

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN
ROLE PLAYING PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR
DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
(Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban
Tahun Pelajaran 2013/2014)**

Cahyo Heny Meiliana¹⁾, Soeyono²⁾, Rubono Setiawan³⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika, J.PMIPA, FKIP, UNS

^{2), 3)} Dosen Prodi Pendidikan Matematika, J.PMIPA, FKIP, UNS

Alamat Korespondensi:

¹⁾ Jl. Ahmad Dahlan 3 Wonorejo Polokarto Sukoharjo, 085725205010, memey5758@gmail.com

²⁾ Jl. Ir. Sutami 36 A Kentingan Surakarta, 081329396616, suyono_pmipa@yahoo.com

³⁾ Jl. Ir. Sutami 36 A Kentingan Surakarta, 085725497241, rubono.matematika@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) manakah diantara metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing* dan konvensional, yang dapat menghasilkan prestasi lebih baik pada materi bangun ruang sisi datar, (2) manakah diantara siswa dengan aktivitas belajar tinggi, sedang, dan rendah yang menghasilkan prestasi yang lebih baik, (3) manakah diantara penggunaan metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada kategori aktivitas belajar tinggi, sedang atau rendah, (4) manakah diantara kategori aktivitas belajar (tinggi, sedang, dan rendah) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, atau konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Mojolaban tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 6 kelas. Sampelnya adalah 109 siswa yang terbagi dalam 3 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*. Uji coba instrumen dilaksanakan di SMPN 14 Surakarta. Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Untuk menguji konsistensi internal angket digunakan rumus *Karl Pearson*, untuk menguji reliabilitas angket digunakan rumus *Alpha*, dan untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus KR-20. Uji prasyarat analisis variansi digunakan uji *Lilliefors* untuk uji normalitas, uji *Bartlett* untuk uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama dengan faktor (3x3) pada taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: SQ3R, *Role Playing*, Aktivitas Belajar, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan hal yang sangat penting. Ini dikarenakan proses belajar melibatkan berbagai kegiatan untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal meliputi perhatian, kesehatan, intelegensi, minat, motivasi, aktivitas belajar dan gaya belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, guru, keadaan awal dan cara belajarnya, pemilihan metode pembelajaran, alat yang digunakan dalam mengajar, kurikulum serta lingkungan.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu melalui kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Guru yang kreatif akan selalu mencari solusi agar siswa yang diajarnya terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun dalam kehidupan sehari-hari guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk mengajar siswa-siswanya.

Pembelajaran dengan metode konvensional biasanya didominasi oleh guru yang mengajar, sedangkan siswa hanya memperhatikan dan mencatat apa yang dijelaskan gurunya. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama menyelesaikan contoh masalah. Tujuannya adalah memberikan siswa kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah, namun latihan yang demikian masih dirasa kurang. Hal ini berimbas pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Saat dihadapkan pada masalah yang bukan berupa soal rutin, baik soal untuk latihan maupun soal dalam ulangan harian, siswa akan kesulitan untuk menyelesaikannya.

Pokok bahasan bangun ruang sisi datar merupakan materi

yang harus dipelajari oleh siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Pada pokok bahasan ini, beberapa guru mata pelajaran Matematika di daerah Mojolaban biasanya hanya mengajar dengan metode yang sama yaitu metode konvensional, padahal dengan metode yang sama terus menerus akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan gurunya. Hal ini diperkuat dengan hasil dari program Pamer Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) Tahun 2012/2013, siswa SMP Negeri 1 Mojolaban hanya memiliki daya serap 59,00 pada materi bangun ruang sisi datar dan ini merupakan daya serap terendah dibandingkan dengan materi yang lain. Maka dari itu perlu adanya metode pembelajaran yang baru agar siswa tidak merasa jenuh dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan yang diadakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, pembelajaran dengan diskusi kelompok, siswa menjadi semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Di dalam kelompok, hanya siswa yang pintar saja yang berani berbicara dan mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Sedangkan ketika peneliti menanyakan hasil kerja ke anggota kelompoknya yang lain, beberapa dari mereka tidak dapat menjelaskan dengan baik hasil tersebut. Hal ini mungkin disebabkan karena hanya siswa yang pintar saja yang mendominasi kelompok dalam hal menyelesaikan masalah, dan

siswa yang kurang pintar hanya ikut-ikutan saja tanpa mengetahui bagaimana prosedur penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru pada diskusi kelompok.

Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah suatu metode yang secara spesifik dirancang untuk memahami isi materi. Metode ini memberi kesempatan siswa untuk belajar secara sistematis, efektif dan efisien dalam menghadapi materi pelajaran. Aktivitas belajar yang dirancang dalam metode SQ3R memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mochammad Malik A.F (2012) menyatakan bahwa metode SQ3R ini membantu siswa dalam memahami suatu materi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa [1]. Diyah Ayu S. (2010), Prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran SQ3R lebih baik daripada pembelajaran konvensional [2].

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* atau bermain peran digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu siswa menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Melalui *role playing* diharapkan akan memunculkan sikap dan keterampilan serta kreativitas siswa sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif

terhadap peningkatan aktivitas maupun prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Elahe M, Mohsen R.M, dan Zahra K. (2013) menyatakan bahwa *Role of Drama* dapat membantu siswa untuk belajar yang lebih baik dari konsep-konsep matematika sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar [3]. Susi Wulandari (2013), ada perbedaan prestasi belajar siswa antara yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional [4].

Pada penelitian ini penulis mencoba menerapkan dan membandingkan antara metode pembelajaran SQ3R dan *Role Playing* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar, karena kedua metode ini karakteristiknya memiliki banyak kesamaan yaitu kerjasama kelompok dan diskusi. Dengan adanya metode pembelajaran SQ3R dan *Role Playing* ini, siswa diberi kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut agar dapat menemukan dan membentuk konsep, mengungkapkan dan menyampaikan gagasan, serta melakukan kegiatan pemecahan masalah dalam kelompok sehingga pencapaian prestasi belajar lebih optimal. Dengan demikian, setiap anggota dari masing-masing kelompok akan memiliki tugas dan tanggungjawab besar untuk mencapai keberhasilan kelompoknya.

Pencapaian prestasi belajar yang optimal selain dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat juga dipengaruhi

oleh aktivitas belajar matematika siswa. Tidak hanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas, aktivitas belajar matematika di luar proses itu juga berpengaruh. Semua aktivitas itu memberi kesempatan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas. Dalam metode pembelajaran ini, siswa menjadi subyek sekaligus obyek pembelajaran. Siswa dapat mengkonstruksikan pengertian sendiri terhadap suatu konsep sekaligus berinteraksi sosial dalam belajar matematika. Ini berarti siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi diharapkan akan dapat menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manakah diantara pembelajaran matematika dengan metode SQ3R, metode *Role Playing* dan metode konvensional, yang dapat menghasilkan prestasi belajar lebih baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar?
2. Manakah diantara siswa dengan aktivitas belajar tinggi, sedang, dan rendah yang menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar?
- 3.a. Manakah diantara penggunaan metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada kategori aktivitas belajar tinggi, sedang atau rendah pada materi Bangun Ruang Sisi Datar?
- b. Manakah diantara kategori aktivitas belajar (tinggi, sedang, dan rendah) yang

memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, atau konvensional pada materi Bangun Ruang Sisi Datar?

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manakah diantara metode pembelajaran SQ3R, metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran konvensional, yang dapat menghasilkan prestasi belajar lebih baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.
2. Untuk mengetahui manakah diantara siswa dengan aktivitas belajar tinggi, sedang, dan rendah yang menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- 3.a. Untuk mengetahui manakah diantara penggunaan metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada kategori aktivitas belajar tinggi, sedang atau rendah pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- b. Untuk mengetahui manakah diantara kategori aktivitas belajar (tinggi, sedang, dan rendah) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, atau konvensional pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojolaban pada kelas VIII semester II tahun ajaran 2013/2014 dan uji coba tes maupun angket dilakukan di SMP Negeri 14 Surakarta.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental semu (quasi experimental research), karena peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Tujuan dari penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan [5].

Pada penelitian ini digunakan 2 variabel bebas yaitu metode pembelajaran dan aktivitas belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *SQ3R*, *Role Playing*, dan metode pembelajaran konvensional, sedangkan aktivitas belajar siswa dibagi menjadi aktivitas belajar tinggi, sedang, dan rendah. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan rancangan faktorial sederhana 3×3 untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat.

Populasi adalah keseluruhan data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojolaban tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 217 siswa yang terbagi ke dalam 6 kelas. Sampel diambil tiga kelas dari kelas VIII yang ada di SMP

Negeri 1 Mojolaban tahun ajaran 2013/2014.

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga macam yaitu metode dokumentasi, metode angket dan metode tes. Instrumen tes dan angket berupa soal-soal objektif yang sudah diuji validitas isi, konsistensi internal dan reliabilitasnya. Suatu instrumen dikatakan valid menurut validitas isi apabila isi instrumen tersebut telah merupakan sampel yang representatif dari keseluruhan isi hal yang akan diukur. Untuk menguji validitas isi maka dilakukan penilaian oleh pakar. Setelah uji validitas isi, dilakukan uji coba instrumen untuk menguji konsistensi internal dan reliabilitasnya.

Uji konsistensi internal digunakan untuk melihat bahwa sebuah instrumen terdiri dari sejumlah butir-butir instrumen yang kesemua butir tersebut harus mengukur hal yang sama dan menunjukkan kecenderungan yang sama pula. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk melihat bahwa pengukuran dengan instrumen tersebut memberikan hasil yang sama jika pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan, atau pada orang yang berbeda tetapi dengan kondisi yang sama pada waktu yang sama atau pada waktu yang berlainan [5].

Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi pengujian persyaratan analisis, uji keseimbangan, dan uji hipotesis. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Demikian pula dengan uji

keseimbangan. Sedangkan untuk uji hipotesisnya yaitu uji analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama, dan uji komparasi ganda (jika ada).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji analisis variansi dua jalan sel tak sama yang dilakukan diperoleh:

1. Hipotesis pertama

Berdasarkan uji anava dua jalan dengan sel tak sama yang dilakukan, diperoleh $F_{obs} = 5,9321 > 3,087 = F_{(0,05;2;100)}$. F_{obs} adalah anggota daerah kritik maka diambil kesimpulan uji H_{0A} ditolak. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional memberikan prestasi belajar matematika yang berbeda pada materi bangun ruang sisi datar. Berdasarkan hasil uji komparasi rerata antar baris pada masing-masing metode pembelajaran diperoleh bahwa prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran SQ3R sama baiknya dibandingkan prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran *Role Playing*, prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran SQ3R lebih baik dibandingkan prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode konvensional, dan prestasi belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran *Role Playing* sama baiknya dibandingkan prestasi

belajar matematika siswa yang dikenai metode pembelajaran konvensional.

Hal ini tidak sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran SQ3R memiliki prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan konvensional. Sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki prestasi yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional pada materi bangun ruang sisi datar. Beberapa faktor yang menyebabkan tidak terujinya hipotesis pertama ini antara lain: a) Dalam pembelajaran guru dan siswa belum terbiasa menggunakan metode SQ3R maupun *Role Playing* sehingga pelaksanaannya kurang optimal, b) Siswa belum terbiasa belajar matematika dengan diskusi kelompok yang dilengkapi lembar kerja siswa, c) Siswa masih perlu bimbingan lebih banyak dari guru.

2. Hipotesis Kedua

Berdasarkan hasil anava dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{obs} = 3,0990 > 3,087 = F_{(0,05;2;100)}$. F_{obs} adalah anggota daerah kritik maka diambil keputusan uji H_{0B} ditolak. Hal ini berarti ketiga kategori aktivitas belajar

matematika siswa (tinggi, sedang dan rendah) memberikan efek yang tidak sama terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

Selanjutnya dari uji komparasi ganda diperoleh $DK = \{F|F > 6,174\}$ dan hasilnya sebagai berikut.

a. $F_{1-2} = 1,6312 \notin DK$

Hal ini berarti tidak ada perbedaan rerata yang signifikan antara prestasi belajar matematika pada siswa dengan aktivitas belajar tinggi dan siswa dengan aktivitas belajar sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki aktivitas belajar matematika tinggi dan sedang mempunyai prestasi belajar yang sama baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

b. $F_{1-3} = 6,2607 \in DK$

Hal ini berarti ada perbedaan rerata yang signifikan antara prestasi belajar matematika pada siswa dengan aktivitas belajar tinggi dan siswa dengan aktivitas belajar rendah. Karakteristik perbedaan tersebut sesuai dengan karakteristik perbedaan rerata marginalnya. Rerata prestasi belajar matematika siswa kelompok aktivitas tinggi adalah 78,43 dan rerata prestasi belajar matematika siswa kelompok aktivitas rendah adalah 71,57. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa dengan aktivitas belajar matematika tinggi memiliki

prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan aktivitas belajar rendah pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

c. $F_{2-3} = 0,5715 \notin DK$

Hal ini berarti tidak ada perbedaan rerata yang signifikan antara prestasi belajar matematika pada siswa dengan aktivitas belajar sedang dan siswa dengan aktivitas belajar rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki aktivitas belajar matematika sedang dan rendah mempunyai prestasi belajar yang sama baik pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

Dari hasil perhitungan uji komparasi ganda pasca anava antar kolom dapat disimpulkan bahwa rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas tinggi sama dengan rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas sedang, rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas tinggi lebih baik dari rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas rendah, dan rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas sedang sama dengan rataan prestasi belajar pada kategori siswa yang mempunyai aktivitas rendah.

Oleh karena itu, hipotesis kedua penelitian ini tidak teruji. Hal ini mungkin disebabkan dalam menjawab angket siswa

tidak konsentrasi atau berkerjasama dengan siswa lain.

3. Hipotesis Ketiga

Dari hasil uji anava dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{obs} = 0,0420 < 2,463 = F_{(0,05;4;100)}$, sehingga F_{obs} bukan anggota daerah kritik sehingga mengakibatkan H_{0AB} tidak ditolak. H_{0AB} tidak ditolak berarti bahwa karakteristik perbedaan antara penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional untuk setiap kategori aktivitas belajar siswa adalah sama pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Begitu pula sebaliknya, karakteristik perbedaan antara kategori aktivitas belajar siswa (tinggi, sedang, dan rendah) pada penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional adalah sama pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Karena H_{0AB} tidak ditolak maka tidak perlu uji lanjut pasca anava antar sel pada baris yang sama dan antar sel pada kolom yang sama dengan metode Scheffe.

Pada rerata antar sel diperoleh data sebagai berikut.

- a. Pada pembelajaran dengan metode SQ3R diperoleh:

$$\bar{X}_{11} = 80,6827$$

$$\bar{X}_{12} = 77,7775$$

$$\bar{X}_{13} = 77,0142$$

- b. Pada pembelajaran dengan metode *Role Playing* diperoleh:

$$\bar{X}_{21} = 76,2873$$

$$\bar{X}_{22} = 73,5129$$

$$\bar{X}_{23} = 71,9223$$

- c. Pada pembelajaran dengan metode konvensional diperoleh:

$$\bar{X}_{31} = 74,3058$$

$$\bar{X}_{32} = 71,4170$$

$$\bar{X}_{33} = 68,8693$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga tidak teruji. Hal ini disebabkan perbandingan metode pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa pada materi Bangun Ruang Sisi Datar tidak tergantung pada kategori aktivitas belajar siswa. Begitu pula perbandingan kategori aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar pada materi Bangun Ruang Sisi Datar tidak tergantung pada metode pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis data serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode SQ3R menghasilkan prestasi belajar matematika sama baiknya dibandingkan pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Pembelajaran dengan metode SQ3R menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

menghasilkan prestasi belajar matematika sama baiknya dibandingkan pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional.

2. Siswa dengan aktivitas belajar matematika tinggi mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya siswa dengan aktivitas belajar matematika sedang. Siswa dengan aktivitas belajar matematika tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan aktivitas belajar rendah. Siswa dengan aktivitas belajar matematika sedang mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya siswa dengan aktivitas belajar matematika rendah pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- 3.a. Pada masing-masing metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, konvensional) siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai aktivitas belajar sedang maupun rendah. Sedangkan siswa yang mempunyai aktivitas belajar sedang menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah.
- b. Pada masing-masing aktivitas belajar (aktivitas belajar tinggi, aktivitas belajar sedang, dan aktivitas belajar rendah), pembelajaran dengan metode SQ3R menghasilkan prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode *Role Playing* maupun

konvensional. Sedangkan pembelajaran dengan metode *Role Playing* menghasilkan prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru dan Calon Guru
 - a. Para guru matematika dan calon guru disarankan dalam proses pembelajaran matematika menggunakan variasi metode pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan dan terganggunya siswa pada metode tertentu dan perlu memperhatikan juga adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat yaitu sesuai dengan materi pada pokok bahasan yang dipelajari. Peneliti menyarankan untuk menggunakan metode pembelajaran SQ3R pada materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar kelas VIII sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - b. Dalam proses belajar mengajar matematika perlu memperhatikan pentingnya aktivitas belajar matematika siswa. Aktivitas belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang, sehingga guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa agar memiliki aktivitas belajar matematika yang baik.

2. Bagi Peneliti Lain

Para peneliti lain disarankan untuk mengembangkan hasil penelitian ini. Pengembangan penelitian ini dapat dilakukan dengan cara menambah variabel lain baik variabel bebas maupun terikat, menggunakan variabel yang sama pada materi yang lebih luas dengan waktu penelitian lebih lama, atau menambah variabel dan mengembangkan instrumen yang digunakan.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya membiasakan diri untuk bersaing secara sehat, berinisiatif, berpikir secara kritis dan aktif dalam proses pembelajaran, tidak perlu takut untuk mengemukakan ide, pendapat serta mengajukan pertanyaan.
- b. Siswa hendaknya selalu berusaha untuk menumbuhkembangkan aktivitas belajar dalam dirinya, karena dengan aktivitas tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

dengan Metode SQ3R Ditinjau dari Keaktifan Siswa dalam Belajar Matematika Pokok Bahasan Segitiga Kelas VII Semester 2 SMP Negeri 3 Karangdowo Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi. Surakarta: UMS. Tidak dipublikasikan.

- [3]. Masoum, Elahe, Mohsen R.M., & Zahra K. (2013). "A Study on the Role of Drama in Learning Mathematics". *Mathematics Education Trends and Research*. 2013 (2013). 1-7.
- [4]. Susi Wulandari. (2013). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Suatu Penelitian pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Muhammadiyah Kramat Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 Pada Pokok Materi Bangun Ruang Sisi Datar)*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang. Tidak dipublikasikan.
- [5]. Budiyo. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Mochammad Malik A.F. (2012). "SQ3R Strategy For Increasing Student's Retention of Reading and Written Information". *Journal of Education Magelang Tidar University*. 37(1).49-63.
- [2]. Diyah Ayu S. (2010). *Pembelajaran Matematika*