkat hasil belajar siswa, peneliti akan melanjutkan ke siklus kedua.

Deskripsi siklus II. Perencanaan Tindakan. Rencana pembelajaran untuk siklus kedua ditentukan dan disepakati oleh peneliti dan kolaborator sebagai observer. Permasalahan yang ditemukan pada siklus pertama masih ada siswa yang dalam kelompoknya kurang aktif pada proses pembelajaran materi aritmatika sosial dengan metode bermain peran (*role playing*). Berdasarkan pada siklus pertama ini, pada siklus kedua akan ada perubahan ketua/anggota kelompok.

Pada siklus kedua direncanakan tanggal 3 Februari 2020. Setelah berdiskusi dengan guru matematika kelas VIII sebagai observer. Pada tahapan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan pada saat pembelajaran, meliputi: menyusun RPP, membuat bahan tayangan (PPT), menyiapkan instrumen penelitian (kisi-kisi soal, format observasi, format wawancara, format angket, lembar Kerja Siswa, membuat kelompok)

Pelaksanaan Tindakan. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah Bermain Peran dan mengacu pada RPP. Pada awal Pembelajaran Guru mengucapkan salam pembuka yang di jawab oleh seluruh siswa, dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengkondisikan siswa dengan menanyakan kabar mereka. Semua menjawab: "Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar". Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa, Alhamdulillah siswa hadir 100%..

Guru memberikan apersepsi yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Beberapa siswa merespon pertanyaan dari guru. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari aritmatika sosial dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Juga menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan teknik penilaian yang akan digunakan. Tahap selanjutnya membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri 4-6 siswa. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok. Siswa langsung memosisikan diri sesuai kelompoknya sehingga suasana belajar tetap kondusif.

Guru memberikan rangsangan dengan memperlihatkan tayangan bahan ajar. Siswa mengamati tayangan tersebut. Siswa diminta membaca materi (di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung) dari buku paket, buku modul, internet atau penunjang lainnya yang berhubungan dengan aritmatika sosial. Siswa mendengarkan dan menyimak pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan aritmatika sosial.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Misalnya: "Bagaimana cara menghitung pembayaran setelah rabat?". Ada siswa (Al Abit) bertanya: "Apakah dalam menyelesaikan soal menghitung rabat sama dengan soal menghitung untung atau rugi?". Pertanyaan dijawab melalui kegiatan belajar.

Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa). Siswa diarahkan untuk bermain peran (berdiskusi) sesuai peran masing-masing dengan bantuan peran (Tanya jawab) yang ada pada





lembar kerja. Masing-masing kelompok bermain peran sesuai jual beli di toko masing-masing. Kelompok 1 toko susu, kelompok 2 toko minuman botol, kelompok 3 Teh kotak, kelompok 4 toko susu kotak, kelompok 5 toko fuit tea, kelompok 6 toko susu kaleng, dan kelompok 7 toko teh botol.

Mereka memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing. Dilanjutkna dengan diskusi dan evaluasi. Kelompok pertama yang mempresentasikan adalah kelompok 5 yang diketuai Al Abit. Yang mempresentasikan berenam yaitu Al Abit, Suryadi, Waes, Rapli, Riski dan Ridwan. Pada kelompok Al Abit ada yang menanggapi yaitu kelompok 2 yang diketuai Syafira Juhana, “ jawaban sama tapi cara mengerjakan berbeda”. Ada lagi yang menanggapi kelompok 5 yaitu kelompok 1 yang diketuai Candra Putra”caranya sama tapi jawabannya berbeda. Kemudian kelompok 1 ditanggapi oleh kelompok 4 yang diketuai Diah ayu” bahwa jawaban kelompok 1 kurang tepat” dan ditanggapi kelompok lain dengan mengatakan “setuju” dari tanggapan kelompok 4.

Siswa dan guru menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi jual, beli, rabat, dan diskon yang belum dipahami. Siswa merasa sudah paham dan tidak ada yang bertanya, dilanjutkan menyelesaikan post tes secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas yang harus dikerjakan di rumah. Siswa bersama guru mengucapkan hamdalah. Guru memberikan salam yang dijawab oleh siswa dan meninggalkan kelas.

**Tabel 7. Pengelompokan Skor Hasil Post Test Siswa Siklus II**

| No     | Skor   | Jumlah siswa | Presentase |
|--------|--------|--------------|------------|
| 1      | 85-100 | 11           | 29,73      |
| 2      | 75-84  | 12           | 32,43      |
| 3      | 55-74  | 11           | 29,73      |
| 4      | 40-54  | 3            | 8,11       |
| 5      | 25-39  |              |            |
| 6      | 0-24   |              |            |
| Jumlah |        | 37           | 100,00     |

Dari tabel diatas menunjukkan perolehan skor deskripsi siklus II pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 (sangat baik) ada 11 siswa ( 29,73%) atau hampir sepertiga. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada dua belas siswa ( 32,43%) atau hampir sepertiga, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada sebelas siswa ( 29,73%) atau hampir sepertiga juga, siswa yang memperoleh skor 40-54 ada tiga siswa (8,11%) atau sebagian kecil. dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 tidak ada. Dari keseluruhan skor deskripsi siklus II pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada dua puluh tiga siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (62,16%), sedangkan empat belas siswa ( 37,84% ) dinyatakan tidak lulus.

**Tabel 8. Pengelompokan Skor Angket Mapel Matematika (Aritmatika Sosial) Siklus II**

| No         | Pernyataan   | Frekuensi |       |       | Keterangan |
|------------|--------------|-----------|-------|-------|------------|
|            |              | S         | S     | TS    |            |
| 1          | Menarik      | 8         |       |       | S = 4      |
| 2          | Mudah        | 23        | 12    |       | S = 3      |
| 3          | Menyenangkan | 22        | 1     |       | TS = 2     |
| Jumlah     |              | 73        | 13    |       | STS = 1    |
| Persentase |              | 22,52     | 65,77 | 11,71 |            |





**Tabel 9. Pengelompokan Skor Angket Metode Bermain Peran (Role Playing) Siklus II**

| No         | Pernyataan             | Frekuensi |      |       | STS | Keterangan |
|------------|------------------------|-----------|------|-------|-----|------------|
|            |                        | S         | S    | TS    |     |            |
| 1          | Menarik                | 3         | 2    | 2     |     | SS = 4     |
| 2          | Mudah                  | 0         | 2    | 5     |     | S = 3      |
| 3          | Menyenangkan           | 1         | 1    | 5     |     | TS = 2     |
| 4          | Penggunaan dilanjutkan | 9         | 4    | 4     |     | STS = 1    |
| Jumlah     |                        | 43        | 9    | 16    |     |            |
| Persentase |                        | 9,05      | 0,14 | 10,81 |     |            |

Berdasarkan tabel diatas hasil angket pertama yang disebar kepada siswa pada siklus II terhadap pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 22,52% atau seperlima lebih dari jumlah siswa menjawab sangat setuju, 65,77% atau setengah lebih dari jumlah siswa menjawab setuju, 11,71% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju.

Sedangkan angket jenis kedua tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus II menunjukkan bahwa 29,05 atau hampir sepertiga dari siswa menjawab sangat setuju, 60,14% atau setengah lebih dari jumlah siswa menjawab setuju, 10,81% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.

Hasil pengamatan siklus II dari kolaborator adalah sebagai berikut :sebagian besar siswa sudah aktif, sudah adanya keberanian siswa untuk bertanya, setiap kelompok aktif bermain peran dan mendiskusikan materi (LKS), setiap kelompok berani menanggapi presentasi kelompok lain, hanya ada satu kelompok yang salah konsep, pelaksanaan post test waktunya cukup

Refleksi Proses pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, terlihat pada siklus II ada peningkatan, baik pemahaman atau keaktifannya. Pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya, ada beberapa siswa yang bertanya. Pada saat diskusi untuk menyelesaikan soal sebagian besar siswa aktif. Tapi masih ada siswa yang menyelesaikan soalnya mengalami kesulitan. Sehingga guru memberikan kesempatan bagi siswa yang sudah selesai mengerjakan soal post tes dan hasilnya 100, membantu temannya yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai target keberhasilan yaitu lulus 62,16%, sehingga penelitian dihentikan sampai pada siklus II ini.

### **Pembahasan**

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti, pada saat berlangsungnya proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata mencapai 50.00. Di pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 62.94. Dari pembelajaran awal ke pembelajaran siklus I nilai rata-rata meningkat sebesar 12.94. Kemudian pada pembelajaran siklus II nilai rata-rata yang dicapai adalah 75,81. Pada pembelajaran siklus I ke pembelajaran siklus II nilai rata-rata yang dicapai meningkat sebesar 12.87. Dan nilai rata-rata dari awal pembelajaran ke pembelajaran siklus II meningkat sebesar 25,81.

Analisis respon siswa terhadap angket pembelajaran matematika tentang aritmatika sosial pada siklus I, menarik; 5,57% sangat setuju, 85,72% setuju dan 5,71% tidak setuju. Mudah; 5,71% sangat setuju, 45,71% setuju, 48,58% tidak setuju. Dan menyenangkan; 37,14% sangat setuju, 48,58% setuju, 14,29% tidak setuju. Analisis respons siswa terhadap angket pembelajaran matematika tentang aritmatika sosial pada siklus II, menarik; 24,32% sangat setuju, 75,68%





setuju. Mudah; 5,41% sangat setuju, 62,16% setuju dan 32,43% tidak setuju. Menyenangkan; 37,84% sangat setuju, 59,46% setuju dan 2,70% tidak setuju.

Kemudian untuk angket terhadap metode bermain peran (*role playing*) pada siklus I, Menarik; 25,72% sangat setuju, 57,14% setuju, 17,14% tidak setuju. Mudah ; 22,86% sangat setuju, 40,00% setuju, 17,14% tidak setuju. Menyenangkan; 20,00% sangat setuju, 54,29% setuju, 22,86% tidak setuju, 2,85% sangat tidak setuju. Penggunaan dilanjutkan; 25,72% sangat setuju, 48,57% setuju, 17,14% tidak setuju, 8,57% sangat tidak setuju.

Untuk angket terhadap metode bermain peran (*role playing*) pada siklus II, menarik; 35,14% sangat setuju, 59,46% setuju dan 5,40% tidak setuju. Mudah 27,03% sangat setuju, 59,46% setuju, 13,51% tidak setuju. Menyenangkan; 29,73% sangat setuju. 56,76% setuju, 13,51% tidak setuju. Penggunaan dilanjutkan; 24,32% sangat setuju, 64,86% setuju, 10,82% tidak setuju.

pembahasan diatas perlu didukung dengan adanya tes formatif sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Robbani (2020) bahwa tes formatif penting untuk mengkaji kembali proses pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru dan perangkat ajar dengan metode dan instrumen yang beragam.

## PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan di kelas 7.9 SMPN 3 Parung Panjang, peneliti dapat menarik suatu kesimpulan, yaitu : pada pembelajaran matematika materi tentang aritmatika sosial dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai post test tiap siklus.

Pada awal pembelajaran rata-rata hasil belajar siswa sebesar 50,00 dan yang tuntas sebanyak 6 dari 37 siswa. Kemudian pada pembelajaran siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,94 dan yang tuntas sebanyak 13 dari 37 siswa. Rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 12,94. Selanjutnya pada pembelajaran siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75,81 dan yang tuntas sebanyak 23 dari 37 siswa. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 25,81 dari awal pembelajaran ke siklus II.

Aktivitas belajar siswa menggunakan metode bermain peran (*role playing*) berdasarkan hasil pengamatan observasi selama kegiatan penelitian tindakan kelas mengalami perubahan yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mase. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas Viii B Smpn 1 Talibura Kabupaten Sikka. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(12): 1442-1454. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/download/456/258/>
- Lukman Ujang dan Komariah Nur, 2017. *Cara Praktis Menyusun PTK dan Artikel Jurnal Ilmiah*. Multi Kresindo. Bandung
- Rahman As'ari Abdur, Dkk. (2016). *Matematika SMP/MTs VII Semester II*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017. Jakarta.
- Robbani, H., Megayanti, W., & Prasmoro, A. V. (2020). Formative Assessment Strategies Using Elearning. *NUCLEUS*, 1(1), 45–49. <https://doi.org/10.37010/nuc.v1i1.85>



*Improving Mathematics Learning Outcomes in Social Arithmetic  
Material through Class 7.9 Role Playing Learning Methods  
SMPN 3 Parungpanjang – Bogor*

**Mursiyahtun Yulianingsih**

Universitas Indraprasta PGRI

Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru dan Anak Dididk Dalam Interaksi Edukatif*. PT Rineke Cipta. Jakarta

Undang-undang Sisdiknas no 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*  
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

Yanto Ari. (2015), Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Cakrawala Pendas*, 1(1):  
<https://core.ac.uk/download/pdf/228882828.pdf>

