



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)
UNTUK MENGURANGI KESALAHAN SISWA DALAM
MENYELESAIKAN SOAL PADA MATERI
ARITMETIKA SOSIAL KELAS VIIA
SMP NEGERI 1 SUKOWONO
SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN
2012/2013

SKRIPSI

Oleh:

ZIADATUS SHA'ADHAH
NIM 080210191026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) UNTUK
MENGURANGI KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL
PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL KELAS VIIA SMP NEGERI 1
SUKOWONO SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (S1)
Dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

ZIADATUS SHA'ADHAH
NIM 080210191026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013

PERSEMBAHAN

Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati Kupersembahkan karyaku ini untuk :

Ayahanda "Imam Sutopo" dan Ibunda "Suwarni" tercinta dengan pengorbanan yang tiada henti mengalirkan untaian doa dalam setiap langkahku terima kasih atas kasih sayang dan kerja keras serta perhatian, dorongan dan nasehat yang senantiasa menguatkan

Yang selalu memberiku semangat kakakku "Liana A.A dan Saifur R" dan Adik-adikku "Inung dan Airin" dengan semangat, keceriaan, dan kebersamaan yang selalu mewarnai hari-hariku cinta dan kasih sayang kalian adalah yang terindah

Sahabat-sahabatku, Bustanul, dan Irfan yang selalu membuatku merasa berarti terima kasih telah memahami dan mengerti aku dan senantiasa mendukung serta memotivasiku

SDN 1 Rengel, SMPN 1 Rengel, dan MAN Rengel, serta Almamater Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember yang selalu kubanggakan.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

(Terjemahan Surat Al-Insyiroh ayat 5-7)¹⁾

*Pengetahuan Tidaklah Cukup, Kita Harus Mengamalkannya
Niat Tidaklah Cukup, Kita Harus Melakukannya
(Johann Wolfgang Van Goethe)*

¹⁾ Departemen Agama Republik Indonesia. 2006. Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya. Jakarta: Maghfirah Pustaka.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ziadatus Sha'adhah

NIM : 080210191026

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Sisiwa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Februari 2013

Yang menyatakan,

Ziadatus Sha'adhah

NIM 080210191026

PENGAJUAN

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) UNTUK MENGURANGI KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL KELAS VII A SMP NEGERI 1 SUKOWONO SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh.

Nama Mahasiswa	: Ziadatus Sha'adhah
Nomor Induk Mahasiwa	: 080210191026
Jurusan/Prodi	: P.MIPA/P.Matematika
Angkatan Tahun	: 2008
Tempat Tanggal Lahir	: Tuban, 16 Agustus 1989
Asal	: Tuban

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Hobri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19730506 199702 1 001

Drs. Toto' Bara Setiawan, M. Si
NIP. 19581209 198603 1 003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013” telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Jember pada :

Hari,tanggal : Kamis, 07 Maret 2013

Tempat : Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

Drs. Toto' Bara S., M.Si
NIP. 19581209 198603 1 003

Anggota I

Anggota II

Dr. Hobri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19730506 199702 1 001

Dra. Dinawati T., M.Pd
NIP. 19620521 198812 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

“Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013”; Ziadatus Sha’adhah, 080210191026; 20013; Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja teratur dan berencana dengan maksud mengubah dan mengembangkan perilaku yang diinginkan. Tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pengajaran berjalan dengan baik. Dalam hal ini, peran guru sangatlah penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran matematika salah satunya pada materi aritmetika sosial, siswa sering melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pemahaman konsep, proses berpikir untuk menganalisa soal sampai dengan cara memecahkannya. Salah satu kemungkinan lain yang menjadi penyebab terjadinya kesalahan siswa adalah pendekatan, model atau metode pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai. Kenyataan tersebut juga terjadi pada pembelajaran di SMP N 1 Sukowono proses pembelajaran hanya bersifat searah atau dengan metode ceramah. Hal ini diduga menyebabkan tingginya persentase kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika khususnya siswa kelas VIIA SMP N 1 Sukowono pada materi aritmetika sosial.

Pada penelitian ini diterapkan metode Role Playing (Bermain Peran) dengan tujuan: (1) mendeskripsikan penerapan metode role playing (bermain peran) untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal, (2) mendeskripsikan aktifitas siswa pada saat penerapan metode role playing, (3) mendeskripsikan penurunan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal setelah penerapan metode role playing.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan satu kali tes di akhir siklus pada akhir pembelajaran ke dua. Siklus I dilaksanakan tanggal 21 November 2012 dan 22 November 2012. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 November 2012 dan 29 November 2012.

Penerapan metode pembelajaran Role Playing untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal materi aritmetika sosial pada siswa SMP Negeri 1 Sukowono kelas VII A semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 berdasarkan dari siklus I dan siklus II berjalan dengan baik dan lancar. Dari siklus I aktifitas siswa dalam menyesuaikan diri (masih malu-malu atau kurang percaya diri, masih banyak siswa gaduh dalam kelas, dan dalam bermain peran masih kurang dapat memahami karakter perannya) pada siklus II sudah mengalami peningkatan (siswa sudah mulai percaya diri, siswa yang gaduh dalam kelas mulai berkurang, dan dalam bermain peran siswa sudah dapat memahami karakter peran yang akan diperagakan). Hal ini dapat dilihat pada siklus II siswa sangat senang dan sangat antusias dalam pembelajaran ini, siswa mampu memerankan naskah Role Playing dengan baik dan siswa yang lainnya seksama untuk mengamati temannya di depan kelas, sehingga mendapatkan hal-hal apa saja yang dapat digunakan dalam menyelesaikan LKS yang diberikan guru. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi aritmetika sosial sehingga dapat mengurangi kesalahan siswa dalam mengerjakan soal. Kendala dari penerapan metode role playing ini adalah kepercayaan diri siswa dan penghayatan karakter dalam bermain peran cenderung kurang, terutama pada awal pembelajaran tapi setelah dibimbing kendala yang ada sudah mulai berkurang

Analisis hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktifitas siswa, hal ini dapat diketahui berdasarkan persentase yang telah di dapatkan yaitu aktifitas siswa dalam mengerjakan tugas dengan berdiskusi kelompok pada pembelajaran 1 adalah

67,54%, pembelajaran 2 adalah 82,45%, pembelajara 3 adalah 84,21%, pembelajaran 4 adalah 87,72%; aktifitas mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah pada pembelajaran 1 adalah 66,67%, pembelajaran 2 adalah 76,31%, pembelajaran 3 adalah 78,95%, pembelajaran 4 adalah 85,09%; aktifitas peran aktif siswa dalam kegiatan Role Playing pada pembelajaran 1 adalah 60,53%, pembelajaran 2 adalah 64,04%, pembelajaran 3 adalah 68,42%, pembelajaran 4 adalah 72,80%; aktifitas berdiskusi antara siswa dengan guru/teman pada pembelajaran 1 adalah 42,11%, pembelajaran 2 adalah 55,26%, pembelajaran 3 adalah 58,77%, pembelajaran 4 adalah 62,23%; dan aktifitas bertanya antara siswa dengan guru/teman pada pembelajaran 1 adalah 37,72%, pembelajaran 2 adalah 43,86%, pada pembelajaran 3 adalah 45,61%, pembelajaran 4 adalah 48,25%. Analisis hasil observasi aktifitas guru juga menunjukkan adanya peningkatan yaitu pada pembelajaran 1 adalah 90%, pembelajaran 2 adalah 93,33%, pembelajaran 3 adalah 96,67%, pembelajaran 4 adalah 96,67%..

Pada siklus I persentase kesalahan siswa yang diperoleh adalah pada kesalahan penafsiran bahasa 32,24%, kesalahan definisi/teorema 42,11%, kesalahan penggunaan data 55,26%, dan kesalahan teknik 58,55%. Sedangkan pada siklus II persentase secara klasikal yang diperoleh adalah pada kesalahan penafsiran bahasa 24,34%, kesalahan definisi/teorema 28,89%, kesalahan penggunaan data 32,24%, dan kesalahan teknik adalah 41,44%.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga tulisan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi pendidikan matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dosen Pembahas Seminar Proposal Skripsi yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini;
6. Dosen Penguji Skripsi yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini;
7. Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi bimbingan dan pengarahan selama menempuh perkuliahan;
8. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;

9. Kepala Sekolah dan Guru bidang studi matematika kelas VII SMPN 1 Sukowono;
10. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah sabar menasehati dan selalu ada untuk membantu;
11. Kakak, dan adik-adik beserta seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat, kasih sayang, dan perhatiannya;
12. Novita, Mita, Ika, dan Eka, yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian dan terima kasih untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2008;
13. Sahabat-sahabat (D'MarzVirZin) yang telah memberikan semangat;
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas semua bantuannya.

Penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien

Jember, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Matematika	6
2.2 Metode Role Playing	7
2.3 Langkah-langkah Menggunakan Metode Role Playing	10
2.4 Jenis-jenis Kesalahan Siswa	12
2.5 Faktor Penyebab Kesalahan Siswa	17
2.6 Aktivitas Belajar Siswa	18
2.7 Materi Pembelajaran Matematika Aritmatika Sosial	19

BAB 3. METODE PENELITIAN	24
3.1 Daerah dan Waktu Penelitian	24
3.2 Subjek Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional	25
3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
3.5 Rancangan dan Prosedur Penelitian	28
3.6 Metode Pengumpulan Data	31
3.7 Analisa Data	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Tindakan Pendahuluan	35
4.2 Siklus I	36
4.3 Siklus II	45
4.4 Hasil Analisis Data	53
4.5 Pembahasan	64
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tahapan Metode Role Playing	10
3.1 Kategori Aktivitas Siswa dan Guru	33
3.2 Klasifikasi Persentase Jenis Kesalahan	34
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Siklus I	37
4.2 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I	42
4.3 Persentase Aktivitas Siswa Siklus II	49
4.4 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	54
4.5 Persentase Jenis Kesalahan Siswa Siklus I dan Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart	27
4.1 Foto Siswa Berdiskusi Mengerjakan LKS	38
4.2 Foto Siswa Melakukan Kegiatan Role Playing	39
4.3 Foto Guru pada Saat Membimbing Siswa	41
4.4 Diagram Persentase Aktivitas Siswa Siklus I	43
4.5 Foto Siswa Saat Bermain Peran Siklus II	47
4.6 Diagram Persentase Aktivitas Siswa Siklus II	49
4.7 Diagram Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	55
4.8 Diagram Persentase Jenis Kesalahan Siswa Siklus I dan Siklus II	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	74
B. Pedoman Pengumpulan data	76
C. Pedoman Wawancara	78
D. Lembar Aktivitas Siswa	80
E. Pedoman Observasi Aktivitas Guru	82
F. Silabus Pembelajaran Materi Aritmatika Sosial	86
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1	89
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) 2	97
I. Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 Siklus I	105
J. Lembar Kerja Siswa (LKS) 2 Siklus I	113
K. Lembar Kerja Siswa (LKS) 3 Siklus II	121
L. Lembar Kerja Siswa (LKS) 4 Siklus II	129
M. Tes Siklus I	137
N. Tes Siklus II.....	141
O. Skenario Pembelajaran Role Playing 1 Siklus I	145
P. Skenario Pembelajaran Role Playing 2 Siklus I	147
Q. Skenario Pembelajaran Role Playing 3 Siklus II	149
R. Skenario Pembelajaran Role Playing 4 Siklus II	151
S. Hasi Analisis Kesalahan Siswa	153
T. Hasil Analisis Aktivitas Guru	157
U. Hasil Analisis Aktivitas Siswa	159
V. Data Hasil Wawancara	167
W. Data Hasil Dokumentasi	170