

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)UNTUKMENGURANGI KESALAHANSISWA DALAM MENYELESAIKAN SOALPADA MATERIARITMETIKASOSIAL KELAS VIIA SMPN 1 SUKOWONOSEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Ziadatus Sha'adhah<sup>3</sup>, Hobri<sup>4</sup>, Toto' Bara Setiawan<sup>5</sup>**

***Abstract.** The aim of the study is to describe the implementation of role playing which decrease the student's error, to describe the student's activities in implementation of role playing method and to describe reduction of the student's error in completing questions after the implementation of role playing method. The subject of the study is the students of VII A class at SMPN Sukowono. In addition, the research design that is used in this study is classroom action research. The data were collected by using observation, interview, achievement test and documentation. The percentage result of the student's activity observation showed that 54.91% in the beginning learning activity and 71.23% in the end of student's learning activity. Moreover, the percentage of teacher's activity is 90% and 96.67%. Besides that, the percentage of the student's error in completing questions showed that it decreased from 42, 43% to 29.14%. Based on the result of the research, it can be concluded that the implementation of role playing method goes well, so it can help to decrease the student's error in completing question of social arithmetic.*

***Key Words :** Role Playing, student's error, sosial arithmetic.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pengajaran berjalan baik meliputi pengajaran siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berfikir dan bagaimana memotivasi diri mereka sendiri. Selama ini telah banyak usaha yang dilakukan untuk mengadakan upaya perbaikan dan penyempurnaan pengajaran salah satunya mata pelajaran matematika, baik oleh pemerintah (dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional dengan kebijakan-kebijakannya), maupun oleh para praktisi pendidikan yang menawarkan hasil penelitiannya tentang berbagai metode dalam pembelajaran. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya

---

<sup>3</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

<sup>4</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

<sup>5</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

berpikir logis, sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Siswa menganggap matematika tidak menarik dan penuh rumus, sehingga mengakibatkan siswa kurang berhasil dalam belajar matematika. Dalam proses pembelajaran matematika siswa sering melakukan kesalahan-kesalahan yang mengakibatkan siswa tidak tuntas dalam belajar dan tujuan yang ditetapkan tidak tercapai.

Kesalahan-kesalahan siswa dapat diakibatkan oleh beberapa faktor, antara lain kurang memahami konsep, dan kesulitan menyelesaikan soal matematika terutama materi aritmetikasosial dimana membutuhkan kemampuan yang lebih baik dari proses berpikir untuk menganalisa soal sampai dengan bagaimana cara memecahkannya. Kurangnya pemahaman terhadap materi membuat siswa merasa kesulitan menyelesaikan soal sehingga hal ini bisa menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Menurut Mitra (2010: 15) jenis kesalahan dalam menyelesaikan soal matematika dapat diklasifikasikan menjadi enam yaitu kesalahan penggunaan data, kesalahan menafsirkan bahasa, kesalahan tidak adanya penyelesaian akhir, kesalahan teorema, kesalahan dalam penggunaan tanda atau simbol, serta kesalahan teknik. Dan jenis kesalahan siswa yang digunakan dalam penelitian ini dalam mengerjakan soal matematika antara lain: a) kesalahan menafsirkan bahasa; b) kesalahan penggunaan teorema; c) kesalahan penggunaan data; d) kesalahan teknis.

Kenyataan tersebut juga terjadi pada pembelajaran matematika di SMPN 1 Sukowono. Kegiatan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika sering kali dituangkan dalam bentuk soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Menurut hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa siswa melakukan kesalahan dengan persentase yang sangat tinggi, yaitu mencapai 90% untuk tiap jenis kesalahan. Untuk menyikapi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita, maka diperlukan suatu metode pembelajaran matematika yang menarik sehingga mampu memberdayakan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan informasi di atas, dilakukan observasi di SMP Negeri 1 Sukowono diperoleh keterangan bahwa persentase tiap jenis kesalahan sangatlah tinggi. Hal ini juga dapat diketahui dari hasil wawancara terhadap guru bidang studi matematika kelas VIIA SMPN 1 Sukowono tahun ajaran 2012/2013, beliau mengatakan bahwa siswa kelas VIIA SMPN 1 Sukowono banyak mengalami kesulitan pada materi aritmetika sosial. Materi aritmetikasosial merupakan materi yang sangat cocok bila diajarkan menggunakan metode *Role Playing* karena dengan metode

ini siswa dapat memahami konsep serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Aritmetika sosial adalah ilmu yang membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta penerapannya. Dan metode *Role Playing* adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa yang telah dirancang/direncanakan dalam sebuah naskah skenario yang nantinya akan dimainkan oleh siswa tersebut. Dengan naskah tersebut siswa akan berperan menjadi penjual dan pembeli. Di dalam naskah skenario diberikan juga masalah antara penjual dan pembeli, misalnya ada kesalahan pada saat pembeli membayar barang yang dibeli, ada kesalahan penjual yang salah dalam memberikan besar diskon, dan misalnya juga ada kesalahan penjual saat menghitung harga. Dengan masalah-masalah yang ada tersebut akan terjadi perdebatan dan siswa akan berfikir dimana letak kesalahan tersebut sehingga siswa akan lebih paham konsep dari materi. Siswa juga diberikan soal yang berkaitan dengan bermain peran tersebut, dan juga diberikan latihan soal yang hampir sama dengan naskah namun soal dikemas lebih pendek agar siswa lebih memahami soal cerita. Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut, maka penyebab dari kesalahan yang dilakukan siswa pada saat menyelesaikan soal dapat dikurangi.

Di SMP N 1 Sukowono, model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model ceramah. Guru dan peneliti menduga model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif. Hal inilah yang menyebabkan tingginya jenis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika khususnya siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono pada materi aritmetika sosial. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Bagaimanakah penerapan metode *Role Playing* untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII ASMPN 1 Sukowono semester ganjil tahun ajaran 2012/2013?; 2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan metode *Role Playing* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII ASMPN 1 Sukowono semester ganjil tahun ajaran 2012/2013?; 3) Bagaimanakah penurunan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal setelah penerapan metode *Role Playing* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII ASMPN 1 Sukowono semester

ganjil tahun ajaran 2012/2013?

Bermain peran adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peran disini yaitu terjadinya hubungan antara siswa dalam situasi tertentu (Suharto, 1997:85). Bermain peran (*role playing*) adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya (Supriono dan Sapari, 2001:137). Melalui metode bermain peran dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pada penelitian ini digunakan LKS untuk membimbing siswa dalam menemukan konsep dari materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah metode *Role Playing* berdasarkan dari Ahmad, Setyono, Amri, dan Elisah (2011: 34) dalam ([http://fkipunja-ok.com/versi\\_2a/extensi/artikel\\_ilmiah/artikel/A1A108042\\_177.pdf](http://fkipunja-ok.com/versi_2a/extensi/artikel_ilmiah/artikel/A1A108042_177.pdf)) dan peneliti diperoleh sebagai Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
Pendahuluan	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan	Memperhatikan penjelasan guru
	Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dan memberi gambaran atau simulasi kepada siswa.	Memperhatikan penjelasan guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan bermain peran. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
Kegiatan Inti	Membagi kelas menjadi 6 sampai dengan 7 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 7 orang, dan dipilih secara heterogen	Berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru
	Membagikan LKS kepada seluruh kelompok	Menerima LKS dan mempelajarinya
	Membagikan naskah <i>role playing</i> kepada kelompok yang ditunjuk	Menerima naskah yang diberikan oleh guru dan dipelajari
	Memberi sedikit penjelasan mengenai materi yang terkait	Memperhatikan penjelasan guru
	Menetapkan kelompok yang akan memainkan peran dipilih secara acak	Menentukan pemain yang akan terlibat berdasarkan kesepakatan siswa.
	Meminta Masing-masing anggota kelompok yang terpilih untuk melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i> . Guru beserta siswa yang tidak terlibat	Melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i>

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
	dalam pemeranan memperhatikan kelompok yang sedang melakukan tugasnya Apabila ketika <i>Role Playing</i> sedang berlangsung ada pemeran yang kesulitan, guru dapat memberikan bantuan	
	Meminta seluruh kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan guru	Semua kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan oleh guru
	Meminta perwakilan tiap kelompok untuk menyajikan jawaban LKS di depan kelas dan membimbing siswa	Perwakilan kelompok menyajikan jawaban LKS di depan kelas
	Memberi soal untuk dikerjakan siswa secara individu	Mengerjakan soal secara individu
	Membahas bersama siswa dengan tanya jawab	Mengemukakan pendapat
Kegiatan Penutup	Mengulangi materi yang dianggap sulit (jika ada) dan membimbing siswa dan menarik kesimpulan bersama siswa	Menyimak penjelasan guru dan menarik kesimpulan pembelajaran dibimbing oleh guru

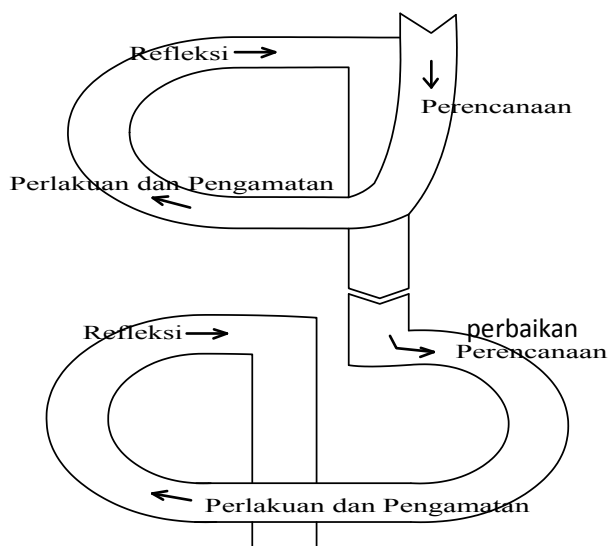
## METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa siswi kelas VII A SMPN 1 Sukowono. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Role Playing* untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data deskriptif yang menjelaskan tentang penerapan pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, akan dinilai bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau sering disebut PTK. Menurut Arikunto (2006:91), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada suatu kelas. Pada penelitian ini mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada tiap-tiap siklus berisi 2 kali pertemuan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan maupun hambatan dari pelaksanaan siklus pertama, maka ditentukan rancangan yang telah direvisi untuk pelaksanaan siklus kedua. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model skema yang merupakan

pengembangan dari model Kurt Lewin. Pada Gambar 1 di bawah ini disajikan kutipan model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Taggart.

Penelitian diawali oleh tahap perencanaan. Pada tahap ini, direncanakan dan disiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dan dibutuhkan dalam metode pembelajaran *Role Playing*. Selama dilakukan tindakan juga dilakukan observasi untuk mengumpulkan data. Tahapan terakhir adalah tahap refleksi. Tahap refleksi didasarkan pada bukti-bukti empiris dari data yang telah terkumpul berdasarkan hasil pengamatan selama tahap observasi. Tahap refleksi merupakan faktor yang penting untuk melakukan revisi rencana berikutnya.



Gambar 1. Model Kemmis & Mc Taggart  
(dalam Arikunto, 2006:93)

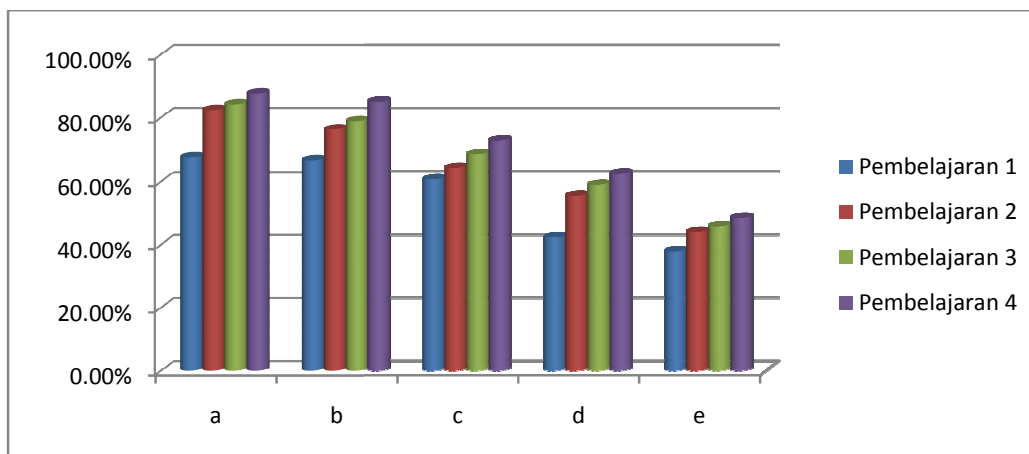
Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh untuk mengumpulkan data (Arikunto 1993:134). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, baik aktivitas siswa saat pembelajaran dan persentase kesalahan yang dilakukan siswa secara klasikal dan individual dengan

menggunakan metode *Role Playing* pada materi aritmetika sosial kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Pada penelitian ini terdapat dua siklus, pada siklus I dan siklus II.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada materi aritmetika sosial dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena dengan bermain peran siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan materi harga jual, harga beli, untung/rugi serta persentase untung/rugi bersama dengan teman sekelompok dan berdiskusi dalam mengerjakan LKS sehingga pengetahuan yang didapatkan bukan hanya hafalan akan tetapi berupa pemahaman dan pengalaman. Pada Gambar 1 di bawah ini disajikan persentase aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Aktifitas Siswa

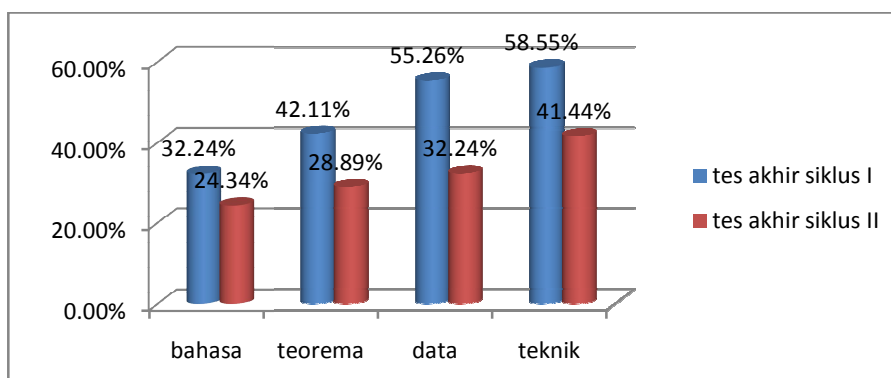
Keterangan :

- a : mengerjakan tugas dengan diskusi kelompok
- b : mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah
- c : peran aktif siswa dalam kegiatan *role playing*
- d : berdiskusi antara siswa dengan guru/teman
- e : bertanya antara siswa dengan guru/teman

Dari hasil analisis pada penelitian ini dapat dilihat dari pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4. Aktifitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan, dalam mengerjakan tugas dengan diskusi kelompok, mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah, peran aktif siswa dalam kegiatan *role playing*, berdiskusi antara siswa dengan guru/teman, bertanya antara siswa dengan guru/teman juga mengalami peningkatan. Aktifitas siswa yang dirasa kurang adalah aktivitas siswa pada saat berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman. Hal ini dikarenakan

siswa masih cenderung takut dan malu untuk bertanya. Namun setelah guru lebih memperhatikan aktivitas siswa, aktivitas siswa dalam berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman sudah mengalami peningkatan walaupun dibandingkan dengan aktivitas lainnya persentasenya lebih kecil.

Pada Gambar 2 dibawah ini disajikan persentase kesalahan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Kesalahan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian penerapan pembelajaran metode *role playing* pada materi aritmetika sosial di SMP Negeri 1 Sukowono ternyata dapat menurunkan persentase kesalahan siswa secara individual. Ini dapat dilihat dari hasil analisis tes siklus I diperoleh siswa yang melakukan kesalahan dengan kategori sangat kecil sebanyak 1 siswa, kecil sebanyak 5 siswa, cukup tinggi sebanyak 11 siswa, tinggi sebanyak 10 siswa dan sangat tinggi sebanyak 11 siswa. Sedangkan dari hasil analisis tes siklus II diperoleh siswa yang melakukan kesalahan dengan kategori sangat kecil sebanyak 2 siswa, kecil sebanyak 13 siswa, cukup tinggi sebanyak 14 siswa, tinggi sebanyak 7 siswa dan sangat tinggi sebanyak 2 siswa.

Jenis kesalahan yang paling banyak dilakukan siswa pada tes akhir siklus I adalah jenis kesalahan teknik yakni sebesar 58,55% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dapat dikatakan bahwa siswa belum memahami konsep pada materi aritmetika sosial sehingga sebagian besar siswa tidak bisa menjawab soal pada tes di akhir siklus I. Setelah pelaksanaan tes akhir pada siklus II materi aritmetika sosial, semua jenis kesalahan mengalami penurunan dan penurunan kesalahan terbesar yakni pada jenis kesalahan penggunaan data..

Berdasarkan evaluasi dari guru bidang studi matematika, ada beberapa hal dari siklus I yang dapat dijadikan bahan refleksi untuk siklus selanjutnya. Beberapa hal yang



perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran yaitu dengan lebih mengoptimalkan dan memperhatikan aktivitas siswa dalam bermain peran, terutama pada aktivitas guru pada saat menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode *Role Playing*, saat guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan bermain peran, saat guru membantu siswa menemukan konsep, dan saat memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Sehingga nantinya dapat mengurangi kesalahan yang dilakukan dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan, secara keseluruhan proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan persentase aktivitas siswa dan penurunan persentase kesalahan yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian hanya dilakukan sampai pada siklus II. Secara umum kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran ini adalah keterbatasan waktu dan kurang akrabnya hubungan antar siswa yang akibatnya menghambat interaksi kelompok. Untuk mengatasi hambatan tersebut, maka guru benar-benar mempersiapkan pembelajaran dengan seksama, mengatur waktu yang digunakan untuk diskusi kelompok dan presentasi kelompok. Selain itu guru juga harus lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa untuk menerima segala perbedaan yang ada. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi matematika.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) 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. Dalam 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. Dengan aktivitas tersebut, maka 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 oleh guru (peneliti) kendala yang ada sudah mulai berkurang;

- 2) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dari siklus I sampai siklus II cenderung mengalami peningkatan. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat bahwa aktivitas siswa aktif. Aktivitas siswa yang masih kurang pada siklus I adalah aktivitas berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa yang masih kurang masih sama yaitu aktivitas berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman, namun pada siklus II aktivitas tersebut mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase rata-rata aktivitas siswa pembelajaran pertama 54,91%, pembelajaran kedua menjadi 64,56%. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata aktivitas siswa pembelajaran pertama, adalah 67,54% dan pada pembelajaran kedua juga mengalami peningkatan, menjadi 71,23%. Untuk aktivitas guru dari siklus I pembelajaran 1 sampai siklus II pembelajaran ke 2 juga mengalami peningkatan. Pada aktivitas membantu siswa dalam menemukan konsep guru masih sedikit mengalami kekurangan. Namun dibandingkan dengan siklus I aktivitas tersebut sudah ada peningkatan/lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Persentase aktivitas guru yang didapatkan dari hasil observasi oleh guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Sukowono menunjukkan sangat aktif;
- 3) Berdasarkan hasil analisa data mengenai persentase jenis kesalahan yang dilakukan siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sukowono tahun pelajaran 2012/2013, baik pada tes akhir siklus I ataupun tes akhir siklus II diperoleh kesimpulan bahwa siswa dalam menyelesaikan soal aritmetika sosial mengalami penurunan. Hasil

analisis persentase kesalahan yang dilakukan siswa pada siklus I adalah 42,43% tergolong dalam kriteria tinggi, dan hasil analisis persentase kesalahan yang dilakukan siswa pada siklus II adalah 29,14% tergolong dalam kriteria yang cukup tinggi. Dari hasil analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal aritmetika sosial diperoleh rata-rata persentase penurunan kesalahan adalah 13,29%. Dalam mengerjakan soal matematika pada materi aritmetika sosial, kesalahan yang dilakukan siswa yang paling banyak mengalami penurunan adalah pada kesalahan penggunaan data yaitu persentase penurunan kesalahan 23,02%. Dan kesalahan yang sering siswa lakukan dalam menyelesaikan soal pada siklus I dan siklus II yaitu siswa cenderung melakukan kesalahan teknik.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan.

- 1) Bagi guru, pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran karena pada metode *Role playing* siswa terlibat secara langsung pada kegiatan pembelajaran. Selain itu guru harus lebih sering memberi motivasi seperti memberikan penghargaan kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Bagi peneliti, apabila akan menerapkan metode *Role Playing* hendaknya segala keperluan seperti LKS dan desain pembelajaran benar-benar dipersiapkan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang direncanakan.
- 3) Bagi peneliti lain, disaat melakukan penelitian ini terdapat beberapa kendala salah satunya dalam menyampaikan/memberikan penjelasan dan contoh model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis dengan melakukan pengenalan terlebih dahulu dan menyampaikan/memberikan penjelasan dan contoh model pembelajaran *role playing* sebelum masuk ke dalam kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Depdiknas.
- Hudojo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta : Depdikbud P2LPTK.
- Nurhadi dan Gerrad Senduk, Agus. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rustamaji, Djoko.1999. *Diagnosis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal-soal Rumus Segitiga dalam Trigonometri Siswa Kelas I Caturwulan II SMUN 1 Banyuwangi tahun pelajaran 1999/2000*. Jember: Universitas Jember.
- Suharto, Bohar. 1997. *Pendekatan Dan Teknik Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Supriono dan Sapari. 2001. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Surabaya: SIC
- Sutejo. 2001. *Pembelajaran Remedial Untuk Mengatasi Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Volum dan Luas Sisi Bangun Ruang Siswa Kelas III.PL 1 Cawu 1 di SLTP Negeri 3 Balung Jember Tahun Pelajaran 2000/2001*. Jember: Universitas Jember.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Belajar Aktif* :PT Pustaka Insan Mudani