

**UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN BELAJAR MATEMATIKA
DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS VIII D SMPN 14 MADIUN**

**Tantri Darmasari
Rudi Santoso Yohanes**

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

ABTRACT

This research was aimed to know how was the effort to increase learning achievement in Math for grade VIII D SMPN 14 Madiun using Role Playing method. From this research that has been done bring some conclusions that are:

- 1. The average of total result teacher's ability using Role Playing method in cycle I is 2,69 with good category had been increase in cycle II 3,00 with good category. This already accomplished success indicator that has been determined.*
- 2. The percentage of students' learning discipline in Math during learning process in cycle I 23,1% for not good category and 76,9% for good enough category, it was increased in cycle II 25% for good category and 75% for good enough category, but this hadn't accomplished success indicator that has been determined.*
- 3. Learning achievement test, average score of students' learning achievement in Math cycle I 47,8 with 3 student completed and in cycle II 68,42 with 10 students completed. It shows that students learning achievement in Math has been increase but not accomplish the success indicator yet. Learning process using Role Playing in this research could increase students' learning discipline in Math, but it increased step by step.*

Key words: Learning discipline, learning achievement, Role playing method

A. Pendahuluan

1) Latar Belakang

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa sendiri adalah sebagai penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar. Dalam pembelajaran terdapat dua faktor yang mempengaruhi terjadinya ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu adanya faktor dari dalam diri siswa sendiri

yang kedua adalah faktor dari luar dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, cara mengajar guru dan lingkungan .

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sering ditemukan beberapa permasalahan yang dapat menjadi benalu dalam proses belajar berlangsung, hal tersebut seperti siswa asyik dengan kegiatannya sendiri (aktif dalam hal yang negatif) dan jika diberi tugas secara individu siswa enggan untuk mengerjakannya. Permasalahan tersebut sering dijumpai pada proses belajar di sekolah dan harus diatasi dengan segera agar tidak menyebar dan mengganggu kegiatan belajar dalam kelas. Hal ini terjadi pada kelas VII D di SMP Negeri 14 Madiun.

Hal tersebut juga diketahui peneliti pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 14 Madiun. Pada saat itu peneliti berkesempatan untuk mengajar di kelas VII D dengan jumlah siswa 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dari hasil pengamatan peneliti ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Siswa cenderung ramai pada saat guru menerangkan
- b. Apabila siswa diberi tugas banyak siswa yang tidak mengumpulkan.
- c. Sifat siswa kelas VII D merupakan siswa yang tidak bisa diam, selalu berbicara sendiri saat guru menerangkan.
- d. Tidak fokus pada proses pembelajaran berlangsung, dan
- e. Ada beberapa siswa laki-laki yang suka mengganggu temannya.

Dari pemaparan beberapa masalah tersebut, perlu adanya usaha untuk mencari faktor-faktor penyebab dari munculnya permasalahan tersebut, faktor penyebabnya sesuai dengan pengamatan peneliti adalah:

- a. Siswa bosan dengan proses pembelajaran yang ada di kelas
- b. Siswa tidak suka dengan cara mengajar guru atau metode yang digunakan guru
- c. Siswa mudah terpengaruh dengan temannya yang gaduh, dan
- d. Siswa lebih senang bergerak daripada hanya diam dan mendengarkan

Berdasarkan kondisi di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Madiun, siswa kurang memiliki kedisiplinan dalam proses pembelajaran. Karena ada siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran

dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan yang tersebut diperlukan upaya tindakan kelas, mengingat bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang aktif dalam hal yang negatif, selalu ribut sendiri, dan suka mengganggu temannya saat belajar. Selain siswa kurang memiliki kedisiplinan dalam belajar, siswa kelas VII D ini juga kurang dalam prestasi belajarnya, terlihat bahwa pada saat peneliti melaksanakan PPL banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan penyebab masalah maka perlu dilakukan pembenahan dengan cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII D yang saat ini berada di kelas VIII D namun juga tidak membuat mereka ketakutan untuk mempelajari matematika. Pembelajaran kelompok adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Berkelompok dengan berlatih sehingga siswa memiliki sikap disiplin sekaligus. Metode yang cocok dengan karakteristik tersebut adalah metode *Role Playing*. Pembelajaran metode *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran atau materi melalui pengembangan imajinasi siswa (Huda, Miftakul 2013:209). *Role Playing* sering disebut juga dengan bermain peran, permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang atau berkelompok. Setiap anggota kelompok nantinya akan di beri peran tersendiri yang disediakan oleh guru. Dengan adanya siswa memiliki peran masing-masing sesuai dengan tunjukkan guru, mereka akan merasa dihargai dan siswa akan berusaha untuk melakukan tugas tersebut dengan sebaik mungkin serta siswa akan berlatih untuk bertanggung jawab dan disiplin akan tugasnya masing-masing. Menurut Haryuni (2002) dengan pembelajaran *Role Playing* suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan serta memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

2) Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diringkas bahwa peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Belajar dan Prestasi

Belajar Matematika Siswa dengan metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun”

3) Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Untuk siswa

Siswa dapat meningkatkan kedisiplinannya dan prestasi belajarnya dalam pembelajaran matematika

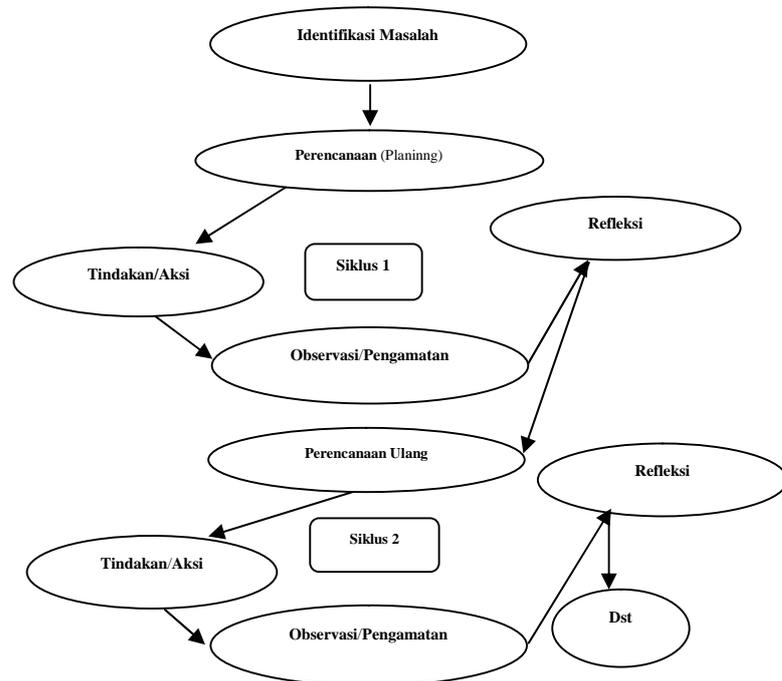
b. Untuk Guru

Guru dapat menggunakan metode *Role Playing* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kedisiplinan belajar dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun.

B. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Sanjaya (2009: 13) PTK merupakan salah satu upaya dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan kelas. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus, dengan cara melakukan refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta mengimplementasikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya, dan diakhiri dengan melakukan refleksi. Adapun dibawah ini merupakan langkah-langkah PTK menurut Hopskin.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas Model Hopskin

2. Kedisiplinan Belajar

Menurut Sutrisno (2015: 41) disiplin merupakan sesuatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang yang muncul dalam pola tingkah lakunya sehari-hari. Disiplin terjadi dan berbentuk sebagai hasil dan dampak proses pembinaan cukup panjang yang dilakukan sejak dari dalam keluarga dan berlanjut dalam pendidikan di sekolah. Sedangkan menurut acuan penilaian sikap kurikulum 2013 (Kemendikbud 2017: 31) disiplin adalah tindakan yang menunjukkan, perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Adapun indikator-indikator kedisiplinan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator kedisiplinan belajar

A	Kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran
B	Datang tepat waktu
C	Patuh pada tata terib atau aturan bersama/sekolah
D	Mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
E	Menggunakan bahasa yang baik, benar dan sopan saat berbicara
F	Menyimak dan mencermati penjelasan
G	Tidak membuat keributan saat pembelajaran berlangsung

3. Prestasi Belajar

Menurut Antonius (2016 : 23) prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran disekolah. Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya dicapai seseorang setelah melakukan suatu proses belajar.

4. Metode *Role Playing*

Menurut Shoimin (2014: 161) metode *Role Playing* merupakan suatu metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Langkah- langkah Pembelajaran Metode *Role Playing* Menurut (Huda, Miftakhul 2013:209) langkah-langkah pembelajaran dengan Role Playing adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun.

b. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 18 September-12 Oktober 2018 semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun dengan jumlah siswa 20 anak yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Tantri Darmasari sebagai peneliti sekaligus pengajar, sedangkan pengamat terdiri dari dua orang sejawat.

4. Prosedur Penelitian

Untuk memecahkan masalah penelitian dibutuhkan langkah-langkah yang tepat yaitu: menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi dilanjutkan dengan melakukan rencana ulang dan melaksanakan tindakan sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode *Role Playing*, maka pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus.

5. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah soal tes prestasi belajar. Instrumen tes ini digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes siklus I dan siklus II.

b. Instrumen non Tes

1) Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengajar Menggunakan Metode *Role Playing*

Lembar observasi ini digunakan sebagai pedoman ketika melakukan pengamatan (observasi) secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung tentang bagaimana kemampuan guru mengajar dengan metode yang digunakan.

2) Lembar Observasi Kedisiplinan Belajar Matematika Siswa selama Proses Pembelajaran berlangsung

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai gambaran pembelajaran yang sedang dilakukan oleh peneliti dan observer pada setiap pertemuan dengan panduan lembar observasi untuk mengetahui kedisiplinan belajar matematika siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role playing*

6. Teknik Analisis Data

a. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Dalam mengukur tingkat prestasi belajar siswa dilakukan dengan tes yang dilaksanakan pada tiap akhir pelaksanaan setiap siklus dan peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. Analisis ketercapaian pembelajaran dinyatakan dalam ketuntasan berdasarkan standar ketuntasan mengajar (SKBM) yang ditetapkan SMPN 14 Madiun, yaitu siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 75 sebagai batas penguasaan materi dan ketuntasan keseluruhan jika ketuntasan dalam kelas tersebut terdapat 75% siswa yang tuntas dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu kriteria ketuntasan belajar siswa menggunakan *Role Playing* menggunakan interval 75%-100%.

$$NA = \frac{\text{Skor Perolehan siswa}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Keterangan:

NA= Nilai akhir siswa

Setelah itu dihitung jumlah siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu memperoleh nilai lebih dari 75 dalam setiap siklusnya yang dapat dinyatakan

dengan $\sum r$ kemudian dihitung presentase untuk siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan masing-masing siklus dengan rumus $pst = \frac{\sum r}{N} \times 100\%$

Keterangan :

pst = Presentase jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan

$\sum r$ = Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan

N = Jumlah siswa

Data yang diperoleh selama penelitian dijadikan dasar untuk pelaksanaan siklus selanjutnya. Kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila prosentase jumlah siswa yang tuntas mendapat nilai lebih dari 75 mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa.

b. Kedisiplinan Belajar Siswa selama proses Pembelajaran Berlangsung

Penilaian dilakukan dengan mengamati siswa setiap kali tatap muka. Pengamatan dilakukan oleh beberapa pengamat. Kemudian dicari nilai kedisiplinan masing-masing siswa dengan rumus:

$$RAS = \frac{\sum SA}{\sum N}$$

Keterangan:

RAS = Nilai kedisiplinan siswa sesuai nomor urut siswa

SA = Skor kedisiplinan siswa sesuai nomor urut siswa

N = jumlah pengamatan

PTK dalam penelitian ini pada stu siklus terdiri dari 2 pertemuan untuk mengukur kedisiplinan belajar siswa, maka ada skor rata-rata total setiap siklus dihitung dengan rumus:

$$RATOT = \frac{RAS1 + RAS2}{2}$$

Keterangan:

$RATOT$ = Rata-rata total

$RAS1$ = Skor rata-rata pertemuan 1

$RAS2$ = Skor rata-rata pertemuan 2

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung akan diolah dan dievaluasi serta dijadikan dasar kegiatan refleksi berikutnya. Kelas dikatakan

disiplin apabila jumlah presentase kedisiplinan siswa berada dalam kategori baik dan sangat baik sebesar lebih dari 75%. Presentase kedisiplinan belajar siswa dapat ditentukan dengan rumus:

$$PKS = \frac{Nb}{N} \times 100$$

Keterangan:

PKS = Presentase kedisiplinan belajar siswa

Nb = Jumlah siswa yang berada dalam kategori diatas rata-rata

N = Banyak siswa seluruhnya.

Apabila pada siklus ini belum terpenuhi, maka harus dilanjutkan untuk siklus selanjutnya sampai memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa kriteria keberhasilan yang ada, peneliti memilih kriteria kedisiplinan belajar menurut Sari (2017 : 51) yaitu :

Tabel 2. Kriteria Kedisiplinan Belajar Siswa

Kriteria	Kategori
$1,00 \leq \text{RATOT} < 2,00$	Tidak Baik
$2,00 \leq \text{RATOT} < 3,00$	Cukup Baik
$3,00 \leq \text{RATOT} < 4,00$	Baik
$\text{RATOT} = 4,00$	Sangat Baik

Data hasil kedisiplinan belajar matematika selama proses pembelajaran menggunakan metode Role Playing dikatakan memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan apabila secara tertulis minimum berada dalam kategori baik dan jumlah presentasenya mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah total siswa.

c. Kemampuan Guru

Dari hasil observasi kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* kemudian dihitung tingkat keberhasilan proses belajar dengan menggunakan rumus:

$$So_n = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah aspek yang diamati}}$$
$$SR = \frac{\sum So_n}{n}$$

Keterangan:

So_n = Skor rata-rata observer ke-n

SR = Skor rata-rata

n = jumlah pengamat

PTK dalam penelitian ini, pada satu siklus ini terdiri dari 2 pertemuan, maka skor rata-rata total tiap siklus dihitung dengan rumus:

$$SRT = \frac{SR_1 + SR_2}{2}$$

Keterangan :

SRT = skor rata-rata total

SR₁ = skor rata-rata pertemuan 1

SR₂ = skor rata-rata pertemuan 2

Berdasarkan beberapa kriteria keberhasilan yang ada, peneliti memilih kriteria pembelajaran menurut Nurjanah (2014 : 98)

Tabel 3. Interval kriteria keberhasilan kemampuan guru mengajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*

Kriteria	Kategori
$3,25 < SRT \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 < SRT \leq 3,25$	Baik
$1,75 < SRT \leq 2,50$	Cukup Baik
$1,00 \leq SRT \leq 1,75$	Tidak Baik

Dalam menetapkan interval pencapaian kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara membagi interval menjadi empat bagian dimana panjang tiap interval 0,75. Data yang diperoleh selama penelitian ini akan dijadikan sebagai dasar untuk pelaksanaan siklus selanjutnya. Jika berada pada kategori baik maka keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan tuntas.

D. Data Hasil Penelitian

1. Siklus I

- a. Data Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengajar dengan Metode *Role Playing* selama Proses Pembelajaran Berlangsung adalah:

Tabel 4. Data hasil obervasi Kemampuan Guru mengajar dengan metode Role Playing siklus I

	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
Total skor	60	59	67	63
Rata –rata	2.6	2.56	2.9	2.7
Skor Rata – rata per pertemuan	2.58		2.8	
Skor Rata-rata Total	2.69			
Kategori	Baik			

Dari tabel 4 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kemampuan guru mengajar dengan metode Role Playing pada siklus I sebesar 2.69 dengann kategori Baik. Ini menunjukkan bahwa kemampuan guru mengajar sudah mencapai indikator pencapaian yaitu berada pada kategori baik.

- b. Data hasil observasi Kedisiplinan Belajar Matematika siswa selama Proses Pembelajaran Berlangsung adalah:

Tabel 5. Hasil observasi kedisiplinan belajar siklus I

Jumlah siswa yang mengikuti pertemuan 1 dan 2 siklus 1	13
Jumlah siswa yang masuk kategori tidak baik	3
Jumlah siswa yang masuk kategori cukup baik	10
Jumlah siswa yang masuk kategori baik	0
Jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik	0
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori tidak baik	23,1%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori cukup baik	76,9%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori baik	0%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori sangat baik	0%

Yang dihitung adalah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penuh yaitu mengikuti 2 kali pertemuan.

- c. Data Hasil Prestasi Belajar Matematika siswa siklus I adalah:

Tabel 6. Hasil Prestasi Belajar Matematika siswa Siklus I

Jumlah	1004
Rata-rata	47.8
Jumlah siswa tuntas	3
Jumlah siswa tidak tuntas	16
Persentase siswa tuntas	15, 78%

persentase siswa yang tidak tuntas	84,22%
------------------------------------	--------

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada 3 orang siswa yang memiliki nilai diatas KKM atau mendapatkan kategori tuntas, dengan Presentase 15%, sedangkan 16 orang siswa mendapatkan kategori tidak tuntas dengan presentase 85%, ada 1 orang siswa yang tidak dapat mengikuti tes prestasi belajar dikarenakan sakit.

d. Hasil Refleksi Siklus I dan Tindakan Perbaikan Siklus II

1) Hasil Refleksi Siklus I

- a) Hasil persentase observasi kedisiplinan belajar matematika siswa masih dalam kategori tidak baik sebanyak 3 orang siswa (23,1%) dan cukup baik sebanyak 10 orang siswa (76,9%), perlu adanya tindakan agar kedisiplinan belajar matematika siswa meningkat. Indikator – indikator yang mendapat nilai rendah yaitu : Mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang di tentukan, menyimak dan mencermati penjelasan, tidak membuat keributan saat pembelajaran berlangsung, patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah.
- b) Hasil skor rata-rata Kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* yaitu 2.69 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar perlu adanya peningkatan, serta diharapkan dapat meningkatkan indikator-indikator yang masih lemah. Indikator-indikator yang mendapat nilai masih lemah yaitu: Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Role Playing*, menggunakan waktu sesuai alokasi, guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, suasana kelas kondusif

2) Tindakan Perbaikan

- a) Untuk memperbaiki kekurangan pada poin (a) maka dilakukan perbaikan yaitu perlu adanya pembiasaan yang menunjukkan sikap disiplin dengan cara guru selalu mengingatkan apa saja yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa, serta mengajak siswa untuk bersikap baik pada saat pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh jika

siswa diberikan suatu tugas hendaknya guru mengingatkan ada tugas tersebut.

- b) Untuk memperbaiki kekurangan pada poin (b) maka dilakukan perbaikan yaitu guru memperbaiki serta melaksanakan indikator-indikator yang belum dilaksanakan dengan baik.

2. Siklus II

- a. Data Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengajar dengan Metode *Role Playing*

Tabel 7. Data Hasil Observasi Kemampuan Guru mengajar menggunakan *Role Playing*

	Pertemuan I		Pertemuan II	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
Total skor	67	69	74	70
Rata-rata	2.91	2.86	3.21	3.04
Skor Rata-rata per pertemuan	2.88		3.12	
Skor Rata-rata Total pertemuan 1 dan 2	3			
Kategori	Baik			

Dari tabel 7 dapat diketahui bahwa kemampuan guru mengajar dengan metode *Role Playing* meningkat dari siklus I yaitu menjadi 3,00 di siklus II dengan kategori Baik. Ini menunjukkan bahwa kemampuan guru mengajar sudah mencapai indikator pencapaian.

- b. Data Hasil Observasi Kedisiplinan Belajar Matematika siswa Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

Tabel 8. Data Hasil Observasi kedisiplinan Belajar

Jumlah siswa yang mengikuti pertemuan 1 dan 2 siklus II	20
Jumlah siswa yang masuk kategori tidak baik	-
Jumlah siswa yang masuk kategori cukup baik	15
Jumlah siswa yang masuk kategori baik	5
Jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik	-
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori tidak baik	0%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori cukup baik	75%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori baik	25%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori sangat baik	0%

Dari tabel 8 dapat disimpulkan bahwa ada 15 siswa yang berada pada kategori cukup baik dengan persentase 75% dan ada 5 siswa yang berada di kategori baik dengan persentase 25%. Ini menunjukkan bahwa kedisiplinan belajar siswa masih belum mencapai indikator pencapaian.

c. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 9. Data Hasil Prestasi Belajar

Jumlah	1437
Rata - rata	68.42857143
Jumlah siswa yang tuntas	10
Jumlah siswa yang tidak tuntas	10
Presentase siswa yang tuntas	50%
Presentase siswa yang tidak tuntas	50%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ada 10 orang siswa yang memiliki nilai diatas KKM dengan persentase 50% , sedangkan 10 orang siswa mendapatkan kategori tidak tuntas dengan persentase 50%.

d. Hasil Refleksi Siklus II dan Tindakan Perbaikan Siklus III

- 1) Hasil Refleksi
 - a) Hasil observasi kedisiplinan belajar matematika siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang diamati terlihat adanya peningkatan yaitu : jumlah siswa yang berada dalam kategori cukup baik sebanyak 15 siswa (75%) dan jumlah siswa yang berada dalam kategori tidak baik sebanyak 5 siswa (25%). Hal tersebut menandakan bahwa adanya peningkatan namun belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75% sehingga diperlukan siklus III. Mengingat indikator keberhasilan penelitian masih ada yang belum tercapai pada siklus II maka pelaksanaan penelitian dilanjutkan hingga siklus III
 - b) Hasil nilai tes prestasi belajar matematika siswa terlihat adanya peningkatan, dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa dengan persentase 50%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tes prestasi belajar matematika siswa belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% sehingga diperlukan siklus III.
 - c) Hasil observasi kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II mempunyai skor rata-rata total sebesar 3,00. Hal ini

sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Namun, diperlukan perbaikan kembali pada siklus III sehingga mencapai hasil yang maksimal.

2) Tindakan Perbaikan Siklus III

- a) Untuk memperbaiki poin (a), maka dilakukan perbaikan dengan cara menekankan kembali kepada siswa pentingnya kerjasama dalam kelompok. Selain itu, guru dapat memberikan reward berupa poin bagi kelompok yang memiliki kerjasama yang baik.
- b) Untuk memperbaiki poin (b), maka dilakukan perbaikan dengan cara guru memberikan tambahan tugas berupa latihan soal. Hal ini dapat melatih ketelitian siswa dalam mengerjakan, tugas tersebut di kumpulkan, dinilai serta dibahas bersama agar siswa tahu letak kelasahannya dan cara pengerjaannya. Guru juga dapat membimbing siswa untuk berlatih membangun ide serta menghubungkan dengan konsep yang sudah dipelajari sehingga siswa mudah untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan.
- c) Untuk memperbaiki poin (c), maka dilakukan perbaikan dengan cara guru harus bersikap tegas dan guru memberikan pertanyaan secara lisan, dimana pertanyaan ini dapat menuntun siswa untuk menemukan konsep yang dipelajari, bagi siswa yang dapat menjawab diberi poin, agar siswa dapat fokus dalam pembelajaran. Mengingat keterbatasan waktu jam pelajaran aktif dan izin penelitian di SMP Negeri 14 Madiun, maka siklus III tidak dapat dilaksanakan.

E. Pembahasan

Setelah data penelitian siklus I dan siklus II di analisis, maka diperoleh hasil dari observasi kemampuan guru mengajar dengan metode Role Playing, observasi kedisiplinan belajar matematika dan prestasi belajar matematika. Adapun pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengajar dengan Metode *Role Playing*.

Tabel 10. Perbandingan hasil lembar observasi kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing*

Analisis	Siklus I	Siklus II
Rata – rata	2,65	3,00
Kategori	Baik	Baik

Dari tabel 10 diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengajar pada siklus I dan II berada di kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II.

2. Kedisiplinan Belajar Matematika

Tabel 11. Perbandingan Hasil Observasi Kedisiplinan Belajar

	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang mengikuti pertemuan	13	20
Jumlah siswa yang masuk kategori tidak baik	3	-
Jumlah siswa yang masuk kategori cukup baik	10	15
Jumlah siswa yang masuk kategori baik	0	5
Jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik	0	-
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori tidak baik	23,1%	0%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori cukup baik	76,9%	75%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori baik	0%	25%
Presentase kedisiplinan belajar matematika siswa kategori sangat baik	0%	0%

Dari Tabel perbandingan diatas dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar siswa mengalami peningkatan.

3. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 12. perbandingan Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa

	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1004	1437
Rata-rata	47,80	68,42
Jumlah siswa tidak tuntas	16	10
Jumlah siswa tuntas	3	10
Persentase siswa tuntas	14.28 %	50%

Dari tabel 12 dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II.

F. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing*, observasi kedisiplinan belajar matematika siswa dan analisis tes prestasi belajar matematika siswa serta pembahasan dalam penelitian diperoleh:

- a Kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I mempunyai skor total rata-rata sebesar 2,69 dan berada pada kategori baik. Hal ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dan untuk kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II mempunyai skor total rata-rata sebesar 3,00 dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.
- b Persentase kedisiplinan belajar matematika selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I yang berada dalam kategori tidak baik 23,1% sedangkan dalam kategori cukup baik 76,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedisiplinan belajar matematika siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Untuk persentase kedisiplinan belajar matematika selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II yang berada dalam kategori cukup baik 75% dan baik 25%. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.
- c Nilai rata-rata tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 47,80 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa, pada siklus II rata-rata tes prestasi belajar matematika siswa sebesar 68,42 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa. Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut:

- a Peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan metode *Role Playing* agar dapat memperhatikan alokasi waktu dengan baik terutama saat kegiatan memperagakan skenario
- b Sebaiknya pembentukan kelompok memperhatikan karakteristik dan latar belakang siswa sehingga kelas tidak onar saat pembelajaran berlangsung.
- c Metode *Role Playing* seharusnya dipahami dan dihayati sungguh-sungguh oleh siswa agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
- d Pemilihan waktu yang digunakan dalam penelitian harus lebih dipertimbangkan guna meningkatkan kedisiplinan belajar matematika siswa dan prestasi belajar matematika siswa, karena dalam meningkatkan kedisiplinan belajar matematika siswa dan prestasi belajar matematika siswa membutuhkan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius. 2016. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa dan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tutor Sebaya*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Haryuni, Nanik. 2002. *Pengaruh Kedisiplinan Belajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 11 SMU Negeri 5 Madiun Tahun Ajaran 2001/2002*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nurjanah, Siti. 2014. *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji bagi Siswa kelas II MI Mustanul Ulum Bakalan Jombang*. Surabaya. UIN Sunan Ampel Surabaya [<http://digilib.uinsby.ac.id/1625/> diunduh pada 5 mei 2018]
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sari, Yopita. 2017. *Hubungan antara Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara Kota Metro*. Bandar Lampung. Universitas Lampung [<http://digilib.unila.ac.id/27235/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN> diunduh pada 10 mei 2018]
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA

Sutrisno, Yoyok Edi. 2015. *Pengaruh Komunikasi Internasional dan Sikap Disiplin terhadap Pergaulan Remaja*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun