

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai dengan optimal.¹⁸ Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika dengan materi aritmatika sosial adalah metode *role playing*. *Role playing* adalah bermain peran yang berpusat pada peserta didik, *role playing* menekankan sifat sosial pembelajaran dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual.¹⁹

Role playing menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengeksplor diri sebagai ahli, mengungkapkan gagasan maupun menerima penjelasan dari teman lain.²⁰ Pada pembelajaran ini titik tekannya berada pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera secara nyata.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sebagai berikut:²¹

¹⁸ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 205

¹⁹ Budiyanto, *Sintaks 45...*, hal. 129

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*, hal. 130

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok belajar.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 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/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

Sebagaimana dengan metode-metode lain, metode *role playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada dasarnya semua metode tidak ada yang sempurna, metode-metode tersebut saling melengkapi satu sama lain. Penerapan metode dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan, tetapi juga harus menyesuaikan karakteristik materi pokok pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing*:²²

²² *Ibid.*, hal. 130

a. Kelebihan

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kekurangan

1. Bermain peran memerlukan waktu yang banyak.
2. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan dengan baik.
3. Jika tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan metode *role playing*.

B. *Self Efficacy* (Keyakinan Diri)

Self efficacy pertama kali dikenalkan oleh Albert Bandura dalam teori sosialnya. Beliau mendefinisikan *self efficacy* sebagai berikut:²³

“Perceived self efficacy is defined as people’s beliefs about their capabilities to produce designated levels of performance that exercise influence over events that affect their lives. Self efficacy beliefs determine how people feel, think, motivate themselves and behave.”

²³ Albert Bandura, *Self Efficacy*, dalam <http://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/BanEncy.html>, 2008, diakses 20 Januari 2020 Pukul 18.38 WIB.

Kutipan tersebut mengandung arti bahwa *self efficacy* sebagai kepercayaan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan tingkat kemampuan yang dituju dalam belajar dan mempengaruhi sikap yang terjadi dalam hidupnya. *Self efficacy* menentukan bagaimana perasaan seseorang, berpikir, memotivasi dan berperilaku. Bandura juga menyatakan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu.²⁴

Sedangkan Baron dan Byrne menyatakan bahwa efikasi diri sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetisi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan.²⁵

Secara garis besar *self efficacy* dibedakan menjadi dua tingkatan yaitu, *self efficacy* tinggi dan *self efficacy* rendah. Siswa dengan *self efficacy* tinggi akan cenderung tertarik dalam mengerjakan soal yang diberikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan ketika ada yang salah siswa akan mencoba untuk mengerjakan kembali. Sedangkan siswa dengan *self efficacy* rendah cenderung menghindari usaha untuk menyelesaikan soal yang diberikan, apalagi jika tingkat kesulitannya semakin kompleks.²⁶

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan atau kepercayaan individu terhadap kemampuan yang

²⁴ Albert Bandura, *Social Foundation of Thought and Action A Social Cognitive Theory*, (Englewood Cliffs, NJ: Prectice Hall, 1986), hal. 397

²⁵ Ghufon dkk, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2014), hal. 73

²⁶ Novferma, Thesis, "Analisis Kesulitan dan Self Efficacy Siswa SMP dalam Pemecahan masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal. 82

dimilikinya dalam melaksanakan tugas yang ia hadapi, sehingga ia mampu melewati dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Keyakinan akan kemampuan individu dapat bervariasi pada masing-masing tingkat. *Self efficacy* dapat diukur dengan menggunakan 3 dimensi, yaitu:²⁷

a) *Level/magnitude*

Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas dimana individu merasa mampu atau tidak melakukannya, sebab kemampuan diri individu berbeda-beda. Konsep dalam dimensi ini terletak pada keyakinan individu atas kemampuannya terhadap tingkat kesulitan tugas.

b) *Strength*

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya.

c) *Generality*

Dimensi ini berkaitan dengan keyakinan individu akan kemampuannya melakukan tugas di berbagai aktivitas. Aktivitas yang bervariasi menuntut individu yakin atas kemampuannya dalam melaksanakan tugas atau aktivitas tersebut. Individu mungkin yakin akan kemampuannya pada banyak bidang atau hanya beberapa bidang saja.

²⁷ Ghufon dkk, *Teori-teori Psikologi*, hal. 80

Dimensi ini juga berkaitan dengan luasnya tingkah laku individu, keyakinan akan kemampuannya dan bagaimana seseorang menggeneralisasikan tugas serta pengalaman sebelumnya ketika menghadapi suatu tugas atau pekerjaan. Tiga dimensi tersebut digunakan sebagai indikator dalam mengukur tingkat *self efficacy* siswa.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar.²⁸ Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar merupakan hasil dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Menurut Sadirman, belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar akan lebih baik jika subyek mengalami ataupun melakukannya (tidak bersifat verbalistik).²⁹

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan ada juga dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diantaranya adalah :

²⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.3

²⁹ Sardiman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta Utara: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 20

a. Faktor Internal³⁰

1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmaniah dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai dengan pusing kepala berat dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinyapun tidak dapat diterima dengan baik.

Kelelahan fisik/fisiologis itu terjadi karena di dalam badan manusia terdapat substansi yang meracun. Pada kesalahan mental terutama adanya kelesuan dan kebosanan sehingga berakibat hilangnya minat dan dorongan untuk berprestasi.³¹

2) Aspek psikologis

a) Intelegensi siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

Perkembangan intelegensi remaja ditinjau dari sudut perkembangan kognitif Jean Piaget, telah mencapai tahap operasi formal. Tahap ini merupakan tahap perkembangan terakhir menurut Piaget yang terjadi pada usia 11-12 tahun ke atas. Pada tahap ini remaja sudah bisa berpikir logis, berpikir dengan

³⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 145-152

³¹ Burhanuddin Salam, *Cara Belajar yang Sukses di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 11

pemikiran teoritis formal berdasarkan proposisi-proposisi dan hipotesis, serta dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang di amati saat itu.³²

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif atau negatif.

c) Bakat siswa

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

Bakat adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan sesuatu tugas dengan baik, meskipun latihan yang dialaminya sangat minimal, ataupun tidak pernah berlatih.³³

d) Minat siswa

Minat merupakan salah satu faktor besar yang mempengaruhi belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik

³² Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: TERAS, 2005), hal. 198

³³ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN PRESS, 2009), hal. 167

baginya. Bahan pelajaran yang menarik siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.³⁴

Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau erat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat yang dimilikinya.³⁵

e) Motivasi siswa

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi dapat dibagi menjadi dua macam yaitu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.³⁶

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah tenaga pendorong yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan. Sebagai contoh, seorang siswa yang dengan sungguh-sungguh mempelajari mata pelajaran di sekolah karena ingin memiliki pengetahuan yang lebih tentang materi pelajaran yang dipelajarinya tersebut.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah tenaga pendorong yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya tetapi menjadi penyerta. Sebagai contoh, siswa belajar sungguh-sungguh bukan disebabkan ingin memiliki pengetahuan yang dipelajarinya tetapi didorongi oleh keinginan hanya karena ingin naik kelas

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 57

³⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 121

³⁶ Mudjiono, *Belajar dan...*, hal. 44

dan mendapatkan ijazah. Naik kelas dan ijazah adalah penyerta dari keberhasilan belajar.

b. Faktor Eksternal (Berasal dari Luar Diri)

1. Keluarga

Orang tua merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh anaknya, karena mereka adalah pendidik utama dalam lingkup keluarga. Situasi dalam rumah, perhatian, bimbingan dan keadaan rumah juga sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar seorang anak.

2. Sekolah

Faktor dari sekolah ini meliputi kualitas guru, metode mengajar yang digunakan, fasilitas sekolah, pelaksanaan tata tertib sekolah, teman sebaya dan lain sebagainya.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat sekitar juga mempengaruhi hasil belajar karena masyarakat merupakan bagian dari tempat ia tinggal. Apabila seseorang tinggal di suatu daerah yang masyarakatnya berpendidikan tinggi, maka hal itu juga akan memberikan motivasi untuk belajar dan memperoleh pendidikan yang tinggi pula, begitupun sebaliknya.

Dalam proses pembelajaran, tipe hasil belajar siswa penting untuk diketahui oleh guru sehingga kedepannya guru dapat mendesain pembelajaran yang tepat dan perlu makna. Bloom menyatakan bahwa tujuan pendidikan yang hendak dicapai

dapat diklasifikasikan menjadi 3 bidang, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁷

1) Ranah kognitif, meliputi:

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penerapan
- d. Analisa
- e. Sintesa
- f. Evaluasi

2) Ranah afektif, meliputi:

- a. Penerimaan
- b. Partisipasi
- c. Penilaian/penentuan sikap
- d. Organisasi
- e. Pembentukan pola hidup

3) Ranah psikomotorik, meliputi:

- a. Persepsi
- b. Kesiapan
- c. Gerakan terbimbing
- d. Gerakan yang terbiasa dan kompleks
- e. Penyesuaian pola gerakan
- f. Motivasi belajar

³⁷ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal.

D. Materi Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan cabang dari matematika, aritmatika sering disebut juga dengan ilmu hitung. Aritmatika mempunyai peran penting karena hampir setiap materi dalam matematika menggunakan perhitungan.³⁸

a. Nilai keseluruhan, nilai per unit, dan banyaknya unit

- 1) Nilai keseluruhan adalah nilai (harga) yang harus dibayar dari keseluruhan barang yang dibeli.
- 2) Nilai per unit adalah nilai (harga) yang harus dibayar dari setiap satuan barang yang dibeli.
- 3) Banyaknya unit adalah total barang yang dibeli.

b. Harga Beli, Harga Jual, Keuntungan dan Kerugian

- 1) Harga beli adalah harga yang ditetapkan berdasarkan jumlah uang yang diberikan pada saat membeli barang. Harga pembelian atau harga beli sering kali disebut dengan modal.

$$\text{Harga beli} = \frac{100\%}{100\% + \text{Persentase untung}} \times \text{harga jual}$$

- 2) Harga jual adalah harga yang ditetapkan berdasarkan jumlah uang yang diterima pada saat menjual suatu barang.

$$\text{Harga jual} = \frac{100\% + \text{Persentase untung}}{100\%} \times \text{harga beli}$$

- 3) Keuntungan adalah selisih antara harga penjualan dan harga pembelian. Keuntungan terjadi jika harga penjualan lebih tinggi dari harga pembelian.

$$\text{Keuntungan} = \text{harga jual} - \text{harga beli}$$

³⁸ Negoro dan Haraphap, *Ensiklopedia Matematika*, (Cirebon: Ghalia Indonesia, 2003), hal. 15

- 4) Kerugian adalah selisih antara harga penjualan dan harga pembelian.

Kerugian terjadi jika harga penjualan lebih rendah dari harga pembelian.

$$\text{Kerugian} = \text{harga beli} - \text{harga jual}$$

c. Persentase Keuntungan dan Persentase Kerugian

$$1) \text{ Persentase keuntungan} = \frac{\text{untung}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

$$2) \text{ Persentase kerugian} = \frac{\text{rugi}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

d. Bunga Tunggal, Diskon dan Pajak

- 1) Bunga tunggal adalah bunga yang dihitung dari modal asal (pokok simpanan atau pokok pinjaman). Rumus yang digunakan untuk menuliskan hubungan modal (M), suku bunga (p%), jangka waktu (n), dan bunga tunggal (b), dinyatakan sebagai berikut.

$$b = M \cdot p\%$$

$$p = \frac{b}{M \cdot n} \times 100\%$$

$$M = \frac{b}{p\% \cdot n}$$

$$n = \frac{b}{M \cdot p\%}$$

- 2) Diskon adalah potongan harga pada saat transaksi jual beli. Tujuan diskon adalah sebagai ajang promosi untuk menarik minat pembeli.

$$\text{Diskon} = \text{Persentase diskon} \times \text{Harga pembelian}$$

- 3) Pajak adalah potongan dari suatu barang atau jasa yang dibebankan kepada masyarakat dan wajib dibayarkan kepada pemerintah.

$$\text{Pajak} = \text{Persentase pajak} \times \text{Harga pembelian}$$

e. Bruto, Tara dan Neto

- 1) Bruto atau berat kotor adalah berat suatu benda beserta pembungkusnya.

$$\text{Bruto} = \text{neto} + \text{tara}$$

- 2) Tara atau potongan berat adalah selisih antara bruto dan neto.

$$\text{Tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$

- 3) Neto adalah berat suatu benda tanpa pembungkus benda tersebut.

$$\text{Neto} = \text{bruto} - \text{tara}$$

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Kajian terdahulu dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam penyusunan kerangka pemikiran, mengetahui persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai bahan kajian untuk mengembangkan kemampuan berpikir peneliti.

Berdasarkan beberapa penelitian yang penulis temukan terdapat persamaan dan perbedaan dalam pembahasannya, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aliqol Ana, dkk.

Penelitian ini dimaksud untuk menguji efek bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap *self efficacy* dan *outcome expectations*. Jenis penelitian quasi eksperimental dengan design pre-test post-test control group design yang diaplikasikan kepada 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa dalam kelompok eksperimen dan 10 siswa dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self efficacy* karir dan harapan hasil siswa.³⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Randi Pratama dan Arif Fatahillah

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* belajar dengan lancar dan baik. Pembelajaran ini selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja secara berkelompok. Ketuntasan hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai tes akhir. Namun juga nilai Pekerjaan Rumah (PR) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) juga disertakan dalam ketuntasan hasil belajar siswa. 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.⁴⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Fitry, dkk.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik dari hasil pembelajaran ekspositori di SMPN 21 Kota Bengkulu pada pokok bahasan aritmatika sosial. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) dengan desain penelitian *The Nonequivalent Posttest-only*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa posstest yang berbentuk tes *essai*. Analisis uji hipotesis

³⁹ Aliqol Ana, dkk, "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self Efficacy* dan Harapan Hasil (*Outcome Expectations*) Karir Siswa," dalam Jurnal Bimbingan Konseling, no. 1 (2017): 49-53

⁴⁰ Randi Pratama dan Arif Fatahillah, "Implementasi Metode...", hal. 27-30

menggunakan uji-t untuk sampel independen, diperoleh bahwa $t_{hitung} = 1,120$ dan $t_{tabel} = 2,006$, maka $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yang berarti H_0 diterima. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa menggunakan model *role playing* sama dengan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran ekspositori di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu.⁴¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yoni Sunaryo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen skala *self efficacy* berupa angket yang terdiri dari 15 pernyataan. Teknik pengambilan sampel adalah teknik *stratified sampling* atau sampling bertingkat. Pengukuran skala tersebut berpacu pada 3 dimensi *self efficacy* yaitu; (1) *magnitude* (2) *generality* dan (3) *strength*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah rata-rata dari skor keseluruhan skala *self efficacy* adalah 3,07 sehingga masuk ke dalam kategori positif. Jadi keyakinan diri yang dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika di MTSN 2 Ciamis berada pada level sedang dan positif.⁴²

5. Penelitian yang dilakukan oleh Endah DP Astuti dan Sri Sutarni.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura, serta penggunaan strategi pembelajaran monoton dengan minimnya fasilitas pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan design penelitian eksperimen semu. Populasi

⁴¹ Tiara Fitri, dkk, "Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21 Bengkulu", dalam Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah 3, no. 1 (2019): 6-12

⁴² Yoni Sunaryo, "Pengukuran *Self Efficacy* dalam Pembelajaran Matematika di MTs N 2 Ciamis", dalam Jurnal Teori dan Riset Matematika 1, no. 2 (2017): 39-44

penelitian seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura. Teknik pengambilan sampel ialah *cluster random sampling* yang dilakukan undian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan metode tes, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tidak ada pengaruh strategi pembelajaran *role playing* dan *guided discovery* terhadap hasil belajar matematika siswa.⁴³

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Aliqol Ana, dkk.	2017	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas metode <i>role playing</i>. • Variabel terikat <i>self efficacy</i> dan hasil. • Menggunakan desain <i>quasi eksperimental</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu tidak untuk mengetahui seberapa besar pengaruh, tetapi variabel bebas digunakan untuk meningkatkan variabel terikat. • Sampel siswa kelas X. • Hasil pada penelitian terdahulu tertuju pada harapan hasil. • <i>Self efficacy</i> digunakan untuk mengetahui karir siswa. • Instrumen menggunakan pretest dan posttest.
2.	Randi Pratama dan Arif Fatahillah	2017	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>role playing</i>. • Materi aritmatika sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). • Menggunakan wawancara sebagai salah satu alat untuk analisis data.

⁴³ Endah DP Astuti dan Sri Sutarni, "Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* dan Guided Discovery terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa", dalam Prosiding (Seminar Nasional Pendidikan Matematika), no. 1 (2016): 1-7

3.	Tiara Fitry, dkk.	2019	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>role playing</i>. • Menggunakan quasi eksperimental. • Instrumen menggunakan posttest. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mengukur <i>self efficacy</i>. • Membandingkan dengan pembelajaran ekspositori. • Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sample.
4.	Yoni Sunaryo.	2017	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur <i>self efficacy</i> dalam pembelajaran matematika. • Instrumen menggunakan skala <i>self efficacy</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik sampel menggunakan <i>stratified sampling</i> atau sampel bertingkat.
5.	Endah DP Astuti dan Sri Sutarni.	2016	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran dengan <i>role playing</i>. • Teknik pengumpulan data dengan metode angket, tes dan dokumentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain penelitian eksperimen semu. • Teknik pengambilan sampel dengan <i>cluster random sampling</i>. • Sampel yang digunakan kelas VIII.

Beberapa penelitian lain yang ada dapat disimpulkan bahwa semuanya saling berkaitan dan saling mendukung. Namun, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Hal-hal yang membedakan penelitian ini dan penelitian lain diantaranya jenis, tempat, dan objek penelitian, serta aspek yang diteliti (fokus penelitian).

F. Kerangka Konseptual/ Kerangka Berfikir Penelitian

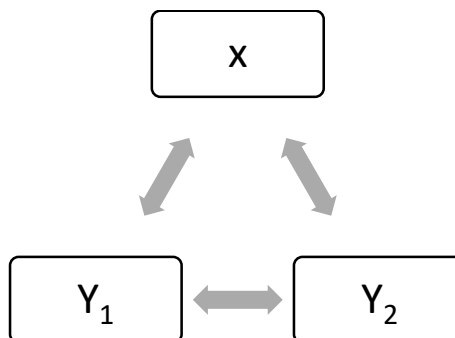
Berdasarkan hasil observasi pada pra riset, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika dan rendahnya keyakinan diri terhadap pembelajaran matematika. Agar pembelajaran membuahkan hasil belajar yang lebih baik, guru seharusnya dapat mengubah suasana pembelajaran yang lebih efektif dengan memilih berbagai variasi metode pembelajaran matematika. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan efektif akan lebih membantu siswa dalam memahami materi dan lebih bisa meyakinkan siswa dalam proses belajar.

Peneliti merasa bahwa metode pembelajaran *role playing* sesuai jika digunakan dalam menyampaikan materi aritmatika sosial. Dengan metode *role playing* diharapkan akan memberikan kemanfaatan terhadap peserta didik sehingga menjadi lebih aktif, kreatif, saling bertukar pendapat, dan dapat membantu siswa untuk mengingat materi dengan baik serta membuat proses belajar menjadi lebih bermakna.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan judul dengan satu variabel bebas (independen) dan dua variabel terikat (dependen). Adapun variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel Terikat (*dependent variable*) yaitu *self efficacy* (Y_1) dan hasil belajar (Y_2).
2. Variabel Bebas (*independent variable*) metode *role playing* (X).

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

Keterangan:

X : Metode *Role Playing*

Y₁ : *Self Efficacy*

Y₂ : Hasil Belajar

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu peneliti ingin menguji perbandingan *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Tahap awal pembelajaran siswa diberikan stimulus mencari persoalan perhitungan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, selanjutnya materi difokuskan pada subbab yang ada dalam materi aritmatika sosial. Setelah materi disampaikan, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menerapkan metode yang berbeda. Pembelajaran dengan metode *role playing* diterapkan pada kelas VII A dan kelas VII B hanya diberikan pembelajaran dengan metode konvensional untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y₁ dan Y₂.