

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu masalah yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bahkan suatu kehidupan tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi manusia yang mulia yaitu, memiliki kualitas ilmu pengetahuan dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang telah dijelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki muatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹ Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa salah satu ciri manusia berkualitas ialah mereka yang tangguh iman, takwa, serta akhlak mulia sebagai salah satu ciri kompetensi output (hasil akhir) pendidikan agar tercapainya suatu tujuan.

Pada hakikatnya pendidikan ini merupakan usaha sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbulah interaksi antar keduanya agar anak tersebut dapat mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung secara terus menerus hingga akhir hayat. Seorang peserta didik pastinya mendapatkan banyak nilai di sekolah yang akan terbawa dan tercermin terus dalam tindakan peserta didik di dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dapat menjadi tolak ukur pendidikan menjadi sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam dunia pendidikan terdapat sebuah

¹Sutirna, *Bimbingan dan Konseling (Bagi Guru Dan Calon Guru Mata Pelajaran)*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2021), 76. Dikutip pada tanggal 3 November 2021.
[https://www.google.co.id/books/edition/Bimbingan_Dan_Konseling_Bagi_Guru_Dan_Ca/kXskEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Undang-undang+No.+20+tahun+2003+Bab+1+Pasal+1+tentang+Sistem+Pendidikan+Nasional+\(SISDIKNAS\)&pg=PA76&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Bimbingan_Dan_Konseling_Bagi_Guru_Dan_Ca/kXskEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Undang-undang+No.+20+tahun+2003+Bab+1+Pasal+1+tentang+Sistem+Pendidikan+Nasional+(SISDIKNAS)&pg=PA76&printsec=frontcover).

proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, hal tersebut diartikan dengan pembelajaran.²

Pembelajaran memiliki arti yaitu upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan strategi, metode dan pendekatan yang mengarah pada tujuan pencapaian yang telah direncanakan. Pembelajaran dan belajar merupakan dua unsur yang saling berkaitan erat dan sulit untuk dipisahkan yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan kompetensi dan indikator hasil belajar. Pembelajaran ini merupakan suatu upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan sebuah proses interaksi seseorang terhadap lingkungan disekitar menuju ke arah yang positif maupun negatif.³

Witherington menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah kepribadian diri yang mengalami perubahan menjadi suatu pola baru yang tidak bereaksi menjadi sebuah kebiasaan, kecakapan, dan sikap. Kegiatan pembelajaran setiap individu memiliki berbagai cara yang berbeda dan dapat dilakukan dengan cara menirukan, melihat maupun dengan cara menemukan. Kegiatan pembelajaran dan belajar peserta didik tersebut akan tumbuh dan mengalami suatu perubahan dari segi fisik ataupun psikisnya.⁴ Dengan demikian, makna dari pembelajaran adalah kondisi eksternal kegiatan belajar yang-antara lain- dilakukan oleh pendidik dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar. Arti belajar yang dimaksud yaitu, perilaku pengembangan proses internal yang terdapat di dalam

²Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “ Belajar dan Pembelajaran”, *FITRAH : Jurnal Kajian Ilm-Ilmu Keislaman*, Vol. 03, No. 2 (2017) : 337, diakses pada 03 November, 2021, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945>.

³Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2013), 5-6.

⁴Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “ Belajar dan Pembelajaran”, *FITRAH : Jurnal Kajian Ilm-Ilmu Keislaman*, Vol. 03, No. 2 (2017) : 337, diakses pada 03 November, 2021, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945>.

diri kepribadian pesertadidik. Sedangkan pembelajaran ialah kondisi yang terdapat pada eksternal belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Mokh Agus Khoirunniam, selaku guru kelas dan guru pengampu mata pelajaran Matematika kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus bahwa proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) dengan menggunakan media pembelajaran papan tulis. Sedangkan penggunaan metode *role playing* masih jarang digunakan. Alasan menggunakan menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran papan tulis mudah di dapatkan. Pendidik tidak ada waktu untuk membuat, sarana dan prasarananya juga yang masih kurang memadai.

Berdasarkan hasil nilai Ulangan Harian Matematika, Tema “Benda di Sekitarku” Subtema Perubahan Wujud Benda” materi Pengukuran Berat, masih banyak peserta didik yang belum memenuhi batas ketuntasan. Adapun KKM yang telah ditetapkan oleh pendidik yakni 70. Nilai peserta didik yang sudah dinyatakan tuntas dipresentasikan 45% dengan jumlah 10 orang dari jumlah keseluruhan 22 orang peserta didik. Sedangkan peserta didik yang belum berhasil, dipresentasikan 55% yakni dengan jumlah 12 orang peserta didik.⁵ Dapat diduga bahwa peserta didik yang belum tuntas tersebut belum menangkap penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dan saran untuk kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan metode *role playing* agar peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh pada pemahaman peserta didik.

Kurikulum 2013 menitik beratkan pada peserta didik untuk selalu aktif dan senang sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan perkembangan yang berlaku dengan melihat proses pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian,

⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Mokh Agus Khoirunniam, Wali Kelas 3, Wawancara pribadi di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus, Pukul 09.00-09.30 WIB, Selasa 2 November 2021.

peneliti berinisiatif ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini mampu membantu peserta didik dalam menemukan jati diri mereka di dunia sosial, serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok, bahkan metode ini mampu menggali perasaan dan memperoleh inspirasi atau imajinasi. Metode *role playing* ini di maksudkan untuk memperbaiki mutu pelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan khususnya pada mata pelajaran matematika yang tergolong rendah hasil belajar peserta didik. Alasan peneliti memilih sekolah MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus sebagai tempat penelitian ialah karena sekolah tersebut masih ada kendala yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika di kelas III. Bagi peserta didik mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan bagi peserta didik karena kesukarannya. Salah satu permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu kurang maksimal pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan, sehingga peserta didik kurang menarik dengan pembelajaran dan metode yang digunakan sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti akan mengamati bentuk-bentuk problematika kelas III di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.⁶

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seorang pendidik mampu mentransfer ilmunya dengan baik dan peserta didik mampu menerima ilmu yang berikan. Agar peserta didik mampu menerima ilmu yang telah diberikan pendidik, maka pendidik perlu mengkreasikan lingkungan belajar yang menarik minat belajar peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, efektif dan menyenangkan yang disusun dan dilakukan oleh

⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Mokh Agus Khoirunniam, Wali Kelas 3, Wawancara pribadi di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus, Pukul 09.00-09.30 WIB, Selasa 2 November 2021.

pendidik untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat dijadikan alternative dalam sumber pemahaman yang kuat sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat yaitu dengan menggunakan metode *role playing*.⁷

Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode bermain drama (peran). Metode ini melibatkan peserta didik dalam memainkan peran sebagai suatu karakter dalam situasi tertentu dan menunjukkan respon yang dilakukan. Pembelajaran melalui metode *role playing* ini dapat melatih interaksi dan mengekspresikan dirinya secara nyata sesuai dengan kejadian yang sebenarnya. Hal ini dapat digunakan untuk berlatih komunikasi yang baik atau bahkan interaksi dengan orang lain.

Kartini berpendapat bahwa “metode *role playing* adalah suatu cara yang digunakan untuk memerankan atau meniru cara bertingkah laku orang lain dalam sebuah drama. Tingkah laku ini berkaitan dengan hubungan sosial”. Fatmawati juga berpendapat bahwa “metode *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam melakukan suatu peran atau tokoh dalam skenario yang sudah disusun. Tujuannya ialah untuk mencapai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran”.⁸

Dari beberapa paparan teori pendapat di atas mengenai metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang berupa drama atau simulasi (memainkan peran) yang dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam menemukan jati diri peserta didik di dunia sosial, serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok. Selain itu, peserta didik juga dapat

⁷Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 209.

⁸Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), 51. Dikutip pada tanggal 26 Januari, 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ&pg=PA52&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiC7tft731AhUO3jgGHTuHBMAQ6AF6BAgDEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playing&f=false>

menggali perasaan, memperoleh inspirasi atau imajinasi, mengembangkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta mampu memahami terhadap sikap, nilai, dan persepsinya masing-masing.

Implementasi metode *role playing* ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terjadi peningkatan kemampuan pemahaman serta pengetahuan tentang suatu materi yang kemudian akan meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini di dukung oleh pendapat Wright dalam M. Khusniati, ia mengungkapkan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi ketika peserta didik belajar melalui aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Pembelajaran yang melibatkan aktif peran peserta didik secara langsung akan lebih berkesan dan bermakna secara mendalam di dalam diri peserta didik sehingga akan meningkatkan pemahaman materi secara lebih optimal.⁹

Melalui metode *Role Playing* atau metode bermain peran ini, peserta didik dapat mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan. Sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah yang lainnya. Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik (penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman). Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal tersebut sesuai dengan apa yang diperankannya.¹⁰

⁹ Linda Setiawati, “ Implementasi Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Pedagogia : Jurnal Ilmu Pendidikan* ,Vol. 14, No. 2 (2016) : 321, diakses pada 2 November 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/3881>.

¹⁰Sriyatun, “Penerapan Metode Role Playing pada mata pelajaran PAI Siswa Kelas V SD Negeri Kedung langgar 4 Kabupaten Ngawi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018 / 2019”, *Wahana Kreatifitas Pendidik*, Vol.4 No. 1 (2021): 5, diakses pada 3 November 2021, <https://ejournalkotamadiun.org/index.php/WKP/article/view/816>.

Dengan demikian, penerapan metode *role playing* peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, karena metode tersebut memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dalam mengatasi permasalahan situasi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran metode *role playing* ini akan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran matematika karena, di dalam pembelajaran peserta didik terlibat langsung sebagai tokoh atau pelaku yang memeragakan suatu peran yang dimainkannya dengan mendalami pikiran dan perasaan orang lain yang mengalami situasi tersebut. Alasan peneliti memilih metode *role playing* yaitu, sebagai acuan metode pembelajaran agar peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah yang lainnya dengan cara bermain peran, serta mengingat pada kurikulum 2013, sebagai seorang pendidik harus mampu mengajak peserta didik untuk selalu aktif dan senang sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan perkembangan yang berlaku dengan melihat proses pembelajaran yang telah ditentukan. Dari segi pribadi, metode ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Sedangkan dari segi sosial, metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Metode *role playing* ini sangatlah cocok diterapkan di kelas III karena, pada umumnya anak usia kisaran 9 tahun kebanyakan peserta didiknya cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang sifatnya belajar sambil bermain. Jadi, jika metode *role playing* (bermain peran) ini diterapkan di kelas III, maka akan lebih mudah mengajak peserta didik untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu hasil pencapaian pembelajaran yang di dapat oleh seorang peserta didik dengan berinteraksi secara baik dan aktif terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku seseorang yang di dapat dari kegiatan belajar. Winkel juga menyatakan bahwa hasil belajar yaitu sebuah kemampuan yang ada dalam diri

seseorang secara pribadi dan kemampuan tersebut dilakukan sesuai dengan yang dimilikinya.¹¹

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal, yang dimaksud dengan faktor internal ialah faktor yang mempengaruhi kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif peserta didik (fisiologis dan psikologis). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya pendidik, kurikulum, dan model pembelajaran). Dalam proses belajar, banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti halnya, motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar, dan konsep diri. Nah, motivasi belajar peserta didik dalam belajar ini berkaitan dengan model pembelajaran yang akandigunakan oleh pendidik. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakannya evaluasi, hasil dari evaluasi dapat memperlibatkan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik yang diperoleh.¹² Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik memiliki hubungan erat dengan lingkungan sosial peserta didik yang berkaitan dengan keterampilan sosial peserta didik. Anak yang berprestasi baik memiliki nilai raport tinggi dengan skor nilai di atas 90, termasuk kategori baik dalam bersosial. Anak yang prestasinya buruk memiliki nilai raport di bawah 70 itu, termasuk kurang aktif dalam ruang lingkup bersosial dengan lingkungan dan pembelajaran.

Mata pelajaran matematika umumnya dianggap sulit bagi peserta didik dibandingkan mata pelajaran lainnya, terutama peserta didik di jenjang sekolah dasar. Peserta didik di MI/SD merupakan anak yang berada pada kisaran usia 7- 12 tahun. Menurut Peaget anak pada tahap ini masih berada dalam tahap berfikir operasional konkrit artinya bahwa peserta

¹¹Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT*, Vol. 03, No. 01 (2018): 175, diakses pada 3 November 2021, <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>.

¹²Angga Putra, dkk., " Hubungan Keterampilan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Ainara Jurnal : Jurnal Penelitian dan PKM Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No. 3 (2021): 14, diakses pada 3 November 2021, <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/84>.

didik MI/SD belum bisa berfikir normal atau abstrak.¹³ Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika, seorang pendidik harus mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik, karena dalam belajar matematika membahas mengenai rumus-rumus serta simbol-simbol yang mungkin dianggap sulit oleh sebagian peserta didik.

Maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD/MI) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan, dan memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan, dikarenakan matematika merupakan bidang studi yang sangat berguna dan memberi bantuan dalam berbagai disiplin ilmu yang lain. Misalnya, dalam bidang ilmu agama matematika diperlukan untuk menghitung pembagian warisan (ilmu faraid). Oleh karena itu, setiap kehidupan seseorang memerlukan pengetahuan matematika. Dengan melihat pentingnya mata pelajaran matematika dalam kehidupan seseorang, maka pembelajaran matematika harus di desain agar menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Di dalam pembelajaran matematika banyak sekali perhitungan-perhitungan yang membutuhkan konsentrasi dan ketelitian peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dan saran untuk kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan metode *role playing* agar peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh pada pemahaman peserta didik.

Dari pembahasan yang telah penulis paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus masih tergolong rendah. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut, dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.**

¹³ Nursalam, *Strategi Pembelajaran Matematika Teori Dan Aplikasi Bagi Mahasiswa PGMI*, (cet 1, Makasar: Alauddin University Press, 2013), 8.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Matematika di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus?
2. Bagaimana Hasil Belajar Peserta didik dengan Menerapkan Metode *Role Playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Matematika di kelas III MI NU Saalfiyah Gondoharum Jekulo Kudus
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode *Role Playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap keilmuan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, memberikan motivasi serta inspirasi positif bagi para peneliti untuk melakukan pengembangan kajian dan penelitian serupa, khususnya penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Para Guru

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan agar guru mempunyai motivasi untuk terus meningkatkan keterampilan mengajar peserta didik melalui penggunaan metode pembelajaran, menambah kreativitasnya untuk selalu mengelola kelas dengan

- baik, serta dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi Peserta didik
Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan semangat mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
 - c. Bagi Peneliti Lain.
Dapat dijadikan informasi untuk memperdalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan yang dapat menjadi latar belakang pendidikan penelitian. Serta, dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu kualitas Pendidikan melalui metode *role playing* dalam meningkatkan penelitian serupa.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini di susun untuk mempermudah pemahaman dalam menyusun bab permasalahan yang akan dijelaskan agar di dapatkan penelitian yang ilmiah dan sistematis. Di dalam penelitian ini sistematika penulisan skripsi terdiri dari cover, lembar pengesahan skripsi, daftar isi, daftar tabel, subbab-subbab, diantaranya adalah berikut ini:

- BAB I : Bab I berisi tentang pendahuluan, dalam pendahuluan memuat beberapa hal diantaranya adalah latar belakang yang isinya mengenai permasalahan tentang sistem pembelajaran di Indonesia, serta penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika. Selain itu ada juga rumusan masalah mengenai penelitian ini dan juga tujuan serta manfaat dari penelitian ini.
- BAB II : Bab II berisi mengenai landasan teori, dalam landasan teori tersebut memuat mengenai deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan sekaligus hipotesis.

- BAB III : Bab III berisi mengenai metode penelitian yang memuat tentang jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- BAB IV : BAB IV berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang memuat tentang hasil penelitian, dan pembahasan
- BAB V : BAB V berisi mengenai penutup dan penutup memuat tentang simpulan dan saran-saran

