

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu disiplin ilmu dasar, matematika menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan. Ketentuan tersebut tercantum dalam Pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan matematika sebagai mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Selain itu, saat ini pembelajaran matematika telah dikenalkan sejak usia dini di taman kanak-kanak dan berlanjut hingga tingkat perguruan tinggi.¹

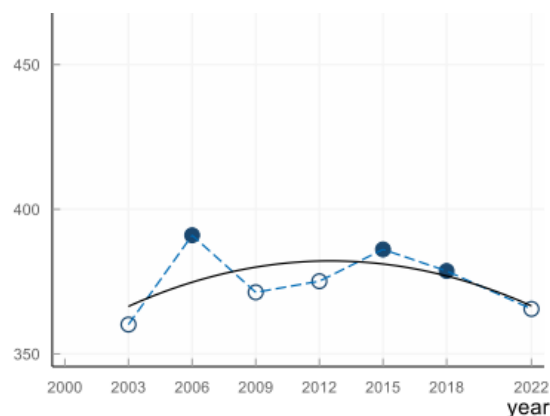
Pembelajaran matematika memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun konsep-konsep matematika mereka sendiri, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis, bernalar, dan memecahkan masalah. Matematika juga berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi secara jelas serta melatih keterampilan berpikir kreatif yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan.² Meskipun demikian, masih banyak siswa yang mengalami kendala dalam memahami konsep dasar matematika, sehingga dapat menghambat perkembangan pemahaman dan penguasaan materi matematika pada tingkat yang lebih lanjut.

¹ Miftahul Jannah and Miftahul Hayati, "Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 40–54, <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>. 43

² Yusuf Safari Pina Nurhida, "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika Dalam Pembelajaran Matematika," *Karimah Tauhid* 3, no. 9 (2024). 9819.

Kenyataannya Indonesia masih konsisten berada pada peringkat rendah dalam penilaian *Programme for International Student Assessment* (PISA), khususnya pada aspek literasi matematika atau numerasi. PISA merupakan program penilaian internasional yang berada di bawah naungan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) yang bertujuan untuk mengukur kualitas pendidikan di berbagai negara peserta. Penilaian ini berfokus pada kemampuan siswa berusia sekitar 15 tahun dalam tiga bidang utama, yaitu literasi membaca, literasi matematika, dan literasi sains, serta dilaksanakan secara berkala setiap 3 tahun sekali.³

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Skor matematika siswa Indonesia berada pada angka 366 dan masih berada di bawah rata-rata OECD yaitu 471.⁴



Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Skor Matematika Indonesia pada PISA Tahun 2003-2022.

³ Nisa Akmalia, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP/MTs Kelas VIII Di Kelurahan Belendung," *Jakarta: UIN*, (2023). 3

⁴ OECD, "PISA 2022 Results (I): The State of Learning and Equity in Education," PISA (OECD Publishing, 2023), <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika kontekstual masih perlu ditingkatkan. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika perlu dirancang agar tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam situasi yang kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan tersebut adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman secara langsung. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan menyelesaikan masalah matematika kontekstual, yang merupakan salah satu kompetensi yang diukur dalam PISA.

Aritmetika sosial adalah salah satu materi matematika yang berkaitan erat dengan literasi matematika karena memuat konteks kehidupan sehari-hari seperti diskon, untung, rugi, bunga, dan persentase. Hal ini didukung oleh penelitian Abdul Razak, Syafii, dan Nanda yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika siswa dalam memecahkan masalah model PISA pada materi aritmetika sosial masih perlu ditingkatkan, yang artinya kemampuan siswa masih didominasi

kategori sedang dengan persentase kategori rendah yang masih cukup signifikan di beberapa sekolah.⁵

Selain hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA), kondisi kemampuan matematika siswa Indonesia juga dapat dilihat dari hasil Asesmen Nasional. Data Asesmen Nasional tahun 2024 menunjukkan bahwa proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum numerasi sebesar 67,94%, meningkat dibandingkan tahun 2023 sebesar 62,45% dan tahun 2022 sebesar 45,24%. Namun, kemampuan numerasi siswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam penyelesaian masalah kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian Shafara, Ihsanudin, dan Rafianti yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi matematis siswa masih didominasi kategori rendah sebesar 63%, kategori sedang 23%, dan kategori tinggi 14%.⁶

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan. Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran matematika, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi aritmetika sosial. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga masih tergolong rendah, yang terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta kurang aktifnya siswa dalam

⁵ Abdul Razak dkk., “Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Dalam Memecahkan Masalah Model Pisa Pada Materi Aritmatika Sosial di MTs Negeri Kalimantan Timur,” *Absis: Mathematics Education Journal* 5, no. 2 (2023): 50, <https://doi.org/10.32585/absis.v5i2.4713>.

⁶ Rohimatul Hayati dan Hepsi Nindiasari, “Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Numerasi pada Domain Data dan Ketidakpastian untuk Siswa SMP”, *Absis: Mathematics Education Journal* 6, no. 2, (2024)

mengerjakan latihan soal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmetika sosial, masih memerlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara aktif.

Dalam Al-Qur'an surah Al-Isra' ayat 35 yang berbunyi:

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ إِذَا كِلْتُمْ وَزَنُوا بِالْقِسْطَاسِ الْمُسْتَقِيمِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا ﴿٣٥﴾

Ayat ini memerintahkan umat Islam untuk menyempurnakan takaran dan timbangan dalam kegiatan jual beli. Hal ini menunjukkan pentingnya sikap jujur, adil, dan teliti dalam melakukan transaksi ekonomi. Sejalan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran matematika khususnya materi aritmetika sosial, siswa perlu mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi seperti jual beli, untung rugi, diskon, serta perhitungan takaran dan timbangan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara adil dan sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Al-Qur'an.

Materi yang tercakup dalam aritmetika sosial antara lain meliputi penentuan harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, berat kotor (bruto), berat bersih (netto), tara, potongan harga (diskon), bunga, dan pajak.⁷ Meskipun materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghitung harga jual, harga

⁷ Abdur Rahman As'ari dkk., *Matematika*, 4th ed. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud., 2017), 63.

beli, diskon, keuntungan, kerugian, dan pajak.⁸ Kesulitan ini diduga karena penyajian materi yang bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan konteks nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan realitas kehidupan siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Evitina Laia dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain peran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.⁹

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Berlian Ari Andani dkk. dengan judul “Mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli IPA Berbasis Role Playing” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *role playing* dinilai layak digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan *role playing* yang dipadukan dengan media

⁸ Agus Yulianto dkk., “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020). 99, <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>.

⁹ Evitina Laia, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa,” *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 1 (2025): 50, <https://doi.org/10.57094/jpe.v6i1.2550>.

pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.¹⁰

Selain itu, penelitian oleh Lilis Fashihatul Lisan dkk. dengan judul “Implementasi Prinsip Aritmatika Sosial dalam Transaksi Jual Beli Pedagang di Sekitar Kampus UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung” menunjukkan bahwa konsep aritmetika sosial, seperti keuntungan, kerugian, diskon, dan persentase, diterapkan dalam aktivitas jual beli sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konteks jual beli dapat dijadikan sumber belajar yang relevan untuk membantu siswa memahami materi aritmetika sosial karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.¹¹

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa model *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media berbasis *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, serta konteks jual beli dapat dijadikan sumber belajar yang relevan dalam pembelajaran aritmetika sosial. Penelitian-penelitian sebelumnya juga memberikan saran agar model *role playing* dan pembelajaran konteks lokal terus dikembangkan melalui inovasi pembelajaran yang lebih variatif sesuai kebutuhan siswa. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengimplementasikan model *role playing* konteks pasar lokal pada materi aritmetika sosial untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

¹⁰ Berlian Ari Andani dkk., “Pengembangan Monopoli IPA Berbasis Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik,” *Natural Science Education Research* 7, no. 3 (2024).

¹¹ Lilis Fashihatul Lisan dkk., “Implementasi prinsip aritmatika sosial dalam transaksi jual beli pedagang di sekitar kampus uin sayyid ali rahmatullah tulungagung,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu* 2, no. 2 (2023): 137.

Konteks pasar lokal dalam hal ini merujuk pada lingkungan sosial dan ekonomi yang dikenal baik oleh siswa, yaitu pasar-pasar tradisional di sekitar tempat tinggal mereka, tempat terjadinya aktivitas jual beli secara langsung antara penjual dan pembeli. Pasar lokal tidak hanya menjadi pusat perekonomian masyarakat, tetapi juga mencerminkan budaya, kebiasaan, dan interaksi sosial yang khas di daerah tersebut.¹²

Dengan menghadirkan situasi pasar lokal ke dalam kelas melalui simulasi peran (misalnya sebagai penjual, pembeli, atau pedagang), siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan nyata. Mereka dapat mempraktikkan keterampilan berhitung dalam situasi nyata, seperti menentukan harga, menghitung diskon, menghitung keuntungan dan kerugian, serta memahami konsep persentase dan perbandingan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dan bernegosiasi.¹³

Agar model ini efektif dan terukur, maka perlu dilakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar akan diukur melalui tes objektif sesudah perlakuan (*posttest*), sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan yang terjadi. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul: “Pengaruh Model *Role Playing* Konteks Pasar

¹² OCBC Indonesia, *Pasar Lokal Adalah: Pengertian, Jenis, dan Ciri-Cirinya*, 30 Desember 2022, diakses 10 Juli 2025, <https://www.ocbc.id/article/2022/12/30/pasar-lokal-adalah>

¹³ A. A. K. Rusmini dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Konsep Tri Hita Karana Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips*, 8, no. 2 (2024). 64.

Lokal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan pada Materi Aritmetika Sosial”

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terkait judul di atas dan agar lebih terarah, penulis akan memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh dalam penelitian ini adalah perubahan atau perbedaan hasil belajar matematika siswa yang muncul setelah diberikan perlakuan berupa model *Role Playing* konteks pasar lokal pada materi aritmetika sosial. Pengaruh tersebut diketahui melalui perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Playing* konteks pasar lokal dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik sesuai dengan desain penelitian.

2. Model *Role Playing*

Role berarti peran dan *play* berarti bermain, sehingga *role playing* dapat dimaknai sebagai kegiatan bermain peran. Model *role playing* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada pengalaman langsung siswa dalam proses belajar. *Role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau

memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.¹⁴

Dalam pembelajaran matematika, model *role playing* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep abstrak melalui simulasi situasi nyata. Pada penelitian ini, model *role playing* diterapkan melalui pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing memerankan situasi transaksi di pasar lokal. Siswa berperan sebagai penjual, pembeli, dan pihak yang terlibat dalam kegiatan jual beli. Melalui kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan simulasi transaksi sekaligus menyelesaikan permasalahan matematika yang berkaitan dengan aritmetika sosial.

3. Konteks Pasar Lokal

Konteks pasar lokal dalam penelitian ini adalah penggunaan aktivitas jual beli yang terdapat di lingkungan sekitar siswa sebagai konteks pembelajaran pada materi aritmetika sosial. Melalui konteks tersebut, siswa mempelajari konsep harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon, bruto, netto, dan tara melalui simulasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹⁵

Pemilihan konteks pasar lokal didasarkan pada keberadaan pasar yang berada di sekitar lingkungan SMP Negeri 1 Panyipatan, salah satunya yaitu Pasar Batu Mulya. Pasar tersebut menjual berbagai kebutuhan masyarakat, seperti bahan pangan, sayuran, ikan, ayam, buah-buahan, makanan, serta berbagai barang

¹⁴ Eti Robiatul Adawiah and Siti Qomariyah, "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten," *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023). 147, <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>.

¹⁵ Risky Nur Fatimah dkk., "Matematisasi Pasar: Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Matematika," *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022). 93, <https://doi.org/10.30872/primatika.v11i2.1391>.

kebutuhan sehari-hari. Keberadaan Pasar Batu Mulya menjadikan aktivitas jual beli sebagai pengalaman yang akrab bagi siswa. Oleh karena itu, konteks tersebut dipilih agar skenario pembelajaran dalam model *Role Playing* lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mereka lebih mudah memahami konsep aritmetika sosial.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku yang dicapai oleh peserta didik setelah menjalani proses belajar. Proses belajar sendiri merupakan interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman baru. Hasil belajar mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dan merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang bergantung pada kualitas proses belajar yang dijalani siswa.¹⁶

Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan aspek kemampuan yang berkembang setelah proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa kelas VII setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model *role playing* konteks pasar lokal pada materi aritmetika sosial. Hasil belajar siswa diukur melalui tes akhir (*posttest*) yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

¹⁶ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*, 2021, 297.

5. Aritmetika Sosial

Aritmetika sosial ialah materi yang mempelajari berkaitan dengan aktivitas dalam dunia ekonomi, seperti transaksi jual beli, perhitungan laba dan rugi, bunga pinjaman atau simpanan, pengenaan pajak, serta perhitungan berat kotor (bruto), berat bersih (neto), dan berat kemasan (tara).¹⁷ Pemilihan materi aritmetika sosial dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik materinya yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa. Dalam penelitian ini, materi aritmetika sosial dibatasi pada submateri harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon, bruto, netto, dan tara yang diajarkan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan melalui penerapan model *role playing* konteks pasar lokal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaannya model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan pada materi aritmetika sosial?
2. Apakah terdapat pengaruh dari model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan pada materi aritmetika sosial?

¹⁷ As'ari dkk., *Matematika*, 63.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan pada materi aritmetika sosial.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyipatan pada materi aritmetika sosial.

E. Signifikansi Penelitian

1. Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran matematika, khususnya dalam menerapkan model *role playing* konteks lokal sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial.

2. Signifikansi Praktis

- a. Bagi Guru, Penelitian ini dapat menjadi referensi atau alternatif strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan melalui model *role playing* yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya dalam konteks pasar lokal.
- b. Bagi Siswa, model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konseptual siswa terhadap materi aritmetika sosial secara lebih mendalam dan bermakna.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika secara keseluruhan.
- d. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian terkait model *role playing* konteks pasar lokal pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk keperluan perbandingan, referensi, dan untuk menghindari kesan bahwa penelitian ini mirip dengan yang sebelumnya, peneliti akan memaparkan temuan-temuan dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Evitina Laia dari Jurnal Pendidikan Ekonomi 6 (1) 2025, 40-54 dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa”. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS pada materi Perubahan Ruang dan Interaksi Antar Ruang Akibat Faktor Alam. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain peran, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam

memahami konsep pembelajaran. Selain itu, model *role playing* menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, menarik, dan kolaboratif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 70,04%, namun belum memenuhi target yang ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 81,27% dengan kategori baik. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.¹⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Berlian Ari Andani, Aditya Rakhmawan, Badrud Tamam, Rahmad Fajar Sidik, dan Ana Yuniasti Retno Wulandari dari jurnal *Natural Science Education Research* (NSER) 7 (3) 11-21 dengan judul “Pengembangan Monopoli Ipa Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik”. Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji validitas media yang memperoleh rata-rata sebesar 91,96% dan validitas materi sebesar 94,44%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, penggunaan media monopoli berbasis *role playing* juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, yang ditunjukkan melalui hasil uji N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Hal tersebut

¹⁸ Laia, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa.”

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Di samping itu, hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan media monopoli berbasis *role playing* memperoleh rata-rata sebesar 86,10% dengan kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipadukan dengan aktivitas *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media monopoli IPA berbasis *role playing* dinilai efektif dan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran.¹⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lilis Fashihatul Lisan, Linda Risnawati, dan Bagus Wahyu Setyawan dari jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME) 2 (2) 129-138 dengan judul “Implementasi Prinsip Aritmatika Sosial dalam Transaksi Jual Beli Pedagang di sekitar Kampus Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung”. Berdasarkan hasil penelitian ini, prinsip aritmetika sosial diterapkan secara nyata dalam aktivitas transaksi jual beli sehari-hari. Implementasi tersebut terlihat melalui adanya interaksi antara penjual dan pembeli dalam proses transaksi, baik pada kondisi harga makanan yang telah ditentukan oleh penjual maupun pada kondisi pembeli menyebutkan nominal uang tertentu untuk melakukan pembelian. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa transaksi jual beli telah mengikuti perkembangan

¹⁹ Andani dkk., “Pengembangan Monopoli IPA Berbasis Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik.”

sistem pembayaran modern, di mana pedagang menyediakan metode pembayaran secara tunai maupun digital melalui scan barcode. Dalam proses transaksi, konsep aritmetika sosial juga tampak pada kegiatan pembayaran dan pemberian uang kembalian. Pembeli menyerahkan sejumlah uang kepada penjual untuk melakukan pembayaran, kemudian penjual memberikan kembalian sesuai nominal yang seharusnya diterima pembeli. Pada beberapa kondisi, ketika penjual tidak memiliki uang kembalian yang cukup, kembalian digantikan dengan barang lain seperti permen. Temuan ini menunjukkan bahwa konsep harga jual, transaksi pembayaran, dan pemberian kembalian merupakan bagian dari penerapan aritmetika sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, aktivitas jual beli dapat dijadikan konteks pembelajaran yang relevan dan dekat dengan pengalaman siswa pada materi aritmetika sosial.²⁰

Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu dalam beberapa aspek penting. Penelitian oleh Evitina Laia berfokus pada penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga belum mengkaji penerapan *role playing* dalam pembelajaran matematika, khususnya materi aritmetika sosial. Selanjutnya, penelitian Berlian Ari Andani dkk. lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran monopoli IPA berbasis *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, sehingga fokus utamanya terletak pada pengembangan produk pembelajaran, bukan

²⁰ Lisan dkk., "Implementasi prinsip aritmatika sosial dalam transaksi jual beli pedagang di sekitar kampus uin sayyid ali rahmatullah tulungagung."

implementasi model pembelajaran dalam konteks materi matematika. Adapun penelitian Lilis Fashihatul Lisan dkk. berfokus pada analisis implementasi prinsip aritmetika sosial dalam transaksi jual beli pedagang, sehingga lebih menekankan pada identifikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari dan belum diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengintegrasikan model *role playing* dengan konteks pasar lokal dalam pembelajaran matematika pada materi aritmetika sosial. Melalui penerapan *role playing* konteks pasar lokal, siswa tidak hanya berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga mempelajari konsep aritmetika sosial melalui simulasi situasi jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan inovasi pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain peran dan konteks lokal sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmetika sosial.

G. Asumsi Dasar Dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan bahwa asumsi dasar dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model *role playing* konteks pasar lokal dalam pembelajaran matematika pada materi aritmetika sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena model tersebut mampu menghadirkan situasi nyata yang

relevan, mempengaruhi keaktifan siswa, serta memfasilitasi keterlibatan emosional dan sosial dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara dalam suatu penelitian yang memprediksi adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.²¹

Hipotesis dibedakan menjadi dua jenis, yaitu hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Hipotesis statistik sendiri terbagi menjadi dua, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis alternatif.²²

Berdasarkan dari kajian teori dan permasalahan, maka peneliti mengajukan hipotesis bahwa:

- a. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan dari model *role playing* konteks pasar lokal terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial.

²¹ S. H. Sahir, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021). 26

²² S. Saat dan S. Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Padang: Pusaka Almaila, 2020). 49

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam lima bab pembahasan. Untuk memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan isi penelitian, berikut sistematika penulisannya:

BAB I Bab ini memuat bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

BAB II Bab ini memuat kajian teori dan kerangka berpikir yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III Bab ini memuat metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi gambaran singkat lokasi penelitian, serta pembahasan temuan penelitian.

BAB V Bab ini memuat bagian penutup yang mencakup simpulan dan saran.