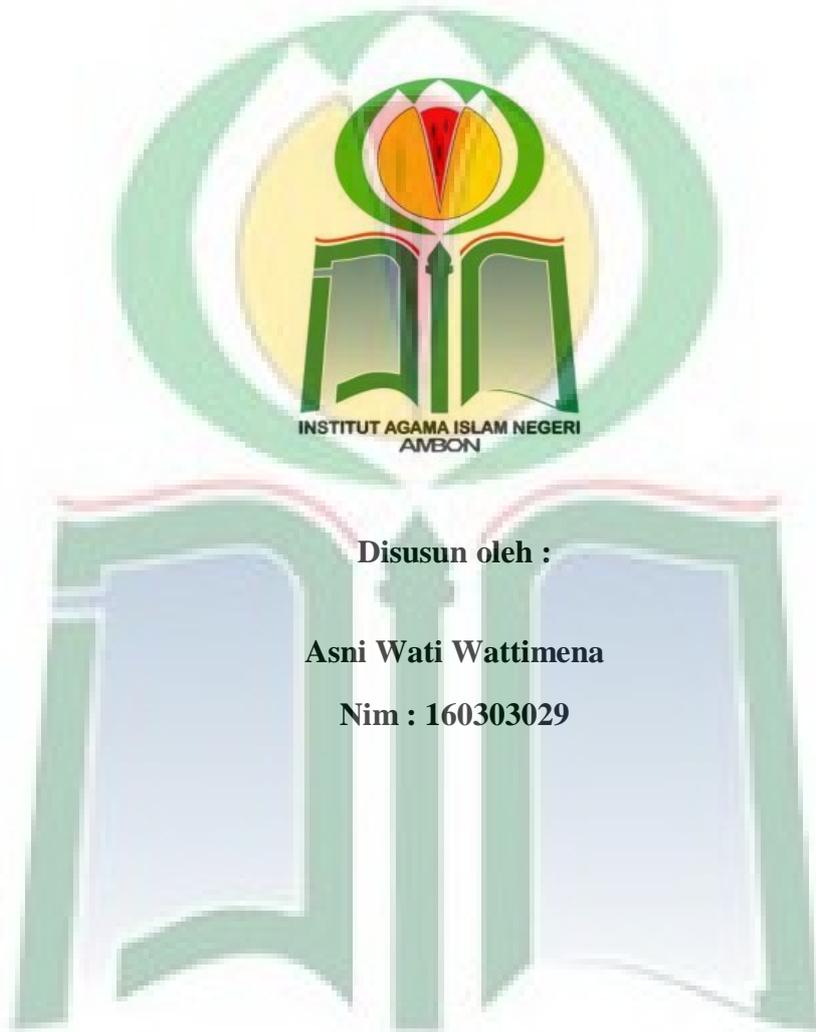


**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL SISWA
KELAS VII PPS ISHAKA AMBON**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Asni Wati Wattimena

Nim : 160303029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

AMBON

2021

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL SISWA
KELAS VII PPS ISHAKA AMBON
NAMA : ASNI WATI WATTIMENA
NIM : 160303029
PRODI/KLS : PENDIDIKAN MATEMATIKA/A
FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada Senin, 14 Juni 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika

DEWAN MUNAQASYAH

PEMBIMBING I : Nur Apriani Nukuhaly M,Pd

(.....)

PEMBIMBING II : Dinar Riaddin, M.Pd

(.....)

PENGUJI I : Dr. Patma Sopamena, M,Pd.I.,M.Pd

(.....)

PENGUJI II : Nani Sukartini Sangkala, M.Si

(.....)

Diketahui Oleh

Disahkan Oleh

**Ketua Program Studi Pendidikan
Agama Islam IAIN Ambon**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan IAIN Ambon**

Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd
NIP : 198405062009122004



Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I
NIP : 197305112000031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap: Asni Wati Wattimena

NIM : 160303029

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon

Menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa hasil penelitian ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, dibuat atau dibantu secara keseluruhan, maka skripsi ini menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Ambon,....., 2021

Saya Yang Menyatakan

TTD.



Meterai

ASNI WATI WATTIMENA

NIM. 160303078

Motto

“Sukses Bukanlah Hal Yang Kebetulan. Sebab, Kesuksesan Terbentuk Dari Kerja Keras, Pembelajaran, Pengorbanan Dan Cinta Yang Ingin Kamu Lakukan.”

Persembahan

Dengan penuh rasa syukur kehadirat ALLAH SWT, karya skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan, mendukung, memotivasi dan memberi semangat hingga saya bisa sampai pada tahap ini. Dan juga ku persembahkan untuk almamaterku tercinta IAIN Ambon yang menjadi tempatku menuntut ilmu.

ABSTRAK

Asni Wati Wattimena, NIM. 160303029, Pembimbing I. Nur Afriani Nukuhaly, M.Pd, Pembimbing II. Dinar Riaddin, M.Pd, “*Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon*”

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII PPS Ishaka Ambon tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 38 siswa yang terdistribusi dalam dua kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII 1 dan VII 2 yang dipilih dengan teknik *purposive random sampling*. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran dan tes yang berbentuk soal tes.

Kesimpulan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar pada materi aritmatika sosial siswa pada kelas VII PPS Ishaka Ambon tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh nilai Signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi yang digunakan 0,05. Karena $Sig. < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung dan berdasarkan uji N-Gain score diperoleh nilai 0,4 atau efektivitasnya berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII PPS Ishaka Ambon.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah swt atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penyusun dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa penyusun haturkan kepada Rasulullah Muhammad *Sallallahu' Alaihi Wasallam* sebagai satu-satunya uswatun hasanah dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Hasil penelitian ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon dengan judul pada skripsi ini membahas tentang “*Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon*”

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus, istimewa kepada orang tua tercinta, ayahanda Abu Kasim Wattimena dan ibunda Aisa Fauth yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis serta seluruh keluarga yang telah membantu, dan selalu memotivasi penulis selama dalam pendidikan, sampai selesainya skripsi ini. Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan seperti yang diharapkan. Oleh karena itu penulis patut menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon: Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si; Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga: Prof. Dr. La Jamaah, M.Hi; Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan: Dr. Husin Wattimena, M.Si. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama: Dr. M. Faqih Seknun, M.Pd.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon: Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd ; Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga: Dr. Siti Jumaeda, M.Pd; Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan: Corneli Pary, M.Pd.I. dan Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama: Dr. Muhajir Abd. Rahman, M.Pd.I.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika: Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd ; Wakil Ketua Program Studi Pendidikan Matematika: Nurlaila Sehuwaky, M.Pd.
4. Nur Apriani Nukuhaly, M.Pd, selaku pembimbing I dan Dinar Riaddin, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis walaupun ditengah berbagai kesibukan selalu terbuka untuk mengarahkan penulis demi menyelesaikan hasil penelitian ini.
5. Dr. Patma Sopamena, M.Pd selaku penguji I dan Nani Sukartini Sangkala, M.si selaku penguji II Yang telah meluangkan waktu , tenaga dan pikiran untuk membimbing dan memberikan masukan-masukan walaupun di tengah

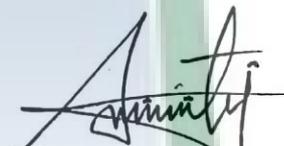
berbagai kesibukan selalu terbuka untuk mengarahkan penulis demi menyelesaikan hasil penelitian ini.

6. Para Dosen di lingkungan IAIN Ambon, Khususnya Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang penuh dengan dedikasi telah mencurahkan rasa perhatian dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat besar nilainya dan akan menjadi bekal bagi penulis di masa yang akan datang.
7. Para Pengelola Beasiswa Bidik Misi, yang telah membantu penulis dalam pembiayaan studi dari awal sampai penyusunan hasil penelitian ini.
8. Kepala Perpustakaan IAIN Ambon beserta stafnya yang telah menyediakan segala fasilitas literatur yang penulis butuhkan.
9. Zaenal Kabila, SE selaku Kepala PPS Ishaka Ambon, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di PPS Ishaka Ambon dan Jumi S, S. Pd selaku guru matematika kelas VII PPS Ishaka Ambon.
10. Keluarga Besar Wattimena dan Fauth serta saudara kandungku Ramla, Samaun, Safrin, Rizki, Kk Cici, Abg Kiki yang bersinergi dalam membantu biaya studi dan selalu memberikan dorongan kepada penulis demi menyelesaikan hasil penelitian ini
11. Keluarga Besar Ayahanda Mohdar Yanlua beserta Istri, Anak dan Menantunya yang selalu memotivasi penulis selama proses dan penyelesaian studi.

12. Saudara Seperjuangan, Masnun Pikauli, Yanti Yanlua, Juita Pikauli, Umi Tanama, Asria Kaplale, Saleha Walakula yang turut mendorong penulis dalam penyelesaian studi
13. Sahabat-sahabat Seperjuanganku, yang tergabung dalam mahasiswa program studi pendidikan matematika IAIN Ambon angkatan 2016 khususnya Matematika/A; terima kasih juga untuk sahabat juang Nunung, Ijha, Dewi, Boki, Sardin, Kaswadi, Ona, Antum, Siti, Nurfi yang selalu memberikan dorongan kepada penulis demi penulisan hasil penelitian ini.
- Akhirnya atas segala kekhilafan kepada semua pihak baik disegaja maupun tidak, penulis memohon dengan ketulusan hati untuk dapat di maafkannya. Semoga bantuan, bimbingannya dan petunjuk yang telah diberikan, insya allah akan memperoleh imbalan yang setimpal, amiin...!

Ambon, 14 Juni 2021

Penulis

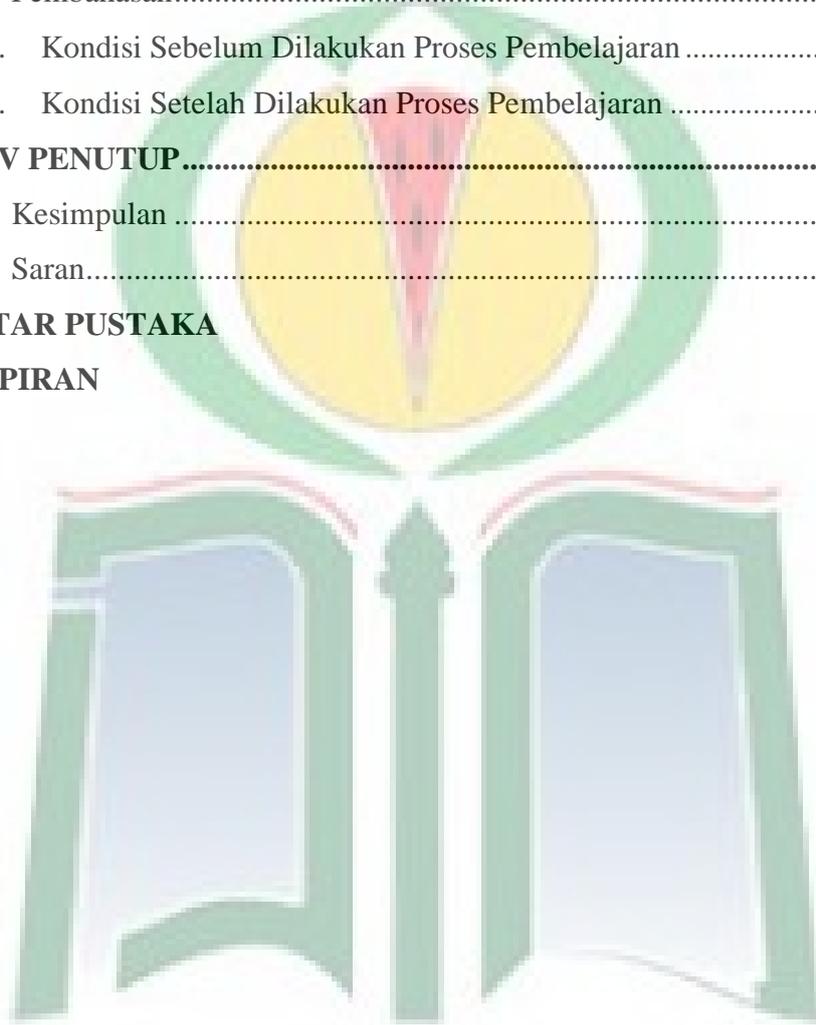


ASNI WATI WATTIMENA
NIM. 160303029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PEGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Model Pembelajaran Role Playing	8
B. Hasil Belajar.....	13
C. Aritmatika Sosial.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Tipe Penelitian	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel	22
D. Sumber Data, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran	23
E. Instrumen penelitian.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32

1. Deskripsi Model Pembelajaran <i>Role Paying</i> dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon.	32
2. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII PPs Ishaka Ambon.	40
B. Pembahasan.....	46
1. Kondisi Sebelum Dilakukan Proses Pembelajaran	47
2. Kondisi Setelah Dilakukan Proses Pembelajaran	47
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Tabel 3.2 Populasi Dalam Penelitian

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Tabel 4.1 Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kels Kontrol

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Posttestt Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tabel 4.4 Kelompok Belajar Secara Heterogen Kelas Eksperimen

Tabel 4.5 Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Beda

Tabel 4.8 Pembagian Skor N-Gain

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Silabus Pembelajaran
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 3 : Kisi-Kisi Instrumen Pretest
- Lampiran 4 : Soal Pretest
- Lampiran 5 : Kisi-Kisi Instrumen Posttest
- Lampiran 6 : Soal Posttest
- Lampiran 7 : Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Role Playing
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Role Playing
- Lampiran 9 : Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Konvensional
- Lampiran 10 : Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Konvensional
- Lampiran 11 : Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 12 : Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 13 : Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 14 : Uji Normalitas Menggunakan Spss 16
- Lampiran 15 : Uji Homogenitas Menggunakan Spss 16
- Lampiran 16 : Uji Beda Rata-Rata Menggunakan Spss 16
- Lampiran 17 : Lembar Validasi Soal Tes
- Lampiran 18 : Lembar Validasi Lembar Aktivitas Guru
- Lampiran 19 : Lembar Validasi Lembar Aktivitas Siswa
- Lampiran 20 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Peserta didik menganggap matematika itu sulit karena identik dengan menghitung dan banyak rumus yang harus dihafalkan. Akibatnya, peserta didik menjadi malas untuk belajar matematika dan nilai hasil belajar pada mata pelajaran matematika rendah.

Matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah cenderung membuat peserta didik bosan belajar matematika. Peserta didik hanya menerima saja materi apa yang disampaikan guru tanpa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai salah satu sumber belajar, berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar. Salah satunya adalah melakukan pemilihan dan pemenuhan metode tertentu yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.¹ Misalkan saja dalam mengajar, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak hanya belajar di dalam kelas. Sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mendapat pengalaman nyata dari proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran). Menurut Uno *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna

¹ Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 82

diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Hamalik mengemukakan bahwa model bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.²

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti *role playing* adalah model pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh penjual dan pembeli sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses jual beli.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah

² Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung:2004 Bumi Aksara.

perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Sedangkan Djamarah mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.⁴

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Sugihartono, dkk. pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar. Pengukuran yang lazim dilakukan guru menggunakan tes sebagai alat pengukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa.

Materi aritmetika sosial merupakan salah satu materi matematika yang diajarkan di kelas VII SMP/MTs. Materi ini adalah materi sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Aritmetika merupakan bagian dari matematika yang disebut ilmu hitung. Kata “sosial” dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat. Jadi, aritmetika sosial dapat diartikan sebagai bagian dari matematika yang membahas perhitungan-perhitungan yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Adapun materi yang terdapat didalam aritmatika sosial adalah diantaranya menentukan harga jual, harga beli, untung, rugi, brutto, netto, tarra, diskon, bunga dan pajak. Sehingga dibutuhkan metode yang aplikatif guna untuk mengkontekstualkan materi ini.

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2009), hlm. 3

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Rineka Cipta, 1996), hlm. 23.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di PPS Ishaka Ambon, diketahui bahwa masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran yaitu kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika yang selama ini hanya mencatat rumus hingga membuat peserta didik merasa bosan, dan kurangnya partisipasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan, karena proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik menjadi pasif dan merasa kesulitan dalam memahami materi aritmatika sosial. Hal itu membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan sangat berpengaruh pada hasil atau tujuan pembelajaran.

Karena model *role playing* dipandang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar matematika secara aktif, maka melalui pembelajaran *role playing* peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dalam hal mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

Penelitian ini didukung oleh Indah Surya Putri dkk bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar, mempengaruhi dan mengubah cara pembelajaran siswa. Oleh karena model *role playing* cocok digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu dan dapat melatih kemampuan berbicara anak di depan umum.⁵

Hasil penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Risva Anggriani dkk tentang keefektifan metode *role playing* terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1

⁵ Indah Surya Putri, Firman Firman, *Model Role Playing, Pembelajaran Tematik Terpadu dan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar* (Jurusan Pendidikan Dasar Dan Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang), hlm. 8

Marioriawa bahwa hasil penelitiannya adalah (1) metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan keaktifan siswa dibandingkan metode ceramah. (2) metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan kerja sama siswa dibandingkan metode ceramah.⁶

Adapun Simpulan penelitian dari Hartati Tri tentang Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi adalah (1) meningkatnya keaktifan siswa dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) respon/tanggapan siswa menunjukkan respon positif selama proses pembelajaran. Saran dari penelitian ini yaitu (1) Pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat disesuaikan dengan materi yang ada dengan catatan guru harus menerangkan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari, (2) model pembelajaran *role playing* memerlukan penguasaan materi yang baik jadi sebelum melakukan proses *role playing* disarankan siswa lebih banyak membaca materi agar proses pembelajaran lebih aktif.⁷

Berdasarkan penelitian di atas, tentang hasil belajar dari penggunaan model pembelajaran *role playing* atau memainkan peran, maka penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya adalah materi, tempat dan objek penelitian.

Hal ini menunjang pencapaian hasil pembelajaran. Sehingga dilaksanakan penelitian dengan tujuan mengetahui efektivitas model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian ini juga

⁶ Risva Anggriani, Ishartiwi Ishartiwi, *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Marioriawa*, Vol 4, No 2 (2017)

⁷ Hartati Tri, Widiyantoi, Nina Oktarina, *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*.(Bandung 2012), Hlm. 1

memberikan alternatif inovasi dalam belajar matematika bagi guru matematika PPS Ishaka Ambon.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul *“Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Apakah Model Pembelajaran *Role Playing* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS Ishaka Ambon”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan alternatif inovasi dalam belajar matematika bagi guru matematika di PPS Ishaka Ambon.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar dan penguasaan konsep terhadap materi aritmatika sosial.

2. Guru

Untuk seorang guru lebih mengetahui model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kelas.

3. Sekolah

Dapat menambah pengetahuan, pengalaman serta motivasi secara langsung dalam meningkatkan tujuan proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam menafsirkan masalah dalam penelitian yang berkaitan dengan judul, maka dapat dijelaskan beberapa istilah dalam judul penelitian yang dianggap penting yaitu:

1. *Role Playing* adalah bermain peran atau *action* berdasarkan skenario yang ditentukan.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima pengakuan dari pengajar (guru) yang dapat diukur dari hasil *post-test*.
3. Aritmatika sosial merupakan salah satu materi matematika yang mempelajari operasi dasar suatu bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

**Tabel. 3.1 Rancangan Penelitian
Pretest-Posttest Control Group Design**

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (main peran)

O_1 : Hasil *pretest* kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*

O_2 : Hasil *posttest* kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* (main peran)

O_3 : Hasil *pretest* kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran langsung.

O_4 : Hasil *posttest* kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran langsung.²⁵

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 25 Maret 2021 – 25 April 2021

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di PPS Ishaka Ambon

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.²⁶

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII PPS Ishaka Ambon sebanyak 38 siswa. Dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.2 Populasi dalam Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VII 1	19
VII 2	19
Total	38

²⁵ Drs. H.M. Subana, M.Pd.; Sudrajat, S.Pd “*Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*” (Bandung:Pustaka Setia, 2001), hlm.102

²⁶ Ridwan, 2011. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta. Hlm.11

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* (secara acak) antara siswa kelas VII 1 dan siswa kelas VII 2 PPS Ishaka Ambon. Siswa kelas VII 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 19 orang. Sedangkan siswa kelas VII 2 dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 19 orang. Tujuan penentuan sampel ialah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah objek penelitian.

Teknik penentuan sampel ialah untuk mengemukakan dengan tepat sifat-sifat umum dari populasi dan untuk menarik generalisasi dari hasil penyelidikan. Selanjutnya penentuan sampel bertujuan untuk mengadakan penafsiran dan pengujian hipotesa yang telah dirumuskan.²⁷

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	VII 1	19
2	Kontrol	VII 2	19
Total			38

D. Sumber Data, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

1. Sumber Data

Sumber data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta ataupun angka. Sedangkan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

²⁷ Drs. Mardalis, "Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal", Ed.1 Cet. 13 – Jakarta: Bumi Aksara, (Januari 2014)

a. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.²⁸ Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbud, menjelaskan bahwa yang dimaksud variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang dimaksud adalah hasil belajar pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII PPS Ishaka Ambon

b. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.²⁹ Macam-macam skala pengukuran berupa : skala nominal, ordinal, interval dan rasio. Skala rasio, yaitu suatu skala yang memiliki sifat-sifat skala nominal, ordinal dan interval, yaitu membedakan, menunjukkan peringkat, berjarak sama dan dilengkapi dengan titik nol mutlak. Misal, banyaknya orang: 0 orang, 1 orang, 2 oarng, 3 orang, dan seterusnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala rasio, karena data yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar siswa yang berupa *post-test*, nilai yang diperoleh bersifat membedakan, menunjukkan peringkat, berjarak sama dan 0 juga dianggap sebagai nilai yang diperoleh.

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm.118

²⁹ Prof, Dr. Sugiyono, "*Metode Penelitian pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*" (Bandung:Alfabeta 2012), hlm.92

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Soal Tes

Soal tes adalah alat bantu untuk mengukur kemampuan, keterampilan atau bakat yang dimiliki oleh individu. Dalam hal ini tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes tertulis tersebut kemudian peneliti dapat menentukan validitas dan reabilitas soal, sehingga diharapkan soal yang digunakan benar-benar dapat menunjukkan hasil belajar siswa.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang disatukan kedalam lembar keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* maupun model pembelajaran langsung. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur atau menilai proses belajar, yaitu aktivitas siswa pada saat pembelajaran dan aktivitas guru pada waktu mengajar. Pengisian lembar observasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom jawaban lembar observasi guru dan siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data, agar dalam penelitian diperoleh informasi dan data-data yang relevan sesuai dengan topik yang hendak diteliti. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif sehingga data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang berasal dari dokumentasi dan hasil tes.

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data penting kegiatan yang berkaitan dengan keadaan dan operasional dari objek-objek penelitian. Metode dokumentasi dilaksanakan untuk mendapatkan data-data tentang profil sekolah, struktur organisasi sekolah, data tentang kegiatan guru, data jumlah siswa dan daftar nama siswa dengan memanfaatkan dokumen dan arsip yang sudah ada. Serta dokumentasi melalui pengambilan foto pada saat proses pembelajaran dan pada saat mengerjakan soal tes. Dokumentasi ini dijadikan sebagai bukti bahwa telah diadakan suatu penelitian yang sifatnya alamiah dan sesuai dengan konteks.

2. Tes

Tes adalah latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan individu atau kelompok. Tes ini dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan hasil belajar matematika siswa kelas kontrol. Pada penelitian ini, peneliti melakukan satu kali *post-test* di akhir proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan tes setelah berakhirnya serangkaian pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian adalah sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan semua yang berhubungan dengan pelaksanaan antara lain :

- 1) Melakukan survey tempat pelaksanaan penelitian.
- 2) Mengambil data jumlah siswa dan nilai ulangan harian siswa.
- 3) Menentukan kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 4) Mempersiapkan jadwal penelitian setelah peneliti mendapatkan informasi tentang alokasi waktu pelajaran.
- 5) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum mata pelajaran matematika SMP dan menyiapkan lembar kerja siswa yang akan digunakan di kelas eksperimen.
- 6) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum mata pelajaran matematika SMP dan menyiapkan lembar kerja siswa yang akan digunakan di kelas kontrol.
- 7) Mempersiapkan pembelajaran dengan model *role playing* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- 8) Mempersiapkan instrumen penelitian (soal uji coba).

b. Tahap Pelaksanaan

Peneliti memberikan pengajaran pada dua kelas sampel. Materi yang diajarkan untuk kedua kelas sampel adalah materi yang sama yaitu :

- 1) Penentuan kelas, pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan pembelajaran dengan model *role playing* saat proses pembelajaran. Sedangkan untuk kelas kontrol, peneliti menggunakan model pembelajaran langsung.
- 2) Memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* untuk mengukur kemampuan peserta didik.

- 3) Melaksanakan proses belajar didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran.

c. Tahap Akhir Melakukan uji coba *posttest*

- 1) Memberikan *posttest* kepada siswa dalam waktu yang ditentukan oleh penulis.
- 2) Menganalisis nilai *posttest* matematika siswa dari hasil *posttest* dan mengambil kesimpulan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah nilai hasil *posttest* siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Setelah data diperoleh dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis dengan membandingkan hasil rata-rata nilai siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Metode statistik yang digunakan adalah uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test* sebelum dianalisis dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov smirnov dilakukan apabila data merupakan data tunggal atau data kelompok, taraf signifikansi, pada tingkat signifikansi 0,05 atau 5% hipotesis pengujian uji Kolmogorov smirnov.

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Ha : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Kriteria pengujian : tolak H_0 jika nilai signifikansi uji Kolmogorov smirnov $< \alpha = 0,05$. Jika signifikansi diatas $0,05$ maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yg akan diuji dengan data normal baku. Maka uji normalitas kolmogorov smirnov menggunakan SPSS 16.

2. Uji Homogenitas

Tujuan melakukan uji homogenitas adalah untuk melihat seragam atau tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menghitung homogenitas varians menggunakan SPSS dengan hipotesis pengujian.

H_0 : kedua varians heterogen

H_a : kedua varians tidak heterogen

Kriteria pengujian : tolak H_0 jika nilai signifikansi uji Kolmogorov smirnov $< \alpha = 0,05$. Jika signifikansi diatas $0,05$ berarti data yang diperoleh berasal dari varians yang homogen. Maka uji homogenitas menggunakan SPSS.

3. Uji Hipotesis Independent Sample T-test

Uji Independent Sample T-test adalah uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara 2 kelompok bebas yang berskala data interval/rasio. Dua kelompok bebas yang dimaksud disini adalah 2 kelompok yang tidak berpasangan, sumber data berasal dari sumber yang berbeda.

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan bayangan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Tidak terdapat keefektivan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung.

H_a = Terdapat keefektivan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

μ_1 = Merupakan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

μ_2 = Merupakan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran langsung.

Berdasarkan hipotesis diatas maka dilakukan uji-t dua pihak untuk menjawab hipotesis menggunakan SPSS.

4. Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu. Dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji N-Gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol melalui uji independent sample t-test. N-Gain score dapat kita hitung dengan berpedoman pada rumus berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest Eksperimen} - \text{Skor Posttest Kontrol}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Posttest Kontrol}}$$



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh nilai Signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi yang digunakan 0,05. Karena $Sig. < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan berdasarkan uji N-Gain score diperoleh nilai 0,4 atau efektivitasnya berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII PPS Ishaka Ambon

B. Saran

1. Bagi peserta didik, keaktifan, kreativitas dan kualitas belajar diperlukan untuk meningkatkan mutu belajar sehingga mendapat hasil yang maksimal.
2. Bagi guru, sebaiknya menerapkan model pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan aritmatika sosial, dengan harapan pembelajaran berjalan aktif dan memberikan hasil yang lebih bagus.
3. Bagi sekolah, sebaiknya dapat meningkatkan peran serta dalam memberikan kualitas pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan sarana prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Muhammad & Rahmawati, *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Tanpa Menggunakan Alat Peraga Dalam Memahami Konsep Segitiga di kelas VII Mts Siti Mariam Banjarmasin.*
- Anggriani Risva, Ishartiwi Ishartiwi, 2017. *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Marioriawa, Vol 4, No 2*
- Arikunto Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- B Uno Hamzah, 2012 *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitry, Maizora, Rusdi, 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21, Kota Bengkulu.*
- Hamalik Oemar, *Proses Belajar.*
- Hamdayama Jumanta, 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Hartono, 1996. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kardoyo, 2009, *Model Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi.* Journal. (Online).
- Kartini, Tien, 2007, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dlam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.*Journal.
- Lampiran IV Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013, *Pedoman Umum Pembelajaran.*
- Mardalis, 2014. "Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal", *Ed.1 Cet. 13 – Jakarta: Bumu Aksara.*
- Mufarrokah Anisatul, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Teras
- Mulyono, *Strategi pembelajaran...*,
- Nasution S, 1995. *Belajar Dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Purwanto, 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Putri Indah Surya, Firman Firman, *Model Role Playing, Pembelajaran Tematik Terpadu dan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar* , Padang.
- Ridwan, 2011. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta.
- Shoimin Aris, 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto,1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subana H.M., M.Pd.; Sudrajat, S.Pd,2001. “*Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*” Bandung:Pustaka Setia.
- Sudjana Nana, 1995. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Slameto, Belajar dan factor.
- Sugiyono, 2012. “*Metode Penelitian pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*” Bandung:Alfabeta.
- Syah Muhibbin, 2008. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosada.
- Tri Hartati, Widiyantoi, Nina Oktarina, 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*. Bandung
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Utsman Muhammad User, 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahab, A. 1998. *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta : Karunia.
- Zaini Hisyam, dkk, 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta:Pustaka Insan Madani.

Lampiran 1**SILABUS PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah : PPS Ishaka Ambon
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII / Dua
Materi Pokok : Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Kompetensi Inti :

- KI 1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4** : Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
6.1 Menganalisis berbagai situasi terkait Aritmatika Sosial (Penjualan,Pembelian,Keuntungan, Kerugian)	Aritmatika Sosial -Harga jual -Harga beli -Untung -Rugi	Mengamati apa itu harga jual, harga beli, untung dan rugi	Tes Mengerjakan soal yang berkaitan dengan harga jual, harga beli, untung dan rugi	2 x 40 Menit	LKS Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 2

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: PPS Ishaka Ambon
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VII / Dua
Materi Pokok	: Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 80 menit (2 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menhargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
6.1 Menganalisis berbagai situasi terkait Aritmatika Sosial (Penjualan,Pembelian,Keuntungan, Kerugian)	6.1.1 Memahami untung, rugi, harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari 6.1.2 Menentukan rumus umum harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari 6.1.3 Menentukan rumus umum untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat :

1. Memahami untung, rugi, harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari
2. Menentukan rumus umum harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari
3. Menentukan rumus umum untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

Aritmatika Sosial

- Harga jual
- Harga beli
- Untung

- Rugi

E. Metode, Model Pembelajaran

Model : Role Playing (Bermain Peran)

Metode : Simulasi

F. Alat dan Bahan

- Spidol
- Papan Tulis
- LKS

G. Sumber Pembelajaran

- Buku Matematika (umum) kelas VII. Kementerian dan Kebudayaan Revisi 2017
- Internet

H. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Sintaks Role Playing	Aktivitas Guru	Aktivitas peserta didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. ➤ Memeriksa kehadiran peserta didik ➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. <i>Apersepsi</i> ➤ Guru membimbing siswa untuk mengingat materi lama yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. ➤ Menyampaikan sub materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menjawab salam dari guru ➤ Ketua kelas mulai memimpin do'a ➤ Peserta didik memperhatikan guru dan fokus untuk mulai pembelajaran ➤ Menanggapi apersepsi guru ➤ Menyimak penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari 	15 menit

<p>Kegiatan inti</p>	<p>2. Persiapan skenario yang akan ditampilkan</p> <p>3. Pembentukan kelompok</p> <p>4. Melakokan skenario yang telah ditampilkan</p> <p>5. Mengamati skenario yang sedang diperagakan.</p> <p>6. Membahas penampilan masing-masing kelompok.</p> <p>7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.</p> <p>8. Pemberian kesimpulan secara umum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membimbing siswa untuk penggunaan LKS ➤ Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. ➤ Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk menampilkan hasil drama mereka. ➤ Guru meminta kelompok lain yang belum maju untuk mengamati kelompok yang sedang melakokan skenario. ➤ Guru memberikan lembar penilaian kepada siswa kelompok lain untuk menilai kelompok yang sedang melakokan skenario. ➤ Guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar penilaian. ➤ Guru memberi umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memperhatikan instruksi dari guru mengenai LKS. ➤ Peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing. ➤ Masing-masing kelompok mendiskusikan dan mempersiapkan skenario yang akan mereka tampilkan. ➤ Tiap kelompok secara bergantian menampilkan skenario masing-masing. ➤ Peserta didik mengumpulkan lembar penilaian kepada guru. ➤ Siswa memberikan tanggapan kepada guru. 	<p>50 Menit</p>
-----------------------------	--	---	---	-----------------

		materi yang telah dibahas.		
Penutup	9. Pemberian kesimpulan secara umum 10. Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan hasil belajar yang telah berlangsung ➤ Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atas kerja luar biasanya hari ini. ➤ Meminta ketua kelas untuk pimpin do'a penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membuat kesimpulan hasil belajar yang telah berlangsung. ➤ Peserta didik meresapi dan mendalami materi yang telah dipelajari hari ini. ➤ Ketua kelas memimpin do'a. 	15 Menit

Keterangan : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

➤ **Pedoman penilaian:**

Skala penilaian dibuat dengan rentangan dari 1 s/d 5

Penafsiran angka :

A = Sangat Baik : 75 - 100

B = Baik : 51 - 75

C = Cukup : 26 - 50

D = Kurang : 0 - 25

H. Penilaian

1) Penilaian Pengetahuan

- Tes tertulis

Ambon, 27 Maret 2021

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Kepala PPS Ishaka Ambon

Jumi S, S.Pd

Zainal Kabila, SE

Lampiran 3

KISI-KISI INSTRUMEN TES *PRE-TEST*

Sekolah : PPs Ishaka Ambon

Kelas/Semester : VII/ (Genap)

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Aritmatika Sosial

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Menganalisis Berbagai Situasi Terkait Aritmatika Sosial (Penjualan, Pembelian, Keuntungan, Kerugian)	6.1.1 Memahami untung, rugi, harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari	Uraian	1,2,3,4
2		6.1.2 Menentukan rumus umum harga jual dan harga beli	Uraian	3 dan 4
3		6.1.3 Menentukan rumus umum untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari	Uraian	1 dan 2

Lampiran 4**SOAL PRE-TEST****Model Pembelajaran Role Playing****Mata pelajaran : Matematika****Kelas/semester : VII / Genap****Materi : Aritmatika Sosial****Petunjuk Pengerjaan**

1. Berdo'a sebelum menjawab pertanyaan.
2. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban anda.
3. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum dijawab.
4. Dilarang membuka buku catatan atau buku cetak matematika.

Soal :

1. Anto membeli motor baru dengan harga Rp17.000.000,00 dan dijual lagi dengan harga Rp18.360.000,00. Tentukan :
 - a. Keuntungan yang diperoleh pak anto
 - b. Persentase keuntungan yang diperoleh
2. Pak budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. Mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Tentukan :
 - a. Kerugian yang dialami pak budi
 - b. Persentase kerugian
3. Seorang pedagang memiliki barang yang dijual dengan harga Rp126.000,00. Jika dari harga tersebut pedagang mendapatkan keuntungan 5%, tentukan harga pembelian barang !
4. Pak jono menjual seekor sapi yang dibelinya beberapa hari yang lalu, jika sapi terjual Rp8.100.000,00 dan pak jono rugi 10%, tentukan harga sapi waktu dibeli !

Selamat Bekerja...

Alternative Jawaban

1. Jual beli motor :

Harga beli = Rp17.000.000,00

Harga jual = Rp18.360.000,00

$$\begin{aligned} \text{a. Untung} &= \text{harga jual} - \text{Harga beli} \\ &= 18.360.000,00 - 17.000.000,00 \\ &= \text{Rp}1.360.000,00 \end{aligned}$$

b. Persentase keuntungan

$$\begin{aligned} \text{Persentase keuntungan} &= \frac{\text{untung}}{\text{harga beli}} \times 100\% \\ &= \frac{1360000}{17000000} \times 100\% \\ &= 8\% \end{aligned}$$

2. Jual beli mobil :

a. Kerugian yang dialami pak budi

$$\begin{aligned} \text{Rugi} &= \text{harga beli} - \text{Harga jual} \\ &= 125.000.000,00 - 120.000.000,00 \\ &= \text{Rp}5.000.000,00 \end{aligned}$$

b. Persentase kerugian

$$\begin{aligned} \text{Persentase kerugian} &= \frac{\text{rugi}}{\text{harga beli}} \times 100\% \\ &= \frac{5000000}{125000000} \times 100\% \\ &= 4\% \end{aligned}$$

3. Data :

Misalkan harga beli adalah $x = \dots$

Keuntungan 5% = 0,05

Harga jual = Rp126.000

Harga beli = x

$x + 0,05x = \text{harga jual}$

$x(1 + 0,05) = 126000$

$1,05x = 126000$

$x = \frac{126000}{1,05} = 120000$

atau dengan rumus jadi

$$x = \frac{\text{Harga Jual}}{p\%+1}$$

dengan $p\% = 5\% = 0,05$

$$x = \frac{120000}{0,05+1}$$

$$x = \frac{120000}{1,05} = 120000$$

4. Rugi = 10% = 0,10

Harga beli = x =

$$x - 0,10x = \text{Harga jual}$$

$$x(1 - 0,10) = 8100000$$

$$x(0,90) = 8100000$$

$$x = \frac{8100000}{0,90} = 9000000$$

atau dengan rumus langsung

$$x = \frac{\text{Harga Jual}}{1-p\%}$$

x = harga beli

$$x = \frac{8100000}{1-0,10}$$

$$x = \frac{8100000}{0,90} = 9000000$$



Lampiran 5

KISI-KISI INSTRUMEN TES *POST-TEST*

Sekolah : PPs Ishaka Ambon

Kelas/Semester : VII/ (Genap)

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Aritmatika Sosial

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Menganalisis berbagai situasi terkait Aritmatika Sosial (Penjualan, Pembelian, Keuntungan, Kerugian)	6.1.1 Memahami untung, rugi, harga jual dan harga beli dalam kehidupan sehari-hari	Uraian	1,2,3,4
2		6.1.2 Menentukan rumus umum harga jual dan harga beli	Uraian	2 dan 4
3		6.1.3 Menentukan rumus umum untung dan rugi dalam kehidupan sehari-hari	Uraian	1,2,3,4

Lampiran 6

SOAL POST-TEST
Model Pembelajaran Role Playing

Mata pelajaran : Matematika

Kelas/semester : VII / Genap

Materi : Aritmatika Sosial

Petunjuk Pengerjaan

- Berdo'a sebelum menjawab pertanyaan.
- Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban anda.
- Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum dijawab.
- Dilarang membuka buku catatan atau buku cetak matematika.

Soal :

1. Seorang pedagang menjual barangnya seharga x rupiah. Dengan penjualan itu ia untung Rp15.000,00 atau 20% dari modalnya. Tentukan nilai x !
2. Andi menjual sepeda dengan harga Rp 575.000,00. Dalam penjualan itu andi mendapatkan keuntungan 15%, berapa harga pembelian sepeda tersebut ?
3. Seseorang membeli sepeda motor bekas seharga Rp 12.000.000,00 dan mengeluarkan biaya perbaikan Rp 500.000,00. Setelah beberapa waktu sepeda itu dijual dengan harga Rp 15.000.000,00. Berapa persentase untung dari harga beli tersebut !
4. Andi membeli sepeda motor dengan harga Rp 7.500.000,00. Sepeda motor tersebut di perbaiki dengan biaya Rp 500.000,00 kemudian dijual dan laku Rp 7.750.000,00. Tentukan berapa persen kerugiannya !

Selamat Bekerja...

Alternative Jawaban

1. Harga jual = x
 Keuntungan = Rp15.000
 %p = 20%
 x = ... ?
 menentukan harga belinya dulu
 harga beli = $\frac{100\%}{\text{persen keuntungan}} \times \text{untung}$
 didapat
 harga beli = $\frac{100\%}{20\%} \times \text{Rp}15.000$
 = 5 x Rp15.000 = Rp 75.000
 Jadi harga jualnya :
 Harga jual = harga beli + untung
 = Rp75.000 + 15.000 = Rp 90.000,00
2. Menentukan harga pembelian :
 $x = \frac{\text{harga jual}}{p\%+1}$
 sehingga harga belinya
 $x = \frac{575000}{0,15+1}$
 = $\frac{575000}{1,15} = \text{Rp}500.000,00$
3. Keuntungan yang diperoleh dengan memperhitungkan biaya perawatan :
 Untung = harga jual – harga beli – biaya
 = Rp 15.000.000 – Rp 12.000.000 – Rp 500.000
 = Rp 2.500.000
 Persentase keuntungan dari harga belinya :
 %untung = $\frac{2.500.000}{12.000.000} \times 100\%$
 = 20,83%
4. Diketahui :
 Harga pembelian = Rp 7.500.000,00
 Biaya perbaikan = Rp 500.000,00
 Harga pembelian dan biaya perbaikan disebut modal = Rp 8.000.000,00
 Harga jual = Rp 7.750.000,00
 Rugi = Rp 8.000.000,00 – Rp 7.750.000,00
 = Rp 250.000,00
 Persentase rugi = $\frac{250.000,00}{8.000.000,00} \times 100\%$
 = 3,125%

Lampiran 7

Tabel. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Dengan Model Pembelajaran

Role Playing

No	Objek Pengamatan	Nomor Item
	Pendahuluan	
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan do'a.	1
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa.	2
3.	Guru memberikan gambaran tentang pelajaran yang akan dipelajari.	3
4.	Guru membimbing siswa untuk mengingat materi lama yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.	4
5.	Menyampaikan sub materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai	5
	Kegiatan Inti	
6.	Persiapan skenario yang akan ditampilkan.	6
7.	Pembentukan kelompok	7
8.	Melakonkan skenario yang telah ditampilkan	8
9.	Mengamati skenario yang sedang diperagakan.	9
10.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.	10
	Penutup	
11.	Pemberian kesimpulan secara umum	11
12.	Evaluasi	12

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***

Mata pelajaran : Matematika
 Sekolah : ~~PPs 15~~ Ambon
 Kelas / Semester : VII (Genap)
 Materi Pokok : Aritmatika Sosial
 Pertemuan Ke :
 Hari / Tanggal : Senin, 12 / 04 / 2021
 Observer : Asni Wati Wattimena

A. Petunjuk

- Mohon guru mata pelajaran memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak" yang sesuai dengan penilaian anda.
- Untuk saran, anda dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada kolom catatan.

B. Penilaian

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan		Catatan
			Ya	Tidak	
A					
Pendahuluan					
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan do'a.	Siswa menjawab salam dari guru dan membaca Do'a	✓		
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa.	Peserta didik memperhatikan guru	✓		
3.	Guru memberikan gambaran tentang pelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik memperhatikan guru dan fokus untuk mulai pembelajaran	✓		

4.	Guru membimbing siswa untuk mengingat materi lama yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.	Siswa menanggapi apersepsi dari guru	✓		
5.	Menyampaikan sub materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	Menyimak penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari	✓		
B. Kegiatan Inti					
1.	Guru membimbing siswa untuk penggunaan LKS	Siswa memperhatikan instruksi dari guru mengenai LKS.	✓		
2.	Pembentukan kelompok	Peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing	✓		
3.	Guru mempersilahkan kelompok yang ditunjuk untuk menampilkan hasil drama mereka.	Siswa yang ditunjuk memperagakan skenario yang telah dipelajari	✓		
4.	Mengamati skenario yang sedang dipergakan.	Siswa kelompok lain mengamati apa yang dilakukan kelompok bersangkutan	✓		
5.	Membahas penampilan oleh masing-masing kelompok.	Siswa kelompok lain membahas apa yang dipergakan kelompok yang telah melakukan skenario	✓		
6.	Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan hasil belajar yang telah berlangsung	Peserta didik membuat kesimpulan hasil belajar yang telah berlangsung.	✓		
Penutup					
1.	Pemberian kesimpulan secara umum oleh guru	Peserta didik mengamati kesimpulan hasil belajar yang	✓		

Lampiran 9

**Tabel. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Model
Pembelajaran Langsung**

No	Objek Pengamatan	Nomor Item
	Pendahuluan	
1.	Guru memeriksa kesiapan siswa	1
2.	Guru meminta ketua kelas pimpin do'a	2
3.	Guru mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari	3
4.	Guru memotivasi siswa	4
5.	Guru mengarahkan siswa mengingat materi sebelumnya yang sudah dipelajari	5
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	6
	Inti	
7.	Guru menyajikan materi dan memberikan contoh soal	7
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	8
9.	Guru memberikan soal latihan	9
10.	Guru membahas soal latihan yang telah diberikan kepada siswa	10
	Penutup	
11.	Guru bersama siswa memberikan kesimpulan	11
12.	Guru memberikan PR	12
13.	Guru menginformasikan kepada siswa materi pelajaran berikutnya	13
14.	Guru menutup pelajaran	14

Lampiran 10

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL**

Mata pelajaran : Matematika
 Sekolah : ~~PPs 15~~ ~~Stuk~~ Ambon
 Kelas / Semester : VII (Genap)
 Materi Pokok : Aritmatika Sosial
 Pertemuan Ke : -
 Hari / Tanggal : Selasa / 13 / 04 / 2021
 Observer : Asni Wati Wattimena

A. Petunjuk

- Mohon guru mata pelajaran memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak" yang sesuai dengan penilaian anda.
- Untuk saran, anda dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada kolom catatan.

B. Penilaian

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan		Catatan
			Ya	Tidak	
A. Pendahuluan					
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan do'a.	Siswa menjawab salam dan membaca Do'a	✓		
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa.	Siswa menyesuaikan	✓		
3.	Guru menyampaikan topik materi dan tujuan pembelajaran	Siswa memahami topik materi dan tujuan pembelajaran	✓		
4.	Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa	Siswa mendengarkan apersepsi dan motivasi dari guru	✓		
B. Kegiatan Inti					

5.	Eksplorasi : Guru menjelaskan suatu materi dan memberikan rumus terkait materi pembelajaran	Siswa mempelajari materi dan rumus terkait materi aritmatika sosial	✓		
	Guru mencatat di papan tulis Siswa diberikan kesempatan untuk mencatat dan bertanya	Siswa mencatat di buku tulis	✓		
	Guru memberikan contoh soal dan langkah-langkah dalam menjawab terkait materi yang dipelajari	Siswa mengerjakan contoh soal dan langkah-langkah dalam menjawab materi yang dipelajari	✓		
6.	Elaborasi : Siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan	Siswa menyelesaikan latihan soal	✓		
	Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk menulis jawaban di papan tulis	Siswa menyelesaikan soal di papan tulis	✓		
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat	Siswa memberikan pendapat	✓		
	Guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa		✓		
7.	Konfirmasi : Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami	Siswa mengajukan pertanyaan	✓		
	Guru memberikan soal mandiri berupa tes	Siswa mengerjakan soal tes	✓		
C	PENUTUP				
8.	Guru bersama siswa memberi kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.	Siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari	✓		
9.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	Siswa mengamati apa yang disampaikan guru	✓		
10.	Guru menutup pelajaran dengan do'a dan salam penutup.	Siswa menjawab salam penutup dan berdo'a	✓		

Lampiran 12

Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Abdul Salam	L	65	85
2	Diva Kirania Thalib	P	50	95
3	Rifal Jumudi	L	50	80
4	Dwi Iyendarti	P	50	75
5	Rahmaniar Pattisahusiwa	P	45	70
6	Riki Dwi Mas Soleh	L	40	80
7	Rifqi Andrian Saputra	L	55	80
8	Nur Halifah Soloweno	P	45	80
9	Failah Badarudin	L	45	80
10	Ahmad	L	50	90
11	Gabriel Syukur	L	55	85
12	Pitri Lukaraja	P	55	85
13	Mawar Syukur	P	45	75
14	Iksan Halim Hataul	L	60	85
15	Rasyia W.S. Huath	L	50	85
16	Sabril	L	40	75
17	Batara Aim	L	50	70
18	Jilvan	L	50	80
19	Aimin	P	45	70
Rata-rata			50,26	80,00

Lampiran 13

Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Aisyah Adinda Yati	P	45	70
2	Anggi munara	P	40	55
3	Firman	L	40	60
4	Ifa Maulani	P	55	70
5	Mihdi Khairi Tupamahu	L	50	75
6	Muhammad Dava	L	50	70
7	Muhammad Rafi Sanie	L	40	65
8	Muhammad Riski .S. Rumakat	L	45	65
9	Nadia Kabau	P	50	75
10	Nur Halifah Soloweno	P	45	70
11	Nur Risma La Ane	P	45	65
12	Restu Ariansyah Syarif	L	50	75
13	Saefula	L	40	70
14	Sani Purnama Lie	P	40	60
15	Syarif La Dondo	L	45	65
16	Sukma Astari	P	45	65
17	Nur Annisa	P	40	60
18	Yufitra Yusuf	P	50	70
19	Zamima Dawan	L	45	60
Rata-rata			45,26	66,58

Lampiran 14

Uji Normalitas Menggunakan SPSS 16

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil eksperimen	.169	19	.159	.936	19	.221
kontrol	.197	19	.052	.921	19	.119

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 15

Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 16

Test of Homogeneity of Variances

Kelas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.043	1	36	.837



Lampiran 16

Uji Beda Rata-rata Menggunakan SPSS 16

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.043	.837	6.701	36	.000	13.684	2.042	9.542	17.826
	Equal variances not assumed			6.701	35.156	.000	13.684	2.042	9.539	17.829

Lampiran 17

LEMBAR VALIDASI SOAL TES

PETUNJUK PENGISIAN:
 Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4 : Sangat Baik (SB)
 Skor 3 : Baik (B)
 Skor 2 : Kurang (K)
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian soal tes ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan soal tes oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS
 Nama : Dinar Riaddin, M.Pd.
 Nim : 198609092019031005
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Kesesuaian soal tes dengan indikator	1. Kelengkapan soal tes				✓
	2. Keluasan soal tes				✓
	3. Kedalaman soal tes				✓
B. Keakuratan soal tes	4. Keakuratan maksud soal			✓	
	5. Keakuratan jawaban				✓
	6. Keakuratan indikator				✓
	7. Keakuratan soal tes dengan materi				✓
	8. Keakuratan waktu tes dengan muatan soal				✓
C. Mendorong Keingintahuan	9. Mendorong rasa ingin tahu				✓
	10. Menciptakan kemampuan bertanya				✓

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Soal tes di susun secara hierarkis				✓
B. Pendukung penyajian	2. Kejelasan soal				✓
	3. Kalimat Tanya pada soal tes				✓
	4. Kunci jawaban soal tes				✓
	5. Petunjuk				✓
C. Penyajian soal tes	6. Keterlibatan peserta didik				✓

D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	7. Keutuhan makna dalam soal tes/ alinea					✓
--	--	--	--	--	--	---

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓
	2. Keefektifan kalimat.				✓
	3. Istilah baku.			✓	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi				✓
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.				✓
	9. Ketepatan ejaan				✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Apakah soal tes yang digunakan dapat mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi **Aritmatika Sosial Kelas VII MTs. Al-Fatah Ambon?**
.....
2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Soal tes yang digunakan dalam mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi **Aritmatika Sosial Kelas VII MTs. Al-Fatah Ambon.**

Kesimpulan

Soal Tes Belum Dapat Digunakan	
Soal Tes Dapat Digunakan Dengan Revisi	
Soal tes Dapat Digunakan Tanpa Revisi	✓

Ambon, 2021

Validator materi,

(Signature)
Dinar Riaddin, M.Pd.
NIP. 198609092019031005

.....Terima Kasih.....

Lampiran 18

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU (OAG)

PETUNJUK PENGISIAN:

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian OAG ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Dinar Riaddin, M.Pd.
 NIP : 198609092019031005
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Format OAG	1. Kejelasan Format OAG				✓
	2. Ketertarikan terhadap OAG				✓
B. Kesesuaian OAG dengan RPP	3. Kelengkapan OAG			✓	
	4. Keluasan OAG			✓	
	5. Kedalaman OAG			✓	
C. Keakuratan OAG dengan RPP	6. Keakuratan OAG			✓	
	7. Keakuratan Tujuan			✓	

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Teknik Penyajian	1. OAG disusun secara sistematis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk OAG			✓	
C. Kemanfaatan	3. Penilaian			✓	
	4. Manfaat OAG			✓	

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.				✓
	3. Istilah baku.				✓
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi				✓
C. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.			✓	
D. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa.				✓
	8. Ketepatan ejaan			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang lembar OAG Yang digunakan?

.....

2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar OAG yang digunakan.

Kesimpulan

Lembar OAG Belum Dapat Digunakan	
Lembar OAG Dapat Digunakan Dengan Revisi	
Lembar OAG Dapat Digunakan Tanpa Revisi	✓

Ambon, 2021

Validator AHLI,

Dinar Riaddin, M.Pd.
 NIP. 198609092019031005

.....Terima Kasih.....

Lampiran 19

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (OAS)

PETUNJUK PENGISIAN:
 Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4 : Sangat Baik (SB)
 Skor 3 : Baik (B)
 Skor 2 : Kurang (K)
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian OAS ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS
 Nama : Dinar Riaddin, M.Pd.
 NIP : 198609092019031005
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Format OAS	1. Kejelasan Format OAS				✓
	2. Ketertarikan terhadap OAS				✓
B. Kesesuaian OAS dengan RPP	3. Kelengkapan OAS				✓
	4. Keluasan OAS				✓
	5. Kedalaman OAS				✓
C. Keakuratan OAS dengan RPP	6. Keakuratan OAS				✓
	7. Keakuratan Tujuan				✓

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Teknik Penyajian	1. OAS disusun secara sistematis				✓
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk OAS				✓
C. Kemanfaatan	3. Penilaian				✓
	4. Manfaat OAS				✓

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.				✓
	3. Istilah baku.			✓	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi				✓
C. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.			✓	
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓
D. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa.				✓
	8. Ketepatan ejaan				✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang lembar OAS ini?

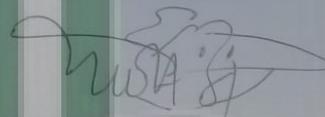
.....

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar OAS.

Kesimpulan	
Lembar OAS Belum Dapat Digunakan	
Lembar OAS Dapat Digunakan Dengan Revisi	
Lembar OAS Dapat Digunakan Tanpa Revisi	✓

Ambon, 2021

Validator AHLI,

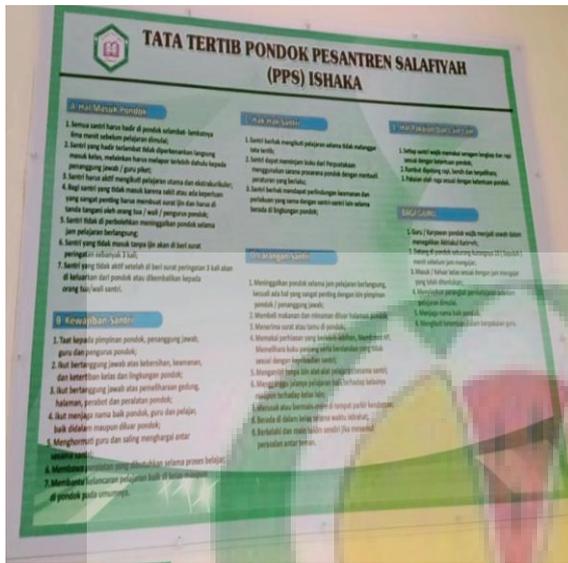


Dinar Riaddin, M.Pd.
 NIP. 198609092019031005

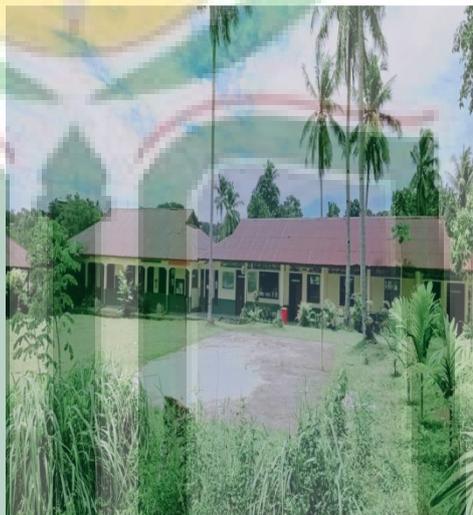
.....Terima Kasih.....

Lampiran 20

Tata Tertib PPS Ishaka Ambon



Halaman PPS Ishaka Ambon



Pembagian Soal *Pretest*



Proses *Role Playing*



Pelaksanaan *Posttest*





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

Jl. Tamzil Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128
Telp. (0911) 3823811 Website : www.ftk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

Nomor : B- 205/In.09/4/4-a/PP.00.9/03/2021
Lamp. : -
Perihal : Izin Penelitian

22 Maret 2021

Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kota Ambon
di
Ambon

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "**Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII PPs Ishaka Ambon**" oleh :

N a m a : Asniwati Watimena
N I M : 160303029
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Matematika
Semester : X (Sepuluh)

kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di PPs Ishaka Ambon terhitung mulai tanggal 25 Maret s.d. 25 April 2021.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan

Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Pimpinan PPS Ishaka Ambon
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika;
4. Yang bersangkutan untuk diketahui.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA AMBON
 Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 14 Kapahaha 97128
 Telepon : (0911) 314988
 Email : kemonag_kotaambon@rocketmail.com
 Website : kemonagkotaambon.net

REKOMENDASI

Nomor : 300 /Kk.25.03/2/PP.00/3/2021

Menindaklanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-285/In.09/4/4-a/PP.00.9/03/2021 tanggal 22 Maret 2021 Perihal Permohonan Izin Penelitian, untuk itu Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon memberikan Rekomendasi Kepada :

Nama	: Asniwati Watimena
NIM	: 160303029
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Matematika
Semester	: X (Sepuluh)

Untuk melakukan penelitian di PPS Ishaka Ambon dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial.Kelas VII PPs Ishaka Ambon"**

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ambon, 29 Maret 2021
 a.n. Kepala
 Kepala Seksi Pendidikan Islam

Abdul Karim Kelrey, SE
NIP. 197709032005011006

Tembusan :
 Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon (sebagai laporan)



YAYASAN MAWADDAH WA RAHMAH
PONDOK PESANTREN SALAFIYAH ISHAKA

Jl. Ahuru RT 001/RW 16 Desa Batumerah Kec. Sirimau 97128 Kota Ambon
pps.ishaka@yahoo.co.id/http://ishaka.web.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : PPS.25/ISHAKA/053/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zainal Kabila, SE
NIP : -
Pangkat Golongan : -
Jabatan : Kepala PKPPS Ishaka

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : ASNIWATI WATIMENA
NIM : 160303029
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Matematika

Telah mengadakan penelitian berdasarkan Surat Permohonan Izin Penelitian dari Institut Agama Islam Negeri Ambon Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Nomor : B-285/In.09/4/4-a/PP.00.9/03/2021 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul ***“Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII PPS Ishaka Ahuru”***

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Ambon
Pada Tanggal : 22 April 2021

Kepala PKPPS Ishaka


ZAINAL KABILA, SE