

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
ARITMATIKA SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
INOVATIF DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWA KELAS
VII SEMESTER GASAL SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Oleh:

EKO HENRY SETYAWAN

A410080300

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tremol Dns 1 – Pakelan, Kartasura Telp: (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: umsa@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Dr. H. Sumardi, M.Si

NIP : 131283257

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Eko Henry Setyawan

NIM : A 410 080 300

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA ARITMATIKA SOSIAL MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN METODE *ROLE
PLAYING* BAGI SISWA KELAS VII SEMESTER GASAL SMP
MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Februari 2013

Pembimbing

Dr. H. Sumardi, M.Si

NIP. 131283257

PENGESAHAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
ARITMATIKA SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
INOVATIF DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWA
KELAS VII SEMESTER GASAL SMP MUHAMMADIYAH 5
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

EKO HENRY SETYAWAN

A410080300

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal : Februari 2013

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Diterima

Susunan Dewan Penguji:

1. **Dr. Sumardi, M.Si**
2. **Dra. N. Setyaningsih, M.Si**
3. **Drs. Slamet Hw, M.Pd.**



Surakarta, Februari 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sofyan Wif, M.pd

11.547

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
ARITMATIKA SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
INOVATIF DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWA KELAS
VII SEMESTER GASAL SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Eko Henry Setyawan¹, dan Sumardi²

¹Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, ekohenry300@yahoo.co.id

²Staf Pengajar UMS Surakarta, s_mardi15@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini: (1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika aritmatika sosial melalui model pembelajaran inovatif dengan metode Role Playing, dan (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika aritmatika sosial melalui model pembelajaran inovatif dengan metode Role Playing. Jenis penelitian ini PTK kolaboratif. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, yang berjumlah 33 siswa. Metode pengumpulan data melalui metode observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Keabsahan data dilakukan dengan observasi secara terus – menerus dan triangulasi data. Hasil penelitian (1) peningkatan aktivitas belajar matematika dapat dilihat dari meningkatnya indikator aktivitas belajar matematika meliputi: a) mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru sebelum tindakan 6,06%, putaran I 33,33%, dan di akhir tindakan 57,57%, b) mencatat materi sebelum tindakan 30,30%, putaran I 60,60%, dan di akhir tindakan 81,81%, c) mandiri mengerjakan soal sebelum tindakan 24,24%, putaran I 48,48%, dan di akhir tindakan 72,72%, d) menjawab soal di depan kelas sebelum tindakan 15,15%, putaran I 36,36%, dan di akhir tindakan 60,60%, e) mengerjakan PR sebelum tindakan 42,42%, putaran I 60,60%, dan diakhir tindakan 84,84%. (2) peningkatan hasil belajar matematika yang memperoleh nilai \geq KKM 65 sebelum tindakan 36,36%, putaran I 51,51%, dan di akhir tindakan 81,81%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran inovatif dengan metode Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, inovatif, Role Playing.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya adalah pemerintah, orang tua siswa, guru dan lain-lain. Peningkatan kualitas pendidikan disekolah dapat ditempuh dengan berbagai cara, antara lain: peningkatan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran, efektifitas metode pembelajaran, peningkatan kualitas sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai. Menurut Johson dan Myklebust dalam Utama (2010:82) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan sedang fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Rasionalitas pentingnya penelitian ini dilaksanakan dikarenakan potensi siswa akan berkembang apabila guru menjembatannya dengan proses pembelajaran yang mendukung. Guru memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena guru yang memegang kendali untuk membuat perencanaan proses pembelajaran tersebut. Potensi siswa bisa dilihat dari aktivitasnya selama di kelas. Kemudian, dari aktivitas belajar tersebut guru bisa memberi penilaian tentang hasil belajarnya dengan evaluasi. Jadi, antara aktivitas belajar dan hasil belajar itu saling terkait. Apabila aktivitas belajar siswa itu baik, maka hasil belajarnya pun juga akan baik. Oemar (2008) menyatakan bahwa asas aktivitas digunakan dalam semua jenis metode mengajar, baik metode dalam kelas maupun metode mengajar diluar kelas. Hanya saja penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlain – lainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan pula pada orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan itu.

Menurut Bloom dalam Daryanto dan Muljo (2012 : 27) hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu :

- a. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. *Ranah psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah Psikomotoris terdiri dari enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Elizabert, dkk (2012:26) menyatakan bahwa *Role Play* adalah sebuah situasi yang didesain secara sengaja dimana siswa memperagakan atau mengasumsikan karakter – karakter atau identitas – identitas yang biasanya tidak mereka asumsikan untuk mencapai tujuan – tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa guru memang dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Aritmatika Sosial melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing*”. Tujuan Penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika Aritmatika Sosial melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Metode Penelitian

Penelitian tentang penggunaan metode ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta jalan Slamet Riyadi nomor 443, Surakarta. Tepatnya dilakukan di kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Jenis penelitian ini

adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan pelaksanaan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah dimulai dari : a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan tindakan (*action*), c) pengumpulan data/pengamatan (*observing*), d) analisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*). Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan sesuatu tindakan yang secara khusus diamati terus-menerus, kemudian diadakan perubahan kontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat (Suharsimi Arikunto, 2010: 131).

Teknik pengumpulan data Penelitian Tindakan Kelas dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti dan guru matematika bertindak sebagai subyek yang memberi tindakan kelas. Sedangkan siswa kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 18 laki – laki dan 15 perempuan bertindak sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan. Selain bertindak sebagai observer peneliti juga bertugas merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Teknik analisis data penelitian kualitatif pada dasarnya sudah dilakukan sejak awal kegiatan penelitian sampai akhir penelitian. Dengan cara ini diharapkan terdapat konsistensi analisis data secara keseluruhan. Untuk menyajikan data tersebut agar lebih bermakna dan mudah dipahami, maka langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman (2005: 92) yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, pengelompokkan menurut variabel, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau

verifikasi data. Langkah-langkah analisis data model analisis interaktif dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi, dan dokumentasi. Data-data lapangan tersebut dicatat dalam catatan lapangan berbentuk deskriptif tentang apa yang dilihat, apa yang didengar, dan apa yang dialami atau dirasakan oleh subjek penelitian. Catatan deskriptif adalah catatan data alami apa adanya dari lapangan tanpa adanya komentar atau tafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai.

2. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama penelitian berlangsung. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan membuang yang tidak diperlukan, dan mengorganisasikan data yang diperlukan sesuai fokus permasalahan penelitian.

3. Penyajian Data

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk teks naratif dari catatan lapangan. Penyajian data adalah merupakan tahapan untuk memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan selanjutnya, untuk dianalisis dan diambil tindakan yang dianggap perlu.

4. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Kegiatan verifikasi dan penarikan kesimpulan sebenarnya hanyalah sebagian dari satu kegiatan konfigurasi yang utuh, karena penarikan kesimpulan juga diverifikasi sejak awal berlangsungnya penelitian hingga akhir penelitian, yang merupakan proses berkesinambungan dan berkelanjutan.

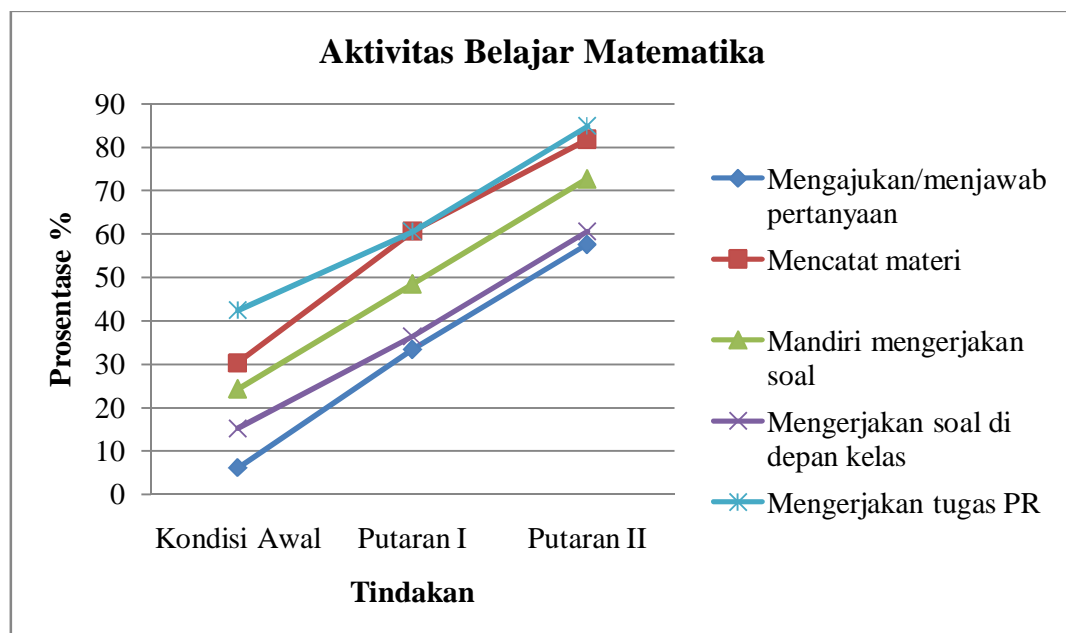
Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan data pelaksanaan tindakan di atas mengenai aktivitas belajar matematika pada kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dari sebelum tindakan sampai tindakan kelas putaran II dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel
Data Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika

Aktivitas Belajar Matematika	Sebelum Putaran	Putaran I	Putaran II
Mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru.	2 siswa (6,06%)	11 siswa (33,33%)	19 siswa (57,57%)
Mencatat materi.	10 siswa (30,30%)	20 siswa (60,60%)	27 siswa (81,81%)
Mandiri mengerjakan soal.	8 siswa (24,24%)	16 siswa (48,48%)	24 siswa (72,72%)
Menjawab soal di depan kelas.	5 siswa (15,15%)	12 siswa (36,36%)	20 siswa (60,60%)
Mengerjakan PR.	14 siswa (42,42%)	20 siswa (60,60%)	28 siswa (84,84%)

Adapun grafik peningkatan dari sebelum tindakan sampai tindakan kelas putaran II dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar
Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika

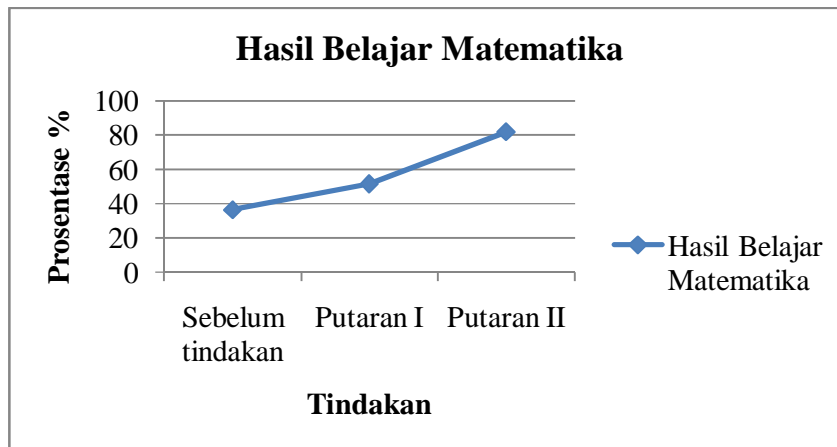
Hasil belajar siswa merupakan tolok ukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Data mengenai hasil belajar matematika dari penelitian ini

diperoleh dari hasil pengerjaan soal mandiri. Siswa dinyatakan tuntas pada setiap putaran apabila mencapai skor \geq KKM 65. Data – data yang diperoleh mengenai hasil belajar matematika pada siswa kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dalam pembelajaran matematika dari sebelum tindakan putaran sampai tindakan kelas putaran II dapat disajikan dalam table berikut.

Tabel
Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika	Sebelum Putaran	Putaran I	Putaran II
Nilai \geq KKM 65	12 siswa (36,36%)	17 siswa (51,51%)	27 siswa (81,81%)

Adapun grafik hasil belajar matematika dari sebelum tindakan sampai tindakan kelas putaran putaran II dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti bersama guru kelas VII. Hal – hal yang dibahas dalam pembahasan sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.

Permasalahan I: Apakah pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dapat meningkatkan

aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika sampai 65% ?. Tindakan yang dilakukan guru matematika adalah mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* yang diterapkan berupa pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk aktif mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk dapat berbicara dan bertindak dengan baik dari sebuah perspektif yang berbeda yang diberikan kepada siswa. Sehingga pembelajaran ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam metode pembelajaran ini siswa diberikan skenario pada materi Aritmatika Sosial, contoh soal disertai pembahasan, kemudian siswa diharuskan untuk mencatat materi dan dilanjutkan dengan berlatih mengerjakan soal. Hal ini dilakukan agar siswa lebih mudah memahami materi serta mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru dapat meningkat dengan adanya tindakan yang dilakukan. Sebelum tindakan, siswa yang berani mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru hanya 2 siswa (6,06%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru ada 6 siswa (18,18%). Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru ada 11 siswa (33,33%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru ada 14 siswa (42,42%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang mengajukan pertanyaan / menjawab pertanyaan guru ada 19 siswa (57,57%).

Aktivitas siswa dalam mencatat materi juga mengalami peningkatan dengan adanya tindakan yang dilakukan. Sebelum tindakan, siswa yang mencatat materi sebanyak 10 siswa (30,30%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang mencatat materi sebanyak 16 siswa (48,48%). Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang mencatat materi sebanyak 20 siswa (60,60%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang mencatat materi sebanyak 24 siswa (72,72%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang mencatat materi sebanyak 27 siswa (81,81%).

Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal secara mandiri juga mengalami peningkatan dengan adanya tindakan yang dilakukan. Sebelum tindakan, siswa yang mengerjakan soal secara mandiri sebanyak 8 siswa (24,24%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang mengerjakan soal secara mandiri sebanyak 12 siswa (36,36%). Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang mengerjakan soal secara mandiri sebanyak 16 siswa (48,48%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang mengerjakan soal secara mandiri sebanyak 21 siswa (63,63%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang mengerjakan soal secara mandiri sebanyak 24 siswa (72,72%).

Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas juga mengalami peningkatan dengan adanya tindakan yang dilakukan. Sebelum tindakan, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 5 siswa (15,15%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 8 siswa (24,24%). Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 12 siswa (36,36%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 16 siswa (48,48%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 20 siswa (60,60%).

Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas PR juga mengalami peningkatan dengan adanya tindakan yang dilakukan. Sebelum tindakan, siswa yang mengerjakan tugas PR sebanyak 14 siswa (42,42%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang mengerjakan tugas PR sebanyak 16 siswa (48,48%). Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang mengerjakan tugas PR sebanyak 20 siswa (60,60%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang mengerjakan tugas PR sebanyak 25 siswa (75,75%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang mengerjakan tugas PR sebanyak 28 siswa (84,84%).

Permasalahan II: Apakah pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing* (*bermain peran*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan nilai ≥ 65 ?. Tindakan kelas yang dilakukan guru matematika selama penelitian adalah memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi ajar sesuai dengan kurikulum yang

berlaku. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa agar mampu belajar aktif dalam memahami pelajaran matematika dengan jalan banyak mengerjakan soal. Dalam proses pembelajaran ini, guru menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* yang merupakan suatu metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk aktif mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk dapat berbicara dan bertindak dengan baik dari sebuah perspektif yang berbeda yang diberikan kepada siswa. Sehingga dengan metode pembelajaran ini siswa dapat mengoptimalkan daya tangkapnya dalam pelajaran mempelajari matematika.

Pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* yang diterapkan telah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa yang pada awalnya takut bertanya atau tidak berani menjawab pertanyaan guru menjadi berani. Siswa yang awalnya belum paham dengan materi yang diterangkan guru, akhirnya mereka dapat memahaminya. Siswa yang tadinya malas untuk mencatat materi menjadi semangat untuk mencatat karena memahami pentingnya catatan. Begitu juga dalam hal mengerjakan latihan soal – soal, mengerjakan PR, siswa semakin antusias untuk berkompetisi dengan temannya. Hal tersebut ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dan dapat dilihat dari hasil pengerjaan latihan soal, dimana siswa memperoleh nilai di atas standart (≥ 65).

Sebelum dilakukan tindakan, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebanyak 12 siswa (36,36%). Pada putaran I pertemuan 1, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 14 siswa (42,42%) Pada putaran I pertemuan 2, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 17 siswa (51,51%). Pada putaran II pertemuan 1, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 24 siswa (72,72%). Pada putaran II pertemuan 2, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 27 siswa (81,81%).

Hipotesis tindakan: Dengan menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dalam proses belajar matematika, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan yaitu pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dalam proses belajar matematika di kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, diperoleh hasil bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Artinya hipotesis tindakan diterima dengan analog hasil penelitian ini. Tindakan mengajar yang telah dijelaskan di atas sangat mendukung hipotesis tindakan. Tindakan – tindakan guru tersebut memenuhi teori dalam menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa untuk aktif. Perubahan tindak belajar yang berkaitan dengan aktivitas siswa setelah dilaksanakan tindakan kelas selama dua putaran. Data di atas menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan data penelitian tersebut mendukung diterimanya hipotesis bahwa proses pembelajaran matematika melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas VII E SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Adapun tindak mengajar yang dilakukan guru yaitu: a) menjelaskan konsep dan rumus, kemudian diberikan skensrio, contoh dan penyelesaiannya. b) memberikan soal – soal latihan. c) mengharuskan siswa mencatat sendiri, tidak diperkenankan foto copy, d) mewajibkan siswa mengumpulkan tugas pada pertemuan berikutnya.

Kesimpulan butir pertama memberi implikasi bahwa dengan perbaikan cara mengajar dan penyampaian bahan ajar akan berpengaruh pada kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Pendekatan yang digunakan dalam perbaikan pembelajaran adalah model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)*.

Kesimpulan butir kedua memberikan implikasi bahwa dengan menggunakan pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* pada pokok bahasan aritmatika sosial dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang meliputi mengajukan pertanyaan/menjawab pertanyaan guru, mencatat materi, mandiri mengerjakan soal, menjawab soal di depan kelas, dan mengerjakan PR.

Kesimpulan butir ketiga memberi implikasi bahwa dengan peningkatan keaktifan dan kemandirian siswa berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa yang berupa kemampuan memperoleh nilai di atas standart (≥ 65).

Tindak mengajar yang telah dilakukan oleh guru dan tindak belajar yang telah dilakukan siswa memberi gambaran sejauh mana aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif dengan metode *Role Playing (bermain peran)* dapat memacu siswa untuk aktif berpikir dan mandiri sehingga kemampuan siswa dapat berkembang. Hal ini memberi implikasi bahwa peningkatan keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran akan bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto dan Muljo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elizabert, dkk. 2012. *Collaborative Learning Techniques (Teknik – teknik Pembelajaran Kolaboratif)*. Bandung: Nusa Media.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Miles dan Huberman. 2005. *Analisis Data kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI).
- Sutama. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media.