

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu faktor yang penting bagi kehidupan manusia. Tingkat kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Pendidikan adalah kunci kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia mampu mewujudkan potensinya.<sup>1</sup> Bukan hanya itu, pendidikan juga memiliki faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Salah satu faktor pokok untuk mencapai sukses dalam segala bidang baik berupa studi, kerja, hobi, atau aktivitas apapun adalah belajar. Belajar merupakan proses memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap.<sup>2</sup> Dengan adanya pendidikan dan proses belajar dapat membantu individu tersebut meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada.

Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, sebagaimana telah dijelaskan dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11, sebagaimana berikut: “Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan

---

<sup>1</sup> Achmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Alfabeta, 2013), hal.3

<sup>2</sup> Angkowo R dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal. 47

apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”<sup>3</sup> Pada bagian akhir ayat ini telah dijelaskan bahwa Allah akan mengangkat tinggi derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dapat kita peroleh melalui pendidikan, baik pendidikan formal, informal dan non formal.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha dan rencana guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan masyarakat dan negara.<sup>4</sup> Dalam hal ini semua unsur yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik peserta didik maupun penentu kebijakan pendidikan di Indonesia dituntut untuk selalu belajar agar siap menghadapi perubahan zaman. Selain itu, juga diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru di sekolah-sekolah dasar dan sekolah menengah.

Salah satu pelaksanaan pendidikan yang melibatkan proses pembelajaran yang harus dikembangkan adalah matematika. Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan

---

<sup>3</sup> Salim Bahreisy dan Abdullah Bahreisy, *Terjemah Al-Qur'an Al-Hakim*, (Surabaya: CV Sahabat Ilmu, 2001), hal.544

<sup>4</sup> UU RI No. 20 Th.2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), hal. 2

hubungan-hubungan.<sup>5</sup> Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak akan pernah lepas dari perhitungan dan angka-angka. Begitu pula dalam pendidikan, salah satu cabang pendidikan yang sangat berperan penting dalam kehidupan adalah matematika. Matematika selalu digunakan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari misalnya dalam proses jual beli, menghitung jarak dan waktu, hingga untuk membuat bangunan manusia juga membutuhkan perhitungan atau matematika.

Matematika merupakan ilmu umum yang memiliki peran bagi perkembangan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, kreatif serta kemampuan bekerja sama sehingga kemampuan berpikirnya terus berkembang seiring berjalannya waktu.<sup>6</sup> Masih banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena siswa masih menganggap bahwa matematika itu suatu mata pelajaran yang sulit, rumit dan susah dipahami. Memang pada realitanya pada proses pembelajaran matematika memiliki durasi waktu terpanjang dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Apalagi saat ini masih ada proses pembelajaran yang menggunakan guru sebagai fasilitator utama dengan menggunakan metode yang monoton. Pembelajaran seperti ini membuat siswa akan merasa jenuh karena suasana kelas yang pasif dan kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa akan lebih mengutamakan penjelasan yang disampaikan guru tanpa mempunyai inisiatif untuk menggali pengetahuannya sendiri lebih dalam. Hal ini juga sangat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa baik dalam lingkup lokal maupun global.

---

<sup>5</sup> Hasratuddin, *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*, dalam Jurnal Didaktik Matematika, (2017), hal. 30

<sup>6</sup> Dewi Asmarani dan Ummu Sholihah, *Metakognisi Mahasiswa Tadris Matematika*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2017), hal. 1

Kondisi kelas yang pasif juga mempengaruhi pemahaman siswa dalam menangkap pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Siswa akan merasa kurang mampu menyampaikan hasil pekerjaan dan permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Siswa cenderung tertutup dan kurang yakin dengan kemampuan yang dimilikinya. Padahal keyakinan diri (*self efficacy*) yang dimiliki siswa juga merupakan suatu hal penting dalam keberhasilan belajar. *Self efficacy* dalam pembelajaran matematika juga merupakan sebuah keyakinan tentang kompetensi dan kemampuan seorang siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika. Dalam dunia pendidikan, siswa dengan efikasi diri rendah lebih cenderung untuk mengikuti alur kehidupan yang membawa mereka, lebih suka berdiam diri ketika menghadapi suatu tantangan serta khawatir dengan apa yang mereka kerjakan. Sedangkan siswa dengan efikasi tinggi, mereka akan cenderung tertantang dengan tantangan yang ada atau diberikan.<sup>7</sup>

Rendahnya *self efficacy* juga terlihat pada siswa kelas VII MTs Darun Najah Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Selasa, 12 November 2019 terlihat bahwa siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi cenderung lebih fokus memperhatikan guru saat mengajar dan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sedangkan siswa yang memiliki *self efficacy* rendah cenderung lebih suka bermain, mengobrol dan mengganggu teman saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Bahkan ketika diberikan tugas untuk mengerjakan, sebagian siswa lebih mengandalkan jawaban dari temannya padahal siswa tersebut sama

---

<sup>7</sup> Nurhidayatul Maqfiroh, "Pengembangan Paduan Pelatihan Efikasi Diri Dengan Sosiodrama Untuk Siswa SMP," dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, (2016): 1-6

sekali belum mencoba. Disini jelas terlihat bahwa sebagian siswa kurang memiliki rasa percaya diri atau keyakinan yang tinggi dengan kemampuan yang dimilikinya.

*Self efficacy* sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan dan kompetensi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan. *Self efficacy* yang tinggi lebih mampu menguasai berbagai pokok bahasan matematika dan tugas membaca daripada siswa yang memiliki *self efficacy* rendah.<sup>8</sup> Jika dikaitkan dengan hasil belajar matematika, adanya *self efficacy* yang tinggi terhadap pelajaran matematika mendorong siswa untuk tekun serta bersungguh-sungguh untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan matematika. Kesulitan yang dihadapi dalam belajar matematika tidak membuat dirinya putus asa, ketekunan dan usaha inilah yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap keyakinan dan hasil belajar matematika.

Hasil belajar sangat penting sekali sebagai indikator keberhasilan baik bagi guru maupun siswa. Bentuk watak dan tingkah laku dalam diri individu dapat dilihat dengan memperhatikan hasil belajar. Namun, dengan hasil belajar itu juga dapat mengetahui sejauh mana kemajuan siswa telah menyelesaikan suatu aktivitas, tapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa supaya lebih giat, baik secara individu maupun kelompok.

Oleh sebab itu, maka diperlukan adanya suatu alternatif metode pembelajaran agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Keberhasilan belajar dapat tercapai dengan baik apabila guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan beberapa metode, model atau

---

<sup>8</sup> Dale Schunk. *Self-efficacy for reading and Writing*, dalam *Journal of Self Efficacy*, (2003): 159-172

strategi pembelajaran yang baik. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar lebih aktif dan membuat siswa mampu menemukan pengetahuannya sendiri. Satu diantara alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *role playing*.

Sebuah penelitian yang berkenaan dengan *role playing* pernah dilakukan oleh Randi Pratama dan Arif Fatahillah di SMP Negeri 1 Silo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi pembelajaran sehingga materi yang dipahami oleh siswa sulit untuk di mengerti. Namun setelah diterapkan metode *role playing* hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial mencapai ketuntasan klasikal 60,6% pada siklus I dan 78,8% pada siklus II. Dari hasil tersebut ketuntasan klasikal tercapai pada siklus II, yaitu  $78,8\% \geq 75\%$ . Dengan demikian pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dikatakan cukup berhasil.<sup>9</sup>

Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Aris Septian Rahmat Isnani di SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu Kendal. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan materi aritmatika sosial. Kesulitan tersebut diantaranya adalah peserta didik tidak mampu memahami soal cerita, belum mampu mengidentifikasi isi soal dengan baik karena peserta didik masih belum mengerti tentang istilah-istilah penting seperti; untung, rugi, diskon, pajak dan bunga tunggal. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *role playing* berbeda dan lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik dalam

---

<sup>9</sup> Randi Pratama dan Arif Fatahillah, "Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Aritmatika Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktifitas Siswa", dalam Jurnal Edukasi IV, no. 2 (2017): 27-30

pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru kelas. Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 73,87% dan kelas kontrol = 67,50%. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu Kendal tahun pelajaran 2014/2015.<sup>10</sup>

Dengan metode *role playing* siswa diberikan kemudahan dalam memahami materi matematika dengan saling berinteraksi atau berhubungan dengan siswa lainnya. Siswa akan belajar bersama kelompok kecil dan dihadapkan dengan persoalan matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa akan lebih berusaha untuk menyelesaikan persoalan tersebut sehingga muncul rasa percaya diri dan yakin atas kemampuan yang dimilikinya. Dengan bertambahnya *self efficacy* (keyakinan diri) siswa akan lebih bersemangat dan giat dalam belajar matematika yang tentunya juga berpengaruh pada hasil belajar yang dicapainya.

Usia siswa kelas VII merupakan masa masih sukarnya untuk senang bermain, sehingga masih ada kemungkinan bisa mempengaruhi karakteristik siswa dalam proses belajarnya.<sup>11</sup> Dengan bermain juga akan terjadi proses belajar yang dapat merubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.<sup>12</sup> Pada penelitian ini peneliti mengangkat materi tentang aritmatika sosial, karena materi tersebut berisi tentang alur yang sistematis sehingga dapat dilakukan dengan menggunakan permainan. Belajar matematika dengan melakukan peran pada materi aritmatika sosial siswa

---

<sup>10</sup> Aris Septian Rahmat Isnani, Skripsi, "Efektivitas Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015", (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo), hal. vi-vii

<sup>11</sup> Randi Pratama dan Arif Fatahillah, "*Implementasi Metode ...*". 27-30

<sup>12</sup> *Ibid.*

diharapkan dapat menghayati dan memahami lebih mudah serta bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman sikap mereka terhadap keyakinan diri dan hasil belajar matematika semakin meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memfokuskan penelitian pada perbedaan metode yang digunakan oleh guru, yaitu dengan metode *role playing* dan konvensional terhadap *self efficacy* dan prestasi belajar matematika. Oleh sebab itu, peneliti dapat mengambil judul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap *Self Efficacy* dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII MTs Darun Najah Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

- a. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.
- b. Siswa-siswi di MTs Darun Najah Sidoarjo masih banyak yang menganggap bahwa matematika sulit.
- c. Rendahnya aspek kognitif dan *self efficacy* (keyakinan diri) terhadap pembelajaran matematika.

## 2. Batasan Masalah

Banyak faktor yang diperkirakan akan mempengaruhi *self efficacy* (keyakinan diri) dan hasil belajar siswa. Namun, karena masalah yang dihadapi begitu luas serta adanya keterbatasan waktu, maka peneliti membatasi masalah agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Peneliti melakukan penelitian di kelas VII dengan dua metode dalam dua kelas yang berbeda yaitu metode *role playing* dan metode konvensional. Pada pembelajaran dengan metode *role playing* tersebut siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok dan saling memainkan peran dengan skenario yang telah dibuat peneliti sesuai dengan materi aritmatika sosial. Kemudian peneliti juga melakukan penelitian dengan penyampaian pelajaran matematika pada kelas lain menggunakan metode konvensional, siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informan secara pasif.
- b. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo dilihat dari kedua kelas yang telah diteliti dengan perlakuan yang berbeda.
- c. Hasil belajar diperoleh dari nilai penyelesaian soal post tes materi aritmatika sosial dan untuk mengetahui *self efficacy* yang dimiliki siswa peneliti menggunakan angket *self efficacy* untuk diisi sesuai dengan yang dialami siswa kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo?
2. Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo?
3. Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada tersebut, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.
2. Mengidentifikasi ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.
3. Mengidentifikasi ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi semua pihak secara langsung maupun tidak langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya, dan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta untuk memperluas ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran matematika yang berhubungan dengan metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi siswa

Salah satu cara untuk pemicu dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, memberikan pengalaman baru, serta memberikan motivasi bagi siswa untuk menjadi pribadi yang kreatif, aktif, bertanggungjawab dan giat belajar. Siswa juga diharapkan agar lebih aktif dalam belajar Matematika sehingga mampu meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.

#### b. Bagi guru

Metode *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dan referensi jenis metode yang digunakan di dalam kegiatan belajar

mengajar guna meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar matematika sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan evaluasi untuk menetapkan suatu kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran matematika, khususnya terkait metode/model/strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan prestasi yang memuaskan.

d. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran, yakni tentang penulisan dan penelitian ilmiah serta bagaimana mengajarkan matematika agar siswa terlibat secara aktif dalam belajar dengan bantuan suatu metode pembelajaran.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dengan kalimat pertanyaan.<sup>13</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal.64.

2. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.
3. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo.

## **G. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah ini bertujuan untuk menghindari perbedaan persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah yang ada pada judul penelitian “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap *Self Efficacy* dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020, maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut.

### **1. Penegasan Secara Konseptual**

#### a. Metode *Role Playing*

Menurut Budiyanto, metode *role playing* adalah pembelajaran dengan bermain peran yang berpusat kepada siswa untuk menekankan sifat sosial dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Moch Agus K Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*, (Malang: UMM Press, 2016), hal. 128

b. *Self Efficacy* (Keyakinan Diri)

Menurut Alwisol, *Self efficacy* adalah penilaian diri atas tindakan baik buruk, benar salah, bisa atau tidak bisanya siswa dalam mengerjakan sesuatu sesuai dengan yang disyaratkan.<sup>15</sup>

c. Hasil Belajar

Menurut Sukmadinata, hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi, pengungkapan potensi atau penguasaan pengetahuan yang dimiliki seseorang.<sup>16</sup>

d. Aritmatika Sosial

Menurut Ziadatus dkk, aritmatika sosial adalah ilmu yang membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta penerapannya.<sup>17</sup>

## 2. Penegasan Secara Operasional

a. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah Metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran matematika yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan belajar berkelompok dan saling bermain peran dalam sebuah dramatisasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

---

<sup>15</sup> Alwisol, *Psikologi Kepribadian edisi revisi*, (Malang: UMM Press, 2009), hal. 287

<sup>16</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 102-103

<sup>17</sup> Ziadatus Sha'adah, dkk, "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan dalam Menyelesaikan soal pada Aritmatika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono, dalam kadikma, no. 2 (2013): 27-38

b. *Self Efficacy* (Keyakinan Diri)

*Self efficacy* adalah keyakinan seseorang terhadap suatu kemampuan yang dimiliki terhadap sesuatu yang akan dicapai.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

d. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah salah satu materi matematika yang banyak membahas tentang persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami karya ilmiah yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan karya ilmiah tersebut. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian preliminier, bagian isi atau teks dan bagian akhir lebih rinci lagi dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

## 2. Bagian inti

Bab I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, hipotesis, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan teori, berisi tentang metode *role playing*, *self efficacy*, hasil belajar, aritmatika sosial, hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir teoritis/paradigma.

Bab III : Metode penelitian, berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil penelitian, berisi tentang paparan data atau temuan penelitian.

Bab V : Pembahasan, berisi tentang penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan di lapangan.

Bab VI : Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

## 3. Bagian akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan biografi penulis.