

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIF LEARNING TYPE ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Oleh
Hana Herlya
SMP Negeri 18 Kota Bogor
Email: hanaherlya71958@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dan seorang guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui model kooperatif learning typerole playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang, (2) Untuk mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model kooperatif learning type role playing, (3) Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model kooperatif learning type role playing di kelas VIII E SMP NEGERI 18 semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif learning typerole playing dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas VIII E SMP NEGERI 18 Kota Bogor. Sebelum menggunakan model kooperatif learning typerole playing hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 67,65 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan model kooperatif learning typerole playing menjadi 74,85 pada siklus 1 dan 82,79 pada siklus 2 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif learning typerole playing yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar Peserta Didik, Mata Pelajaran Matematika, Model Kooperatif Learning Type Role Playing

ABSTRACT

This research is motivated because of the low understanding and learning outcomes of students in mathematics learning and a teacher needs to consider learning strategies so that they can improve student learning outcomes. This study aims to (1) To find out the cooperative cooperative learning model can improve student learning outcomes, (2) To describe the process of improving student learning outcomes before and after using role playing cooperative learning models, (3) To measure the magnitude of increase learning outcomes of students after using the role playing cooperative learning type model in class VIII E STATE HIGH SCHOOL, 18 semester 1 of the school year 2017/2018. The results of this study indicate that by using Cooperative Learning Typerole playing models can be a fun variation of learning for students so that it is proven to improve student learning outcomes in Class VIII E STATE 18 SMP in Bogor City. Before using cooperative learning typerole playing learning outcomes, students only reached an average value of 67.65, then an increase after using the Cooperative Learning Typerole playing model became 74.85 in Cycle 1 and 82.79 in Cycle 2 so that it could be concluded that the use of models Cooperative learning Typerole playing that is adapted to learning materials can create pleasant learning situations so that there is an increase in student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics Subjects, Cooperative Learning Type Role Playing Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ujung tombak keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan sangat memegang peranan penting dalam kualitas pembentukan sumber daya manusia yang dilaksanakan melalui proses belajar. Menurut Muhibbin Syah dalam (2013:63), belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Belajar dapat dipahami sebagai berusaha dan berlatih supaya mendapat suatu kepandaiaan. Menurut Walker (dalam Riyanto, 2012:5) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar. Slameto (2010:2) mengungkapkan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Suprijono (2012:4) juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Telah banyak upaya perbaharuan dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia yang dilakukan oleh pemerintah maupun pihak-pihak yang terkait. Pembaharuan tersebut salah satunya dilakukan dalam mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan yang lainnya. Matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar (Elea Tinggi dalam Eman Suherman, dkk, 2003:16). Pada dunia pendidikan di Indonesia, matematika termasuk salah satu pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik sehingga pembelajaran matematika sangatlah penting kedudukannya, terutama pada jenjang SMP sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Karena itu, tujuan pembelajaran di SMP salah satunya adalah agar peserta didik mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Pembelajaran matematika yang diajarkan di Sekolah

hendaknya merujuk pada kaidah pedagogik secara umum, yaitu pembelajaran yang diawali dari hal yang bersifat konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks, dan dari yang mudah ke sulit dengan penggunaan berbagai sumber belajar.

Dengan demikian, matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik guna membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif agar peserta didik siap untuk menghadapi berbagai perubahan keadaan dalam kehidupan dan mempunyai kemampuan dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi.

Oleh karena itu, peserta didik di tingkat SMP pun telah dihadapkan pada soal yang matematika yang berbentuk bilangan. Kemampuan menyelesaikan soal bilangan merupakan kemampuan yang wajib dipahami dalam pelajaran matematika, karena dengan kemampuan menyelesaikan soal bilangan, peserta didik mampu mengetahui kegunaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari.

Soal bilangan yang dimaksud adalah soal matematika yang disajikan dalam bentuk bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang mengandung berbagai konsep matematika. Tujuan pemberian soal bilangan adalah agar peserta didik merasakan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan memunculkan minat dan keterampilan peserta didik terhadap pembelajaran. Dari proses belajar tersebut, diharapkan peserta didik dapat menemukan relevansi antara matematika dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil test awal tentang menyelesaikan soal pola barisan bilangan sederhana, KKM yang telah ditentukan adalah 75, setelah dianalisis peserta didik di atas KKM 12 orang (35,29%) dibawah KKM 22 orang (64,71%) dengan nilai rata-rata kelas 67,65. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bogor mengalami berbagai kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal bilangan matematika. Kesulitan tersebut umumnya dalam memahami informasi, seperti apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, bagaimana cara membuat pola bilangan matematika, bagaimana cara menyelesaikan bilangan matematika tersebut, serta memberika kesimpulan jawaban dari soal bilangan yang diberikan.

Berdasarkan kesulitan yang dihadapi tersebut, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami bilangan matematika dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal bilangan matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model role playing (bermain peran).

Model role playing ini akan memberikan pengalaman belajar yang meliputi kemampuan bekerjasama, komunikasi, serta mampu menginterpretasikan suatu kejadian. Model role playing ini pun akan merangsang peserta didik untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga para peserta didik secara bersama-sama mampu mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap, dan strategi pemecahan suatu masalah.

Menurut Wina Sanjaya (2006:159), *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Menurut Sudjana (2005:134), teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Pembelajaran dengan model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan membuat peserta didik senang belajar serta metode ini pun mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik (Prasetyo, 2001: 72).

Penggunaan model role playing bertujuan untuk membantu peserta didik dalam peningkatan kemampuan menyelesaikan soal bilangan, melalui cara bermain peran secara sederhana. Dalam pelaksanaannya, pemeran atau tokoh disesuaikan dengan usia peserta didik dan permasalahannya. Menurut Oemar Hamalik (2005:199), tujuan bermain peran sesuai antara lain anak belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan (imitasi), belajar melalui balikan dan belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.

Model role playing diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bilangan matematika peserta didik, karena melalui modal role playing, peserta didik akan lebih terarah untuk lebih merasakan secara langsung proses nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran diangkat sebagai permasalahan yang diteliti dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Learning Type Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Menentukan Pola Barisan Bilangan Sederhana di Kelas VIII Semester I SMP NEGERI 18 Kecamatan Baranangsiang Kota Bogor Tahun Pelajaran 2017/2018”.

METODO PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII E pada semester 1 tahun pelajaran 2016-2017 dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember 2016 di SMP Negeri 18 Kota Bogor yang berjumlah berjumlah 34 orang terdiri dari laki-laki 14 orang dan perempuan 20 orang. Untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh penulis, digunakan instrumen pengumpulan data diantaranya tes uji kompetensi dan lembar observasi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui sistem yang berdaur ulang dari berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan. Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Rencana tindakan

ini disusun untuk dua siklus sesuai dengan perkiraan terpecahnya masalah penelitian secara optimal. Langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini adalah 1) mengolah data yang terkumpul seperti data aktivitas peserta didik sewaktu proses pembelajaran yaitu dari lembar observasi, data berupa nilai yang diperoleh dari hasil uji kompetensi, data lembar observasi pengamat. 2) menyeleksi data, 3) mengklarifikasikan dan mentabulasikan data yang dilakukan untuk mengelompokkan data sesuai dengan alternatif jawaban yang tertera dalam kuesioner. Sedangkan langkah mentabulasikan data dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai jumlah frekuensi dan kecenderungannya dalam kuesioner, 4) menghitung persentase dan 5) menyimpulkan hasil penelitian setelah hasil dianalisis.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kuantitatif yang berupa perhitungan dan teknik kualitatif yang berupa uraian. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menentukan nilai rata-rata peserta didik diperoleh dengan cara menjumlah nilai yang diperoleh peserta didik di kelas tersebut. Rumus sederhana yang digunakan untuk merata-rata nilai yaitu :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Sedangkan untuk penilaian untuk ketuntasan belajar ditentukan melalui dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal.

Tabel 1
Ukuran Keberhasilan Penelitian

No	Ukuran keberhasilan	Target	Teknik Pengumpulan Data
1	Ketuntasan belajar perorangan	Setiap peserta didik minimal memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75	Hasil Tes
2	Ketuntasan Klasikal	100 % peserta didik memperoleh nilai mencapai KKM	Hasil Tes
3	Semangat belajar peserta didik	Minimal 85% peserta didik menunjukkan semangat belajar dan aktif dalam pembelajaran	Lembar Observasi (pengamatan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1 Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Mengadakan persiapan dengan mempersiapkan pemilihan masalah yang akan diteliti.
- Mengadakan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan MGMP matematika.
- Menetapkan penggunaan model *cooperative learning type role playing* yang akan digunakan dalam usaha peningkatan kemampuan menentukan pola barisan bilangan sederhana dalam pelajaran matematika.
- Menyusun silabus mata pelajaran matematika kelas VIII E semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dengan kompetensi dasar menentukan pola barisan bilangan sederhana
- Menyusun program semester mata pelajaran matematika kelas VIII E semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dengan materi menentukan pola barisan bilangan sederhana
- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- Menyusun bahan ajar
- Merancang langkah-langkah proses pembelajaran
- Menentukan media pembelajaran
- Menentukan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik berdasarkan beberapa aspek penilaian tertentu
- Menyusun instrument penelitian yang akan digunakan, meliputi : 1) Penyusunan tes berupa tes tertulis 2) Penyusunan lembar kerja peserta didik, dan 3) Penyusunan lembar pedoman observasi kegiatan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini, guru sebagai peneliti melakukan beberapa kegiatan, diantaranya 1) mengkondisikan peserta didik pada situasi belajar, 2) membuka pelajaran dengan berdo'a Bersama, 3) mengecek kehadiran peserta didik, 4) mempersiapkan materi ajar, model pembelajaran, dan media pembelajaran, 5) memotivasi peserta didik agar mau mengeluarkan pendapat, 6) melakukan tanya jawab dan 7) menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini terdapat beberapa kegiatan, diantaranya 1) peserta didik mengingat kembali materi pola barisan bilangan sederhana, 2) guru menjelaskan pola bilangan, 3) peserta didik diberi lembar aktivitas peserta didik, dan 4) peserta didik mengerjakan latihan soal yang diberikan.

c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti melakukan beberapa kegiatan, diantaranya 1) guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan, 2) peserta didik mengajukan pertanyaan sekitar materi yang belum dipahami, 3) guru memberikan jawaban bagi pertanyaan peserta didik, 4) peserta didik mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan, 5) guru memeriksa dan membahas hasil pekerjaan peserta didik dan 6) guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang disampaikan.

c. Observasi

Dalam kegiatan observasi pada siklus ini, yang menjadi sasaran dari peneliti adalah aktivitas peserta didik pada saat diberi model *cooperatif learning type role playing*. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh penulis sendiri, peneliti sebagai observer terhadap kegiatan peserta didik dengan cara melakukan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pada tahap ini, selain peserta didik yang diamati, peneliti pun diobservasi oleh observer yang merupakan rekan sejawat dari peneliti. Adapun pedoman observasi yang digunakan dalam menilai keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 2

Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik pada Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Keaktifan dalam KBM		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Alifaridzi Sudi M.	√		
2.	Amdia Syahputri	√		
3.	Andika Prayoga S.	√		
4.	Andina Setia Wijaya		√	
5.	Annisa Nur Rehiddhani	√		
6.	Anisa Sekar Aryani		√	
7.	Arifa Annasmah	√		
8.	Bihar Absyar	√		
9.	Bunnaya Fathia Sabil		√	
10.	Daniesia Aryanti	√		
11.	Dika sarwan Zaqi			√
12.	Fandi Ahmad	√		
13.	Faris Mandala Putra	√		
14.	Fitriani Nurhalizah	√		
15.	Ihsan Wahid Cahya	√		
16.	Ilham Fajar Janwar S.	√		
17.	Kamila Putri Kurnia	√		
18.	Keona Cassidy Jono	√		
19.	Mira Safitri	√		
20.	Nabila Azzahra			√
21.	Nadya Asriyanti M.		√	
22.	Nanda Asriyani M.	√		
23.	Nayyara Yasha Afifa			√
24.	Nisrina Allya Rozen	√		
25.	Rafi Suwaryana Putra	√		
26.	Raihan Firdaus		√	
27.	Sahloa Najiyah Zachari	√		
28.	Sherly Marlinda	√		
29.	Sherly Septiani	√		
30.	Siti Nur Amalia	√		
31.	Tesha Jaherifa Adini P.		√	
32.	Tria Manik Maya F	√		
33.	Wahyu	√		
34.	Windya Aning Puspita			√
	Jumlah	24	6	4
	Persentase	70,59%	17,47%	11,76%

Data keaktifan peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 70,59% peserta didik atau sebanyak 24 orang peserta didik yang sudah menunjukkan keaktifan yang baik, 17,47% atau 6 orang peserta didik yang menunjukkan keaktifan yang cukup, dan 11,76% atau sebanyak 4 orang peserta didik yang masih kurang aktif.

Selanjutnya terdapat data pengamatan keaktifan guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh observer pada siklus I. Data tersebut dapat dilihat pada tabel lembar observasi di bawah ini:

Tabel 3.
Lembar Observasi Keaktifan Guru pada Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Rentang Skor	Skor Perolehan	
1.	Kegiatan Pembelajaran	Awal	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	1-5	5
			Melakukan kegiatan apersepsi	1-5	5
2.	Kegiatan Inti Pembelajaran		Mengeksplorasi materi	1-5	4
			Mengelaborasi materi	1-5	4
			Mengkonfirmasi materi	1-5	4
3.	Kegiatan Pembelajaran	Akhir	Menyimpulkan materi pembelajaran	1-5	5
			Memberikan tugas rumah	1-5	5
			Memberikan informasi mengenai materi pelajaran berikutnya	1-5	5
4.	Penguasaan materi ajar		Menunjukkan penguasaan materi ajar	1-5	5
			Kemampuan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	1-5	4
5.	Strategi Pembelajaran		Menerapkan pendekatan pembelajaran	1-5	4
6.	Pemanfaatan media dan sumber belajar		Menggunakan media pembelajaran	1-5	5
			Memanfaatkan sumber belajar	1-5	5
			Memanfaatkan lingkungan belajar	1-5	4
7.	Pembelajaran yang memicu peserta didik		Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	1-5	4
			Menunjukkan sikap terbuka	1-5	4
			Menumbuhkan antusiasme peserta didik	1-5	4
8.	Penguasaan bahasa		Menggunakan bahasa lisan dan tulisan yang baik dan jelas	1-5	5
			Menyampaikan pesan sesuai dengan gaya bahasa yang sesuai	1-5	5
			Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan	1-5	4
9.	Penilaian proses dan hasil belajar		Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan	1-5	5
			Melaksanakan kegiatan tindak lanjut	1-5	4
Jumlah skor perolehan				103	
Rata-rata				4,5	
Persentase skor				89,57%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa 89,57% guru sudah menunjukkan keaktifannya dalam proses belajar mengajar.

Guna mengetahui besaran perolehan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan pada akhir siklus I, maka dilakukanlah tes hasil belajar terhadap peserta didik. Data hasil perolehan peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 4.
Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Alifaridzi Sudi M.	75		√
2.	Amdia Syahputri	75	√	
3.	Andika Prayoga S.	90	√	
4.	Andina Setia Wijaya	65		√
5.	Annisa Nur Rehidhiani	75	√	
6.	Anisa Sekar Aryani	75	√	
7.	Arifa Annasmah	85	√	
8.	Bihar Absyar	75	√	
9.	Bunnaya Fathia Sabil	75	√	
10.	Daniesia Aryanti	65		√
11.	Dika sarwan Zaqi	60		√
12.	Fandi Ahmad	80	√	
13.	Faris Mandala Putra	75	√	
14.	Fitriani Nurhalizah	90	√	
15.	Ihsan Wahid Cahya	80	√	
16.	Ilham Fajar Janwar S.	85	√	
17.	Kamila Putri Kurnia	85	√	

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
18.	Keona Cassidy Jono	90	√	
19.	Mira Safitri	85	√	
20.	Nabila Azzahra	60		√
21.	Nadya Asriyanti M.	65		√
22.	Nanda Asriyani M.	75	√	
23.	Nayyara Yasha Afifa	60		√
24.	Nisrina Allya Rozen	85	√	
25.	Rafi Suwaryana Putra	75	√	
26.	Raihan Firdaus	65		√
27.	Sahloa Najiyah Zachari	85	√	
28.	Sherly Marlinda	60		√
29.	Sherly Septiani	75	√	
30.	Siti Nur Amalia	60		√
31.	Tesha Jaherifa Adini P.	75	√	
32.	Tria Manik Maya F	85	√	
33.	Wahyu	75	√	
34.	Windya Aning Puspita	60		√
Jumlah Nilai		2.545		
Rata-rata Nilai		74,85		
Skor Maksimal		90		
Skor Minimal		60		
Jumlah yang sudah tuntas KKM		23		
Jumlah yang belum tuntas KKM		11		
Persentase Ketuntasan		67,65%		

Dari data tersebut terlihat sebanyak 67,65% atau sebanyak 23 peserta didik yang sudah mendapatkan nilai di atas KKM dan sebanyak 32,35% atau sebanyak 11 orang peserta didik yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis data di atas, masih terlihat kekurangan dalam pelaksanaan siklus I. kekurangan tersebut diantaranya adalah kurang optimalnya guru pada saat memotivasi peserta didik, penggunaan media pembelajaran dan kesesuaian pengaturan waktu, juga dalam pelaksanaan evaluasi. Pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pun masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dan masih mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan pada kekurangan-kekurangan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa masih diperlukan adanya perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan keaktifan guru, peserta didik yang akan berdampak pada tingginya nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus II sebagai pemecahan permasalahan tersebut.

Keberhasilan dari pelaksanaan siklus I dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 5
Keberhasilan Pelaksanaan Siklus I

No	Uraian	Target	Keterangan
	KKM : 75		
1.	Peserta didik yang mencapai KKM	67,65%	Bentuk tes tertulis
2.	Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	70,59%	Observasi
3.	Aktivitas guru selama proses pembelajaran	89,57%	Observasi

2 Deskripsi Tindakan siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan, diantaranya a) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) menyusun bahan ajar, c) merancang langkah-langkah pembelajaran, d) menentukan metode pembelajaran, e) menentukan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik berdasarkan beberapa aspek penilaian tertentu dan f) menyusun instrument penelitian yang akan digunakan, meliputi : penyusunan tes, berupa tes tertulis, penyusunan lembar kerja peserta didik dan penyusunan lembar pedoman observasi kegiatan.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini, penggunaan model *cooperatif learning type role playing* diterapkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini, guru sebagai peneliti melakukan beberapa kegiatan, diantaranya 1) mengkondisikan peserta didik pada situasi belajar, 2) membuka pelajaran dengan berdoa bersama, 3) mengecek kehadiran peserta didik, 4) mempersiapkan materi ajar, model pembelajaran, dan alat peraga, 5) memotivasi peserta didik agar untuk mengeluarkan pendapat, 6) melakukan tanya jawab tentang pola bilangan dan 7) menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini, terdapat beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mengingat kembali pola bilangan
- 2) Guru menjelaskan pola barisan bilangan sederhana
- 3) Peserta didik diberi lembar aktivitas peserta didik yang berisi soal latihan mengenai menentukan pola barisan bilangan sederhana.
- 4) Peserta didik mengerjakan latihan soal yang diberikan.

Elaborasi :

- 1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
- 2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 3) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 4) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 5) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

Konfirmasi :

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik
- 2) Guru memberikan penguatan

c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti melakukan beberapa kegiatan, diantaranya 1) guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan, 2) peserta didik mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan dan 3) guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang disampaikan.

c. Observasi

Dalam kegiatan observasi pada siklus ini, yang menjadi sasaran dari peneliti adalah aktivitas peserta didik pada saat diberi model pembelajaran kooperatif tipe role playing.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti sendiri, peneliti sebagai observer terdapat kegiatan peserta didik melakukan pengamatan melalui penggunaan alat pengumpul data yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu menggunakan pedoman observasi.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan guna memantau proses dan dampak yang dihasilkan dari perbaikan yang telah direncanakan. Pada tahap ini pula dilakukan observasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui analisis data berdasarkan format observasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe role playing dalam pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti pun diamati oleh pengamat yang merupakan rekan sejawat dari peneliti.

Adapun data hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 6
Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik pada Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Keaktifan dalam KBM		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Alifaridzi Sudi M.	√		
2.	Amdia Syahputri	√		
3.	Andika Prayoga S.	√		
4.	Andina Setia Wijaya		√	
5.	Annisa Nur Rehiddhani	√		
6.	Anisa Sekar Aryani	√		
7.	Arifa Annasmah	√		
8.	Bihar Absyar	√		
9.	Bunnaya Fathia Sabil	√		
10.	Daniesia Aryanti		√	
11.	Dika sarwan Zaqi		√	
12.	Fandi Ahmad	√		
13.	Faris Mandala Putra	√		

No	Nama Peserta Didik	Keaktifan dalam KBM		
		Baik	Cukup	Kurang
14.	Fitriani Nurhalizah	√		
15.	Ihsan Wahid Cahya		√	
16.	Ilham Fajar Janwar S.	√		
17.	Kamila Putri Kurnia	√		
18.	Keona Cassidy Jono	√		
19.	Mira Safitri	√		
20.	Nabila Azzahra	√		
21.	Nadya Asriyanti M.	√		
22.	Nanda Asriyani M.	√		
23.	Nayyara Yasha Afifa	√		
24.	Nisrina Allya Rozen	√		
25.	Rafi Suwaryana Putra	√		
26.	Raihan Firdaus	√		
27.	Sahloa Najiyah Zachari	√		
28.	Sherly Marlinda	√		
29.	Sherly Septiani	√		
30.	Siti Nur Amalia	√		
31.	Tesha Jaherifa Adini P.	√		
32.	Tria Manik Maya F	√		
33.	Wahyu	√		
34.	Windya Aning Puspita	√		
Jumlah		30	4	-
Persentase		88,24%	11.76%	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa 88,24% atau sebanyak 30 orang peserta didik telah menunjukkan keaktifan yang sangat baik dan 11,76% atau sebanyak 4 orang peserta didik yang cukup aktif.

Di bawah ini adalah data hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru pada siklus II.

Tabel 7
Lembar Observasi Keaktifan Guru pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Rentang Skor	Skor Perolehan
1.	Kegiatan Pembelajaran Awal	a. Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	1-5	5
		b. Melakukan kegiatan apersepsi	1-5	5
2.	Kegiatan Pembelajaran Inti	a. Mengeksplorasi materi	1-5	5
		b. Mengelaborasi materi	1-5	5
		c. Mengkonfirmasi materi	1-5	5
3.	Kegiatan Pembelajaran Akhir	a. Menyimpulkan materi pembelajaran	1-5	5
		b. Memberikan tugas rumah	1-5	5
		c. Memberikan informasi mengenai materi pelajaran berikutnya	1-5	5
4.	Penguasaan materi ajar	a. Menunjukkan penguasaan materi ajar	1-5	5
		b. Kemampuan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	1-5	5
5.	Strategi Pembelajaran	Menerapkan pendekatan pembelajaran	1-5	5
6.	Pemanfaatan media dan sumber belajar	a. Menggunakan media pembelajaran	1-5	5
		b. Memanfaatkan sumber belajar	1-5	5
		c. Memanfaatkan lingkungan belajar	1-5	5
7.	Pembelajaran yang memicu peserta didik	a. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	1-5	5
		b. Menunjukkan sikap terbuka	1-5	5
		c. Menumbuhkan antusiasme peserta didik	1-5	5
8.	Penguasaan bahasa	a. Menggunakan bahasa lisan dan tulisan yang baik dan jelas	1-5	5
		b. Menyampaikan pesan sesuai dengan gaya bahasa yang sesuai	1-5	5
9.	Penilaian proses dan hasil belajar	a. Memantau kemajuan belajar selama proses	1-5	5
		b. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan	1-5	5
10.	Penutup	a. Melakukan refleksi	1-5	5
		b. Melaksanakan kegiatan tindak lanjut	1-5	5

Jumlah skor perolehan	115
Rata-rata	5
Persentase skor	100%

Untuk mengetahui besaran hasil belajar peserta didik, maka pada akhir pelaksanaan siklus II dilakukan tes tertulis dengan hasil belajar yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8
Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Alifaridzi Sudi M.	80	√	
2.	Amdia Syahputri	80	√	
3.	Andika Prayoga S.	100	√	
4.	Andina Setia Wijaya	75	√	
5.	Annisa Nur Rehiddhani	80	√	
6.	Anisa Sekar Aryani	85	√	
7.	Arifa Annasmah	90	√	
8.	Bihar Absyar	85	√	
9.	Bunnaya Fathia Sabil	80	√	
10.	Daniesya Aryanti	75	√	
11.	Dika sarwan Zaqi	75	√	
12.	Fandi Ahmad	90	√	
13.	Faris Mandala Putra	80	√	
14.	Fitriani Nurhalizah	95	√	
15.	Ihsan Wahid Cahya	85	√	
16.	Ilham Fajar Janwar S.	90	√	
17.	Kamila Putri Kurnia	90	√	
18.	Keona Cassidy Jono	95	√	
19.	Mira Safitri	90	√	
20.	Nabila Azzahra	75	√	
21.	Nadya Asriyanti M.	75	√	
22.	Nanda Asriyani M.	80	√	
23.	Nayyara Yasha Afifa	75	√	
24.	Nisrina Allya Rozen	90	√	
25.	Rafi Suwaryana Putra	80	√	
26.	Raihan Firdaus	75	√	
27.	Sahloa Najiyah Zachari	90	√	
28.	Sherly Marlinda	75	√	
29.	Sherly Septiani	80	√	
30.	Siti Nur Amalia	75	√	
31.	Tesha Jaherifa Adini P.	80	√	
32.	Tria Manik Maya F	90	√	
33.	Wahyu	80	√	
34.	Windya Aning Puspita	75	√	
Jumlah Nilai		2.815		
Rata-rata Nilai		82,79		
Skor Maksimal		100		
Skor Minimal		75		
Jumlah yang sudah tuntas KKM		34		
Jumlah yang belum tuntas KKM		0		
Persentase Ketuntasan		100%		

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar dari pelaksanaan siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti membandingkan hasil dari siklus I dan siklus II, maka diperoleh kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menentukan polas barisan bilangan sederhana, hal tersebut terlihat dari seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh sebab itu, peneliti menganggap bahwa penelitian ini telah berhasil sehingga penelitian ini cukup sampai pada tahap siklus II.

Adapun tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 9
Keberhasilan Pelaksanaan Siklus II

No	Uraian	Target	Keterangan
KKM : 75			
1.	Peserta didik yang mencapai KKM	100%	Bentuk tes tertulis
2.	Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	88,24%	Observasi
3.	Aktivitas guru selama proses pembelajaran	100%	Observasi

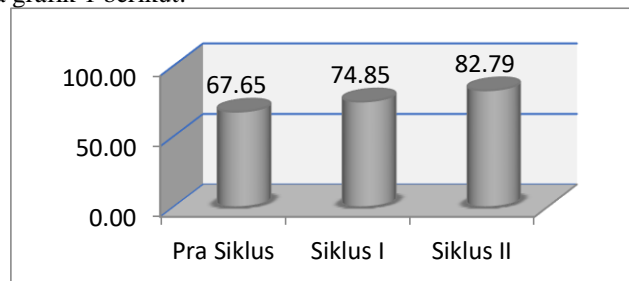
Pembahasan

Dari hasil pembelajaran menggunakan model kooperatif learning type role playing dan jawaban soal-soal evaluasi yang diberikan, kemudian peneliti menggunakan jawaban-jawaban tersebut untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika khususnya tentang menentukan pola barisan bilangan sederhana dengan menggunakan model kooperatif learning type role playing tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII E SMP NEGERI 18 Kecamatan Baranangsiang Kota Bogor. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil para siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 10
Rekapitulasi Nilai Para Siklus, Siklus I, dan Siklus II

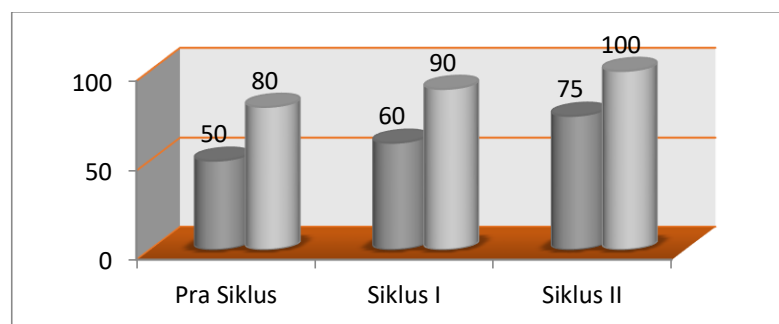
No.	Nama Peserta didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Alifaridzi Sudi M.	60	75	80
2	Amdia Syahputri	70	75	80
3	Andika Prayoga S.	80	90	100
4	Andina Setia Wijaya	60	65	75
5	Annisa Nur Rehiddhani	70	75	80
6	Anisa Sekar Aryani	70	75	85
7	Arifa Annasmah	80	85	90
8	Bihar Absyar	70	75	85
9	Bunnaya Fathia Sabil	60	75	80
10	Daniesia Aryanti	60	65	75
11	Dika sarwan Zaqi	50	60	75
12	Fandi Ahmad	75	80	90
13	Faris Mandala Putra	60	75	80
14	Fitriani Nurhalizah	80	90	95
15	Ihsan Wahid Cahya	75	80	85
16	Ilham Fajar Janwar S.	80	85	90
17	Kamila Putri Kurnia	80	85	90
18	Keona Cassidy Jono	80	90	95
19	Mira Safitri	80	85	90
20	Nabila Azzahra	50	60	75
21	Nadya Asriyanti M.	60	65	75
22	Nanda Asriyani M.	70	75	80
23	Nayyara Yasha Afifa	50	60	75
24	Nisrina Allya Rozen	80	85	90
25	Rafi Suwaryana Putra	70	75	80
26	Raihan Firdaus	60	65	75
27	Sahloa Najiyah Zachari	80	85	90
28	Sherly Marlinda	50	60	75
29	Sherly Septiani	70	75	80
30	Siti Nur Amalia	50	60	75
31	Tesha Jaherifa Adini P.	70	75	80
32	Tria Manik Maya F	80	85	90
33	Wahyu	70	75	80
34	Windya Aning Puspita	50	60	75
Jumlah Nilai		2.300	2.545	2.815
Rata-rata Nilai		67,65	74,85	82,79
Skor Maksimal		80	90	100
Skor Minimal		50	60	75
Jumlah yang sudah tuntas KKM		12	23	34
Jumlah yang belum tuntas KKM		22	11	0
Persentase Ketuntasan		35,29%	67,65%	100%

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menentukan pola barisan bilangan sederhana. Terlihat pada pelaksanaan siklus I dan II telah menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran matematika. Pada pembelajaran menggunakan model *cooperatif learning tipe role playing*, interaksi peserta didik dan guru di awal pelajaran diawali oleh guru dengan memberikan penayangan soal-soal pola bilangan dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dengan senang. Kemudian guru mengarahkan dan menjelaskan bagaimana peserta didik belajar dengan baik. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru mengelola kelas secara interaktif, membimbing peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhir pelajaran, guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru mengevaluasi peserta didik dengan memberikan soal-soal yang relevan dengan konsep. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah ada peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tentang menentukan pola barisan bilangan sederhana. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yang tersaji pada grafik 1 berikut.



Grafik 1
Peningkatan Rata-Rata Nilai Peserta Didik Tiap Siklus

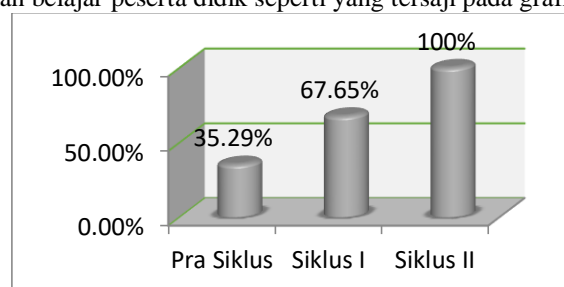
Peningkatan rata-rata nilai peserta didik juga ditunjang oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi peserta didik setiap siklus seperti yang tergambar pada grafik 2 berikut.



Grafik 2
Peningkatan Nilai Tertendah dan Tertinggi Tiap Siklus

Dari grafik 2 di atas diperoleh bahwa nilai terendah pada pra siklus adalah 50 kemudian meningkat menjadi 60 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75 pada siklus II. Selanjutnya nilai tertinggi pada pra siklus adalah 80 kemudian meningkat menjadi 90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 100 pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *cooperatif learning tipe role playing* cocok untuk diterapkan pada menyelesaikan soal bilangan hitung campuran menentukan pola barisan bilangan sederhana.

Selain peningkatan rata-rata nilai peserta didik, penerapan model *cooperatif learning tipe role playing* juga dapat meningkatkan prosentase ketuntasan belajar peserta didik seperti yang tersaji pada grafik 4.10 berikut.



Grafik 3
Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

Dari grafik 4.12 di atas diperoleh bahwa pada pra siklus hanya 35,29% atau 12 peserta didik yang nilainya di atas KKM yang ditetapkan, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 67,65% atau 23 peserta didik yang nilainya di atas KKM selanjutnya pada siklus II menjadi 100% atau 34 peserta didik yang nilainya di atas KKM .

Data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 70,59 atau 24 orang peserta didik yang aktif, 17,47% atau 6 peserta didik cukup aktif, dan 11,76% atau 4 peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II didapat 88,24% atau 30 peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran dan 11,76% atau 4 peserta didik yang cukup aktif pada saat pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Dengan banyaknya peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa guru saat menerangkan materi dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing* sudah berhasil melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Data aktivitas guru menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum sudah baik, namun ada beberapa komponen penilaian dari observer yang masih kurang yaitu kurang memotivasi peserta didik dan kurang mengarahkan peserta didik pada saat mengerjakan latihan soal sehingga semangat peserta didik pada siklus I secara umum masih kurang. Kekurangan-kekurangan pada siklus I ini kemudian diperbaiki pada siklus II dan aktivitas guru pada siklus II ini secara umum sudah baik.

Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing*, peserta didik dalam belajar menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu pula pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing* menjadi lebih efektif. Akibatnya informasi yang diterima peserta didik akan diingat lebih lama.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing* karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning type role playing*, peserta didik merasa tidak belajar karena pembelajarannya menyenangkan bagi mereka. Hal tersebut membuat pelajaran menjadi melekat lebih lama dan baik secara langsung maupun tidak langsung, membuat peserta didik menjadi paham materi menentukan pola barisan bilangan sederhana.

SIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP NEGERI 18 Kecamatan Baranangsiang Kota Bogor pada peserta didik kelas VIII E tahun pelajaran 2017/2018 bahwa model *cooperatif learning type role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas VIII E SMP NEGERI 18 Kecamatan Baranangsiang Kota Bogor. Penggunaan model *cooperatif learning type role playing* dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh sehingga aktivitas belajar mereka meningkat. Hal ini terbukti pada siklus I terdapat 70,59 atau 24 orang peserta didik yang aktif, 17,47% atau 6 peserta didik cukup aktif, dan 11,76% atau 4 peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II didapat 88,24% atau 30 peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran dan 11,76% atau 4 peserta didik yang cukup aktif pada saat pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar peserta didik di kelas VIII E di SMP NEGERI 18 Kecamatan Baranangsiang Kota Bogor sebelum menggunakan model *cooperatif learning type role playing* mempunyai nilai rata-rata 67,65. Pada saat pembelajaran diubah menggunakan model *cooperatif learning type role playing*, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 74,85 pada siklus I dan 82,79 pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka guru diharapkan untuk melakukan variasi media pembelajaran untuk menghindari kejenuhan peserta didik. Salah satunya menerapkan berbagai macam metode/pendekatan/model pembelajaran/media pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif learning tipe *role playing*. Hasil penelitian (model pembelajaran kooperatif learning tipe *role playing*) dapat dikembangkan dan diterapkan pada pokok bahasan yang lain. Sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Prasetyo. 2001. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II
- Hamalik, Oemar. (2005). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riyanto, Yatim. 2012. Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, W. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suherman, Erman dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2015. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.