



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
BERBASIS ANALISIS SWOT PADA MATERI PELUANG :  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA  
KELAS XI SMA N 1 WANASARI**

**Jurnal Ilmiah**

**Oleh  
IBNU SINA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL  
2011**

## ABSTRAK

Ibnu Sina. 2008. *Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Didasari Analisis Swot Pada Materi Peluang: Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas XI SMA N 1 Wanasari*. Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika. Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Prof. Y.L. Sukestiyarno, MS., Ph.D., II. Prof. Dr. Tri Jaka Kartana, M.Si

**Kata kunci** : SWOT, *Role Playing*, Keaktifan, Keterampilan Proses.

Guru harus membuat perencanaan yang strategis sebelum pembelajaran berlangsung dengan harapan pembelajaran dapat mencapai target optimal dengan pengembangan menggunakan strategi *role playing* berbasis analisis SWOT agar menciptakan prestasi belajar yang optimal.

Penelitian eksperimen ini menggunakan analisis SWOT pada materi peluang dengan model pembelajaran *Role Playing* (bermain drama). Tahapan model *Role Playing* diantaranya, guru memotivasi kelompok, memilih peran, menyiapkan pengamat, menyiapkan tahap-tahap peran, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi II, membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Produk utama dari penelitian ini adalah menganalisis SWOT mengenai kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treat*) yang dipersempit aplikasinya dalam materi peluang menggunakan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional (Blatner, A, 2002).

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui 1) pencapaian ketuntasan belajar siswa, 2) pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar, 3) pengaruh keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar, 4) pengaruh keaktifan siswa dan ketrampilan proses terhadap prestasi belajar, 5) perbedaan prestasi belajar siswa yang mendapat model pembelajaran matematika *role playing* didasari analisis SWOT dengan pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Wanasari, pengambilan sampel dengan teknik *random sampling* dan didapat sampel kelas eksperimen XI IPS 1 sebanyak 38 siswa, kelas kontrol XI IPS 3 dengan pembelajaran konvensional sebanyak 38 siswa, sedangkan kelas uji coba diambil kelas XI IPS 2 sebanyak 38 siswa.

Hasil penelitian ini merupakan penerapan analisis SWOT pada materi peluang untuk memperoleh (1) prestasi belajar mencapai tuntas belajar dengan nilai rata-rata 75,55 melebihi 75, (2) keaktifan siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar, (3) keterampilan proses siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar, (4) keaktifan siswa dan ketrampilan proses berpengaruh terhadap prestasi belajar, dan (5) rata-rata prestasi belajar lebih baik dengan nilai rata-rata 69,92 yang jauh dari kelas kontrol yang hanya memiliki rata-rata 62,61, sehingga tujuan penelitian dengan menggunakan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang secara keseluruhan tercapai dengan optimal.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kecenderungan masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dewasa ini, sudah barang tentu memerlukan kepedulian semua pihak dalam rangka upaya peningkatan mutu hasil belajar anak didiknya. Hal ini terjadi antara lain disebabkan karena pendekatan pengelolaan pendidikan selama ini lebih cenderung pada *education production function* atau *Input-output analysis* sehingga lembaga pendidikan difungsikan sebagai pusat produksi dan kriteria mutunya hanya dilihat dari aspek produk yang dihasilkannya. Asumsi pendekatan tersebut bukan pada proses pendidikannya, melainkan lebih memfokuskan pada mutu produk atas dasar kelengkapan input (masukan) yang dipersyaratkan. Oleh karenanya, apabila input pendidikan telah terpenuhi, seperti pelatihan guru, pengadaan buku dan alat pengajaran, dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan maka secara otomatis akan menghasilkan produk anak didik yang bermutu (Umaedi, 2001:2).

Peluang merupakan subpokok bahasan cabang ilmu matematika dari probabilitas dan statistika yang di dalamnya memuat permutasi, kombinasi, peluang, faktorial, ruang sampel, titik sampel, dan kejadian (peristiwa). Siswa kelas XI SMA N 1 Wanasari merasakan pelajaran teori peluang dalam pelajaran matematika merupakan materi sulit karena terlalu banyak hitungan, rumus yang harus dihafalkan dan siswa harus dapat mengabstraksikan/ membayangkan suatu teori dalam kehidupan sehari-hari. Metode mengajar guru yang konvensional monoton terkadang semakin membuat materi peluang menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Dengan demikian perlu adanya pemikiran yang dapat mengubah dogma pembelajaran peluang dari paradigma mengajar ke paradigma pembelajaran yang menyenangkan.

Implementasi pembelajaran dapat dicapai secara optimal apabila pelaku pendidik mampu memanfaatkan pendidikan yang ada di sekolah, menganalisis, dan mampu memahami kekuatan yang dimiliki oleh sekolah, salah satunya ditunjang dengan analisis SWOT (*Strength Weakness Oportunities and Threats*) yang digunakan sebagai dasar untuk melangkah menuju pembelajaran yang efektif. Oleh karena implementasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perilaku pendidik dan perilaku siswa yang merupakan bagian dari SWOT (Balitbang Depdiknas, 2004).

SWOT adalah suatu teknik yang sederhana, mudah dipahami dan juga bisa dimanfaatkan untuk merumuskan model. Model pembelajaran yang efektif ini dapat berwujud dengan melakukan survey internal tentang *Strength* (kekuatan) dan *Weakness* (kelemahan) program, serta *external* atas *Oportunities* (peluang/ kesempatan) dan *threats* (ancaman) yang sederhana, mudah dipahami, dan juga bisa digunakan dalam merumuskan model-model. Analisis SWOT dilakukan bukan ditujukan pada institusi sekolah, akan tetapi analisis SWOT ditujukan untuk implementasi berlangsungnya pembelajaran untuk materi

yang akan diajarkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Menurut Dahlan (1998), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan teoritis lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian mengenai penerapan model belajar *role playing*, dilihat dari aktifitas guru dalam proses belajar mengajar matematika di Sekolah.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang mempengaruhi belajar siswa sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi belajar siswa,
2. Keberhasilan belajar siswa hanya dilihat pada hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran,
3. Rendahnya sumber daya pendidikan, terutama sarana dan prasarana pendidikan,
4. Peran guru masih mendominasi aktifitas pembelajaran sehingga siswa kurang aktif, dan
5. Kebanyakan guru masih menggunakan pola pembelajaran konvensional.

## C. Rumusan Masalah

1. Apakah keaktifan siswa, keterampilan proses, dan prestasi belajar pada model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang dapat mencapai tuntas belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang?
3. Apakah terdapat pengaruh keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar matematika dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang?
4. Apakah terdapat pengaruh keaktifan siswa dan keterampilan proses secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang?
5. Apakah prestasi belajar siswa pada model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada materi peluang?

## D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bersama dengan guru semester 2 Sekolah Menengah Atas (SMAN 1 Wanasari), dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang dapat mencapai tuntas belajar
2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang
3. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar matematika dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang
4. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa dan keterampilan proses secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang, dan
5. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada materi peluang.

## E. Manfaat Penelitian

1. Siswa, Mengubah paradigma bahwa teori peluang pada matematika merupakan materi yang menakutkan, dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menggairahkan, siswa dapat lebih mudah menyerap materi berupa pengetahuan dan berinteraksi sosial dalam lingkungannya sehingga prestasi belajarnya menjadi lebih baik.
2. Guru, Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dan mempertajam analisis guru matematika di Sekolah yang berbasis analisis SWOT mengenai model-model pembelajaran matematika yang efektif, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar.
3. Sekolah, diperolehnya masukan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Kurikulum, diperolehnya masukan tentang model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan proses dan prestasi belajar siswa.

## 2. LANDASAN TEORI

### 1. Evaluasi Diri dengan Analisis SWOT

SWOT analisis merupakan cara yang sistematis didalam melakukan analisis terhadap wujud ancaman dan kesempatan agar dapat membedakan keadaan yang akan datang sehingga dapat ditemukan masalah yang ada. Analisis SWOT dilakukan tidak hanya ditujukan pada institusi sekolah, akan tetapi analisis SWOT ditujukan untuk implementasi berlangsungnya pembelajaran untuk materi yang akan diajarkan. Dimaksudkan kekuatan,

kelemahan, peluang dan tantangan apa yang dimiliki sekolah guna melaksanakan pembelajaran. Analisis SWOT disini dimaksudkan untuk menggali efektif dan efisiensi pembelajaran termasuk pemilihan model

SWOT adalah merupakan sebuah teknik yang sederhana, mudah dipahami, dan juga bisa digunakan dalam merumuskan strategi/ model. SWOT tidak mempunyai akhir, artinya akan selalu berubah sesuai dengan tuntutan jaman dan kebutuhan sehingga SWOT dapat digunakan untuk memulai pembuatan program baru yang inovatif dalam pendidikan (Subroto, 2001).

## 2. Model "Memainkan Peran" (*Role playing*)

Bermain peran adalah metodologi yang berasal dari *sociodrama* yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami lebih dalam aspek sastra, kajian sosial, dan bahkan beberapa aspek matematika atau sains. Lebih lanjut, dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan novel dan mencari solusi kreatif (Blatner, 2002). Bermain Peran adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi,

pemecahan masalah, kesadaran diri, dan *cooperatively* bekerja dalam tim, dan ini semua di atas - tentu di atas hanya belajar dari fakta, jika tidak banyak yang paling akan usang atau tidak relevan dalam beberapa tahun - akan membantu anak-anak muda ini disiapkan untuk berhadapan dengan tantangan dari *Twenty-First Century* (Chesler dan Fox, 1966).

Secara sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*) yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Prosesnya ialah: suatu masalah diidentifikasi, iuraikan, diperagakan dan selanjutnya di diskusikan. Untuk kepentingan ini, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran, sedangkan yang lainnya sebagai pengamat (Dahlan, 2003:125).

## 3. Tahapan Model "Memainkan Peran" (*Role playing*)

Pembelajaran dengan model *role playing* harus diingat bahwa tahapan-tahapan yang mendasari berjalannya model tersebut selalu berorientasi pada pemberian pengalaman belajar kepada siswa sebagai fokus utama (Dahlan, 1998). Sebelum menelaah lebih jauh perincian aktifitas bermain peran pada setiap tahap, maka dapat digambarkan inti sari sembilan tahap bermain peran.

Tabel 2.1 : Tahapan bermain peran

Tahapan Role Playing	Tingkah Laku Guru
<b>Tahap 1</b> Memotivasi Kelompok	1. Mengidentifikasi masalah 2. Menjelaskan masalah 3. Menginterpretasikan cerita, mengeksplorasi suatu peristiwa/masalah 4. Menjelaskan peran yang akan dimainkan
<b>Tahap 2</b> Memilih Pemeran	1. Menganalisis peran-peran 2. Memilih dan menetapkan pemeran
<b>Tahap 3</b> Menyiapkan Pengamat	1. Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati 2. Menjelaskan tugas-tugas pengamat
<b>Tahap 4</b> Menyiapkan tahap-tahap peran	1. Memerinci urutan peran 2. Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan 3. Memasuki situasi masalah
<b>Tahap 5</b> Pemeranan	1. Memulai bermain peran 2. Meneruskan pemeranan 3. Menghentikan pemeranan
<b>Tahap 6</b> Diskusi dan Evaluasi	1. mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utam 3. Mengembangkan pemeranan ulang
<b>Tahap 7</b> Pemeranan Ulang	1. Memainkan peran yang perlu diperbaiki 2. Mengemukakan alternatif perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang
<b>Tahap 8</b> Diskusi dan Evaluasi II	1. mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utam 3. Mengembangkan pemeranan ulang
<b>Tahap 9</b> Membagi Pengalaman dan menarik generalisasi	1. Menghubungkan situasi masalah matematiak dengan pengalaman nyata 2. Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

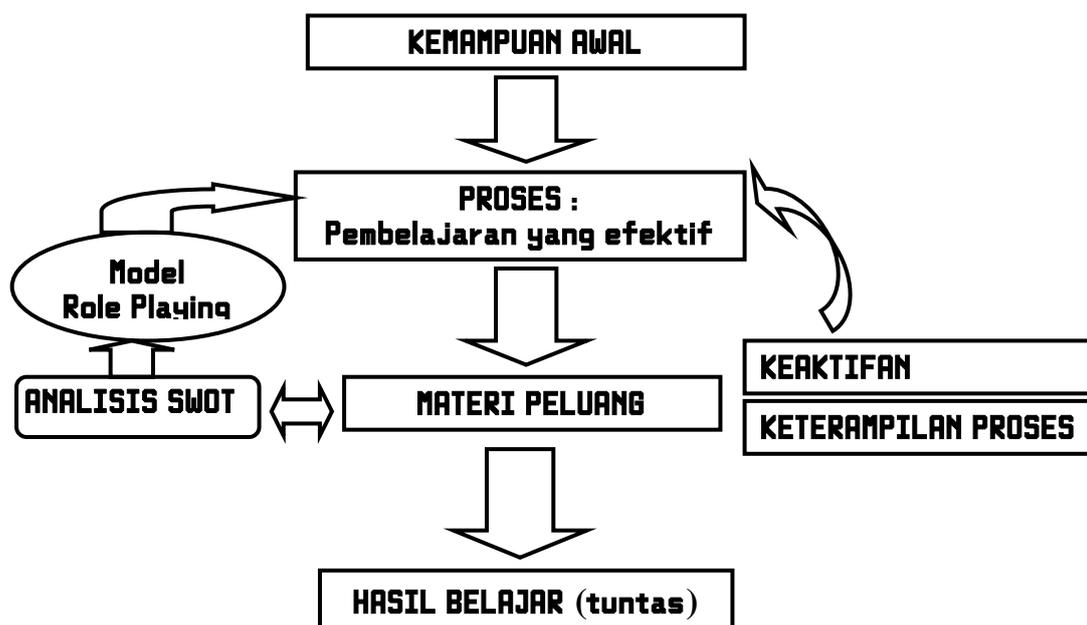
Sumber : Dahlan, 1998.

## B. Kerangka Berpikir

Keefektifan suatu model pembelajaran merupakan suatu standar keberhasilan. Artinya semakin berhasil pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah ditentukan, berarti semakin tinggi tingkat keefektifannya. Tingkat efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perilaku pendidik dan perilaku siswa. Perilaku pendidik yang efektif, antara lain: (1) mengajar dengan jelas, (2) menggunakan variasi model pembelajaran, (3) menggunakan variasi sumber belajar, (4) antusiasme, (5) memberdayakan siswa, (6) menggunakan konteks

(lingkungan) sebagai sarana pembelajaran, (7) menggunakan jenis penugasan, dan (8) pertanyaan yang membangkitkan daya pikir dan keingintahuan.

Peluang merupakan subpokok bahasan cabang ilmu matematika dari probabilitas dan statistika yang di dalamnya memuat permutasi, kombinasi, peluang, faktorial, ruang sampel, titik sampel, dan kejadian (peristiwa). Dengan demikian pembelajaran peluang tidak ditekankan pada kemampuan menghafal fakta-fakta, tetapi mendorong siswa mengkonstruksikan pengetahuannya secara mandiri.



Gambar 2.2 : Diagram Alir Proses Kerangka berpikir

Melalui model bermain peran (*role playing*), siswa dapat belajar mengalami, bukan menghafal, dan menekankan pada pemecahan masalah. Pemecahan masalah harus menjadi fokus pada pelajaran matematika di Sekolah (Nurhadi, 2004:102). Model *role playing*, proses pembelajarannya diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Berdasarkan kerangka berpikir ini maka akan dapat disimpulkan apakah efektif penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran matematika pada materi peluang.

## C. Hipotesis

- 1) Pembelajaran Matematika pada materi peluang dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang dapat mencapai ketuntasan belajar.
- 2) keaktifan yang dihasilkan pada pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa.

- 3) keterampilan proses pembelajaran Matematika pada materi peluang dengan model *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar
- 4) keaktifan siswa dan keterampilan proses secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang, dan
- 5) ada perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang dengan pembelajaran konvensional.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data

Pelaksanaan penelitian bersamaan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sesuai dengan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Data yang diperoleh merupakan data hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa, keterampilan proses siswa, dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran matematika *role playing* berbasis analisis SWOT, data prestasi siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran matematika *role playing* berbasis analisis SWOT sedangkan prestasi belajar dari kelas kontrol yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional yaitu suatu pembelajaran dengan metode ekspositori dan pendekatan deduktif. Pada penelitian ini diadakan kegiatan prapenelitian yaitu kegiatan analisis SWOT dengan hasil sebagai berikut.

#### Hasil Analisis SWOT Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Wanasari

Hasil analisis SWOT pembelajaran matematika materi peluang sebelum penelitian berlangsung di SMA Negeri 1 Wanasari sebagai berikut.

##### a. *Strength* (Kekuatan)

1. Materi peluang sudah diajarkan pada jenjang pendidikan SMP maupun SMA sesuai dengan kapasitas materinya.
2. Ditinjau dari aspek yang dipelajari, materi peluang penekanannya pada penguasaan konsep dan kemampuan memecahkan masalah.
3. Guru mengembangkan silabus sesuai dengan kondisi siswa, sekolah, dan lingkungan sekitar sekolah dengan memperhatikan petunjuk teknis pengembangan silabus dari BNSP dan Departemen Pendidikan Nasional.
4. Guru mempunyai kebebasan dalam penggunaan maupun pengembangan strategi pembelajaran.
5. Fasilitas pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu: ruang pembelajaran yang nyaman, laboratorium komputer, dan perpustakaan yang memadai dan alat media pembelajaran lainnya.
6. Guru matematika berkualifikasi S.1 dan memiliki keterampilan di bidang komputer.
7. Siswa berkemampuan mengoperasikan komputer karena sebelumnya siswa sudah mendapat mata pelajaran TIK (Teknologi dan Informatika Komputer).

##### b. *Weakness* (Kelemahan)

1. Banyak kegiatan menggambar dalam proses pembelajaran materi peluang sehingga menyita banyak waktu tatap muka di kelas.
2. Menurut informasi dari guru matematika kelas XI tahun pelajaran 2006/2007 alokasi waktu materi peluang dirasa sangat kurang. Hal ini dikarenakan penyampaian materi peluang di semester 1. Ketercapaian ketuntasan belajar pada ulangan harian materi peluang tahun pelajaran 2006/2007 hanya mencapai  $\pm 12,5\%$ .
3. Materi peluang sangat padat.
4. Penguasaan siswa terhadap materi peluang sangat tergantung pada materi sebelumnya atau prasyaratnya yaitu: materi himpunan.
5. Metode pembelajaran yang dipakai guru selama ini kurang variatif, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
6. Pembelajaran matematika belum banyak memanfaatkan fasilitas komputer.

##### c. *Opportunity* (Peluang)

1. Pembelajaran matematika materi peluang dengan menampilkan kejadian-kejadian yang merupakan daya tarik tersendiri bagi siswa.
2. Adanya peluang menunjukkan adanya permutasi kombinasi serta peluang kejadian, sehingga materi peluang sarat akan percobaan atau kejadian-kejadian.
3. Adanya sarana penyimpan informasi atau data, salah satunya adalah CD dengan harga yang terjangkau dan fleksibel.
4. Adanya kemungkinan isi kurikulum untuk dikembangkan agar standar kompetensi mudah tercapai.
5. BNSP dan Departemen Pendidikan Nasional memberi panduan petunjuk teknis pengembangan silabus.
6. Materi peluang penerapannya banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang statistika, meteorologi dan geofisika.
7. Implikasi penerapan KTSP yang menitikberatkan pada kompetensi siswa, guru diharapkan mampu menggali potensi siswa sehingga menjadikan siswa mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan sesuai standar yang ditetapkan dengan mengintegrasikan *life skill*.

d. *Threat* (Ancaman)

1. Rendahnya kemampuan/pemahaman materi prasyarat yang sudah diterima di jenjang pendidikan sebelumnya.
2. Materi peluang memiliki kemungkinan untuk diterapkan dalam praktek perjudian.
3. Materi peluang dianggap oleh mayoritas siswa sebagai materi yang masih membingungkan.
4. Banyaknya soal-soal cerita dari materi peluang yang membuat siswa kurang memahami konsep.
5. Adanya kemudahan mencari sumber belajar atau informasi tentang materi pembelajaran melalui internet.

Atas dasar perpaduan elemen-elemen SWOT tersebut, sehingga menghasilkan program-program sesuai yang tertera pada matriks SWOT sebagai berikut.

1. tercapainya standar kompetensi
2. materi dikemas dalam LKS (Lembar Kerja Siswa)
3. kegiatan belajar mandiri
4. kegiatan belajar kelompok
5. penggunaan laboratorium komputer
6. kegiatan belajar melalui internet
7. penggunaan model pembelajaran *role playing*
8. club studi matematika

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT dapat menghantarkan siswa mencapai tuntas belajar yaitu tuntas terhadap keaktifan siswa, keterampilan proses siswa, dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan variabel keaktifan memperoleh rata-rata 75,55; untuk variabel keterampilan proses

memperoleh rata-rata 75,68; dan untuk variabel prestasi belajar memperoleh rata-rata 68,55

2. Keaktifan siswa yang ditumbuhkan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang ditunjukkan dengan persamaan regresi  $Y = -23,29 + 1,21X_1$  yang bersifat linier. Besarnya pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar diketahui dari nilai R square sebesar 55,2% sedangkan variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar sebesar 44,8%.
3. Keterampilan proses siswa yang ditumbuhkan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang ditunjukkan dengan persamaan regresi  $Y = -46,03 + 1,53X_2$  yang bersifat linier. Besarnya pengaruh keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar diketahui dari nilai R square sebesar 77,2 % sedangkan variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar sebesar 22,8 %.
4. Keaktifan dan keterampilan proses siswa yang ditumbuhkan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang secara bersama-sama dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil penelitian pengaruh keaktifan dan keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang secara bersama-sama ditunjukkan dengan persamaan regresi  $Y = -46,42 + 0,17X_1 + 1,37X_2$  yang bersifat linier. Besarnya pengaruh keaktifan dan keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar diketahui dari nilai R square sebesar 77,8% sedangkan variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar sebesar 22,2%.
5. Ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa kelas yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT dengan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran konvensional, yaitu model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu sebesar 69,61 dibandingkan dengan pembelajaran konvensional hanya 62,92. Jadi ada peningkatan sebesar 12,21 %

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. Dan Prasetya J.T. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Penerbit CV. Pustaka Setia
- Ali. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo
- Anonim, 2007. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMA Negeri 1 Wanasari*.
- Anonim, 2005. *Himpunan Undang-undang RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Beserta Penjelasannya, Dilengkapi dengan Undang-undang No 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: CV. Nuansa Aulia.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta:Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2008. *Prosedur Operasi Standar(POS) Ujian Nasional SMP ,MT<sub>s</sub>, SMPLB ,SMA, MA, SMALB,dan SMK Tahun Pelajaran 2006/2007*
- Chesler, M., and Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Chicago: Science Research Associates.
- Dahlan, MD. 1998. *Model-model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Kurikulum Sekolah Umum 1994*.
- Departemen Pendidikan Nasional 2003. *Kurikulum 2004* Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Departemen Pendidikan Nasional 2004. *Pendekatan Pembelajaran Matematika, Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru*. Jakarta
- Dinas P dan K Propinsi Jawa Tengah . 2007. *Daftar Kolektif Hasil Ujian Nasional SMA/MA Tahun Pelajaran 2006/2007*. Semarang
- Dinas P dan K Propinsi Jawa Tengah, 2007. *Pelaksanaan Ujian Nasional dan Ujian Sekolah/Madrasah Tahun Pelajaran 2006/2007*. Semarang
- Hidayat, BW dan Hou, WC. 1992 *analisis swot sebagai analisis* tersedia di <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/05/analisis-swot-sebagai-analisis-dan.html> [27 Agustus 2009]
- Jamarah, SB. 2006.*Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Joe. 2008. *Dwijoeas smart journal*. Tersedia di <http://dwijoeas.Weblog.com/2008/1> [18 juni 2008]
- Blatner, A. (1995). *Drama in education as mental hygiene: A child psychiatrist's perspective*. *Youth Theatre Journal*, 9, 92-96. (Also on this website!)
- Blatner, A. (2000). *Foundations of psychodrama* (4th ed, revised & expanded). New York: Springer.
- LPMP Jateng. 2007. *Model Pembelajaran SMA, SM*. Semarang
- Moedjiono dan Dimiyati, M. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Oemar H. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nasution. S. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 (pertanyaan dan jawaban)*. Jakarta : Penerbit PT. Gramedia Widiasana Indonesia.
- Pramuntadi. 2003. *Self-Evaluation dalam Konteks Perencanaan*. Jakarta : Dikti
- Riduwan. 2004. *Metode dan teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmanto, A. 2007. *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung : Yrama Widya
- Saifuddin, A. 2000. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shaftel, F., and Shaftel, G. (1982). *Role-playing in the curriculum* (2nd Ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. (This is a revised edition of their 1967 book, *Role playing for social values*.)
- Subroto, G. 2001. *Analisis SWOT Tinjauan Awal Pendekatan Manajemen (Sebuah Pengenalan Inovasi Program pada Sekolah Kejuruan)*. Tersedia di [www.depdiknas.go.id](http://www.depdiknas.go.id) (16 Juni 2006)
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukestiyarno, YL. 2005. *Modul Kuliah SPSS*. Semarang : Program Pascasarjana UNNES.

- Sukirman, 2005. *Matematika, Buku Materi Pokok PGSD2204/4SKS/MODUL 1- 12*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar* . Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Umaldi, 2001. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Buku I Konsep dan Pelaksanaan. Jakarta: Dit SLTP, Ditjen Dikdasmen. Depdiknas.
- Wibawanto, H. 2004. *Multimedia untuk presentasi*. Semarang: Laboratorium Komputer Pasca Sarjana UNNES.
- Winkel, W.S. 1999. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.