

**PENGARUH PENGGUNAAN KERTAS MAINAN UANG-UANGAN
TERHADAP HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DI
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 9 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

FAHRUL ZAMAN

**Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PMA
Nim : 130800121**



**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2013 M / 1435 H**

PENGARUH PENGGUNAAN KERTAS MAINAN UANG-UANGAN
TERHADAP HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DI
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 9 LANGSA

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

FAHRUL ZAMAN

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PMA
Nim : 130800121



SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2013 M / 1435 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)

Zawiyah Cot Kala Langsa Sebagai Salah Satu

Beban Studi Program Sarjana (S-1)

Dalam Ilmu Tarbiyah

Diajukan Oleh :

FAHRUL ZAMAN

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Matematika

Nimko : 130800121

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



(Sabaruddin, M.Si)

Pembimbing II



(Rilda Ardiana, M.Pd)

**Telah Di Nilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah
Cot Kala Langsa, Dinyatakan Lulus Dan Diterima
Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Sarjana(S - 1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**

**Pada hari : Senin
Tanggal : 09 Desember 2013 M
05 Safar 1435 H**

Di

Langsa

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



SABARUDDIN, M.Si

Sekretariats,



RITA SARI, M.Pd

Anggota



YUSAINI, M.Pd

Anggota



SUHARIANI, M.Pd

Mengetahui:

**Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Zawiyah Cot Kala Langsa**



DR. H. ZULKARNAINI, MA

NIP. 19690511 199002 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesempatan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan semestinya. Shalawat dan salam marilah sama-sama kita hadiahkan keharibaan Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Adapun judul skripsi ini adalah ***“Pengaruh Penggunaan Kertas Mainan Uang-uangan terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPS Muhammadiyah 9 Langsa”***.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Sekolah Tinggi agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot kala Langsa. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis skripsi ini dapat diselesaikan. Melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah membantu memberikan kemudahan perizinan penelitian.
2. Ibu Dra. Hj. Purnamawati, M.Pd sebagai ketua Jurusan Tarbiyah yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan fasilitas kepada penulis.

3. Ibu Yenni Suzana, M.Pd selaku ketua Prodi yang telah memberi masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Sabaruddin, M.Si sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sejak awal penulisan hingga selesai.
5. Ibu Rilda, S.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sejak awal penulisan hingga selesai.
6. Seluruh staf prodi Pendidikan Matematika khususnya, yang telah memberikan bantuan pada saat penulis melakukan penelitian dalam skripsi ini.
7. Ayahanda Muhammad Aji dan Ibunda Sabariah yang telah memberikan dukungan serta pembiayaan dari awal penulisan hingga selesai.

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moril yang sangat membantu penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan bagi pembaca sekalian.
Amin yaa Rabbal 'Alamin.

Langsa, September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	5

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
B. Pengertian Hasil Belajar Siswa	12
C. Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	15
D. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	17
E. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	18
F. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	18
G. Pembelajaran Aritmatika Sosial	20
H. Uang Sebagai Alat Pembayaran	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel	24

C. Metode dan Variabel Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	26
E. Langkah-langkah Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	54
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA.....	56
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Validitas Instrumen.....	28
Tabel 3.2 : Hasil Perhitungan Validitas Instrumen	29
Tabel 3.3 : Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	30
Tabel 3.4 : Klasifikasi Indeks Kesukaran (IK).....	31
Tabel 3.5 : Indeks Kesukaran Tiap Butir Soal	32
Tabel 3.6 : Klasifikasi Daya Pembeda Soal	33
Tabel 3.7 : Daya Pembeda Tiap Butir Soal	33
Tabel 3.8 : Kisi-Kisi Angket Penggunaan Kertas Mainan Uang-uangan Terhadap hasil belajar aritmatika sosial di Kelas VII SMP S Muhammadiyah 9 Langsa	35
Tabel 4.1 : Distribusi frekuensi pre-test siswa	41
Tabel 4.2 : Distribusi frekuensi post-test siswa.....	43
Tabel 4.3 : Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
Table 4.4 : Daftar Uji Normalitas Pre-test	46
Table 4.5 : Daftar Uji Normalitas Post-test.....	48
Table 4.6 : Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.....	50
Table 4.7 : Hasil Perhitugan Uji t.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Contoh Kertas Mainan Uang-uangan.....	23
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP Aritmatika Sosial	58
Lampiran 2 : Soal Test	68
Lampiran 3 : Kunci Jawaban Soal Test.....	69
Lampiran 4 : Perhitungan Validitas dan Reliabilitas	73
Lampiran 5 : Perhitungan Indeks Kesukaran	75
Lampiran 6 : Perhitungan Daya Pembeda.....	76
Lampiran 7 : Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Lampiran 8 : Perhitungan Gain	80
Lampiran 9 : Angket Penggunaan Kertas Mainan Uang-uangan.....	81
Lampiran 10 : Data Tabulasi Angket	83
Lampiran 11 : Hasil Analisis Angket.....	84
Lampiran 12 : Nilai-Nilai dalam Product Moment	85
Lampiran 13 : Nilai-Nilai dalam Distribusi t	86
Lampiran 14 : SK Pembimbing Skripsi	87
Lampiran 15 : Surat Izin Penelitian dari STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.....	88
Lampiran 16 : Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari SMP S Muhammadiyah 9 Langsa.....	89
Lampiran 17 : Daftar Riwayat Hidup.....	90

ABSTRAK
Pengaruh Penggunaan Kertas Mainan Uang-uangan
Terhadap Hasil Belajar Aritmatika
Sosial di kelas VII SMP
Muhammadiyah
9 Langsa

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat diperlukan baik untuk kehidupan-sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar matematika perlu mendapat perhatian yang serius. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan membenahi sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia, baik menyangkut sarana, dan prasarana maupun proses pendidikan itu sendiri yaitu proses belajar mengajar. Sehingga guru harus mampu menciptakan situasi pembelajaran Aritmatika Sosial lebih bermakna dengan mencari media pembelajaran yang realistis dan mudah didapat serta dikenal oleh peserta didik. Penggunaan Kertas Mainan uang-uangan dalam pembelajaran Aritmatika Sosial merupakan suatu pendekatan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena dengan pendekatan ini mengajak siswa mendapatkan pengalaman dari apa yang ia lakukan. Sementara itu, untuk mendapatkan media pembelajaran berupa Kertas Mainan uang-uangan sangatlah mudah dan murah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan kertas mainan uang-uangan pada materi Aritmatika Sosial dan pengaruh dari penggunaan kertas mainan uang-uangan terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP S Muhammadiyah 9 Langsa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Langsa yang berjumlah 28 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 100 maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Langsa yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan nontes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t.

Berdasarkan analisis uji normalitas pada variabel (X) dan variabel (Y) memiliki data yang terdistribusi normal dengan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,253 > 2,052$) sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan kertas mainan uang-uangan terhadap hasil belajar aritmatika sosial di Kelas VII SMP S Muhammadiyah 9 Langsa”. Oleh karena itu, disarankan dalam proses pembelajaran, guru mata pelajaran matematika dapat menggunakan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan agar dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan sekarang ini, maka bangsa Indonesia sebagai bangsa yang sedang berkembang perlu meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar tidak semakin ketinggalan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dari bangsa-bangsa lain. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan membenahi sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia, baik menyangkut sarana, dan prasarana maupun proses pendidikan itu sendiri yaitu proses belajar mengajar. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat diperlukan baik untuk kehidupan-sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar matematika perlu mendapat perhatian yang serius.

Dalam hal proses belajar mengajar diharapkan terjadi interaksi timbal balik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Dengan adanya interaksi yang harmonis, proses belajar mengajar akan dapat berjalan dengan baik, siswa akan jauh lebih memahami materi, dan dampak lebih jauh adalah dapat dicapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya secara optimal. Dua faktor utama yang mendukung berjalannya proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Tugas guru sebagai seorang pendidik tidak hanya mendidik, tetapi juga harus mampu mengajar dan melatih untuk mengembangkan logika, etika dan

estetika siswa, di samping itu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Menurut Abdul Halim Ibrahim yang dikutip Sapri, media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira siswa-siswa dan mempengaruhi semangat mereka¹. Bahkan menurut Mahmud Yunus yang dikutip Sapri, media pembelajaran itu berpengaruh besar bagi indera dan memudahkan (menjamin) pemahaman, karena lanjut beliau, orang yang melihat tidak sama dengan orang yang mendengar². Sehingga dari pernyataan tersebut, dapat juga dikatakan bahwa selain memiliki kemampuan mendidik, mengajar dan melatih siswa, serta mampu memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi, guru juga harus dapat memilih model dan metode yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika mendapatkan materi aritmatika sosial pada jenjang SMP, konsep-konsep dalam materi pokok aritmatika sosial misalnya konsep harga jual, harga beli, untung, rugi, bruto, netto, tara, disajikan dengan metode ceramah. Sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, akibatnya pemahaman konsep-konsep aritmatika yang penulis terima tidak terlalu mendalam. Padahal materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang sangat berkaitan dengan aktivitas siswa sehari-hari. Dengan penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan Sekolah SMP Muhammadiyah 9 Langsa dengan jumlah murid yang sedikit penulis dapat memberikan kontribusi pembelajaran yang baik dengan menggunakan alternatif media, dan menjadikan suasana belajar menjadi efektif dan menyenangkan.

¹ Sapri, *Urgensi Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 2007, hal 217

² Sapri. *Urgensi Penggunaan Media* hal 217

Untuk itu pada pembelajaran matematika Aritmatika Sosial siswa diharapkan dapat melakukan simulasi kegiatan ekonomi sehari-hari (jual, beli, untung, rugi, rabat, diskon dan bunga bank). Hal ini dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kertas Mainan Anak (Model uang-uangan) yang mudah didapatkan sebagai pengganti alat pembayaran yang sebenarnya (*Uang*) dengan alasan penggunaan uang dalam jumlah banyak dalam pembelajaran tidak memungkinkan.

Menyikapi masalah di atas, guru harus mampu menciptakan situasi pembelajaran Aritmatika Sosial lebih bermakna dengan mencari media pembelajaran yang realistis dan mudah didapat serta dikenal oleh peserta didik. Penggunaan Kertas Mainan Anak (Model uang-uangan) dalam pembelajaran Aritmatika Sosial merupakan suatu pendekatan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena dengan pendekatan ini mengajak siswa mendapatkan pengalaman dari apa yang ia lakukan. Sementara itu, untuk mendapatkan media pembelajaran berupa Kertas Mainan Anak (Model uang-uangan) sangatlah mudah dan murah.

Berdasarkan hal di atas, penulis mengambil judul "*Pengaruh Penggunaan Kertas Mainan Uang-uangan terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPS Muhammadiyah 9 Langsa*".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan kertas mainan uang-uangan terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial di kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 9 Langsa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan kertas mainan uang-uangan pada materi Aritmatika Sosial?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar Aritmatika Sosial terhadap penggunaan kertas mainan uang-uangan.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh penggunaan kertas mainan uang-uangan pada materi Aritmatika Sosial.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah, mengefektifkan pengelolaan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah.
2. Bagi guru, menemukan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Aritmatika Sosial untuk ditindaklanjuti pada masa yang akan datang.
3. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah Aritmatika Sosial yang sederhana.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ terdapat pengaruh penggunaan kertas mainan uang-uangan terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial di kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 9 Langsa.”

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar

Prestasi belajar berasal dari kata “ prestasi dan belajar “ prestasi berarti hasil yang telah dicapai. Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang dimaksud adalah adanya peningkatan terhadap kemampuan siswa dalam materi aritmatika sosial.³

2. Uang kertas mainan

Uang kertas mainan adalah suatu alat atau barang yang menyerupai dengan bentuk uang asli yang digunakan anak untuk bermain. Penggunaan uang kertas yang dimaksud adalah uang kertas mainan anak sebagai contoh untuk media pembelajaran aritmatika sosial.

³ Suciati,dkk. *Belajar dan Pembelajaran 2* , (Jakarta:Universitas Terbuka,2002)