BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia secara manusiawi. Anak didik hendaknya dibimbing sesuai dengan kodrat alamnya. Pendidikan hanya sekedar memfasilitasi perkembangan bakat anak didik, sesuai dengan kodratnya yang ada, dan menjaga unsur-unsur destruktif dari luar bisa menghambat, bahkan membunuh bakat anak itu sendiri.[1]

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa-siswi dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut. Seorang guru MI yang akan mengajar mata pelajaran matematika memerlukan pemahaman yang memadai tentang hakikat matematika dan bagaimana matematika memiliki karakteristik unik dan khas yang harus diajarkan kepada siswa-siswi.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan berkerja sama. Kompetensi tersebut di perlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh,

[1] Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. *Belajar & Pembelajaran Pengemban Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 379.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan konpmpetitif.[2]

Anggapan bahwa matematika sulit, hal ini semakin menanamkan pemikiran terhadap siswa bahwa matematika itu sulit. Padahal sebenarnya matematika itu mudah jika kita mau terampil mencoba dan teliti dalam menyelesaikannya. Pengajaran yang hanya menggunakan hafalan rumus namun belum memahaminya, penyajian materi yang monoton, merupakan beberapa faktor yang menyebabkan matematika dirasa sulit dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang kurang menyenangkan. Mereka pun tidak mampu menerapkan pembelajaran di sekolah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penjumlahan dan pengurangan bilangan merupakan materi yang diberikan untuk siswa kelas III SDI pada semester satu. Terkadang guru masih menemui beberapa kendala pada peserta didik di kelas dalam menyelesaikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Hal ini disebabkan karena faktor pendekatan atau metode pembelajaran yang kurang sesuai.

Salah satu ciri utama yang menjadi keberhasilan pembelajaran tampak dan tergambarkan pada seperangkat kemampuan pengetahuan sikap dan keterampilan kebutuhan. Ketiga komponen tersebut sesungguhnya terbentuk oleh kebiasaan.[3]

Faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah kemampuan guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator dalam proses

---

[2] Departemen Pendidikan Nasional 2006, Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Jakarta, 2006), 93.
[3] Kuswana, Wowo Sunaryo. *Taksonomi Berpikir,* (Bandung: PT Reamaja Rosdakarya, 2013), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, professional, dan menyenangkan.[4]

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru matematika Ibu Walidatul Yatimah, S. Pd.I, di SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo. Kemampuan pemahaman siswa kelas III dalam memahami konsep pembelajaran masih jauh dari harapan. Peneliti dapat mengatakan hal demikian karena setelah peneliti menganalisa bahwa siswa dikatakan memahami sebuah konsep harus memenuhi beberapa indikator pemahaman antara lain: Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), memberi contoh dan non-contoh dari konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan 70% pemahaman siswa rendah[5].

Seseorang dikatakan memahami sesuatu jika telah dapat mengorganisasikan dan mengutarakan kembali apa yang dipelajarinya dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Siswa tidak lagi menghafal informasi yang diperolehnya, melainkan harus dapat memilih dan mengorganisasikan informasi tersebut.

---

[4] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 36.
[5] Walidatul Yatimah, S. Pd. I, Guru Mapel Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo, Wawancara Pribadi, Sidoarjo, 5 November 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pembelajaran berlangsung di kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo guru hanya menggunakan metode yang monoton dan itu-itu saja sehingga siswa sulit untuk memahami konsep yang akan disampaikan kepada siswa, dalam wawancara yang saya lakukan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dari awal masuk hingga sekarang, mungkin itu juga menjadi salah satu faktor penyebab siswa susah memahami kosep pembelajaran yang disampaikan guru.

Pemenuhan tuntutan di atas, guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik. Untuk kepentingan tersebut dapat diidentifikasi sedikitnya ada 19 peran guru, yakni guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbim, pelatih, penasehat, pembaharu *(innovator)*, model dan teladan, pribadi, peneliti, pendororng kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa ceritera, actor, emancipator, evaluator, pengawet dan sebagai kulminator.[6]

Proses pembelajaran berlangsung melalui berbagai metode dan multimedia sebagai cara dan alat menjelaskan, menganalisis, menyimpulkan, mengembangkan, menilai dan menguasai (mengamalkan/aplikasi) pokok bahasan (tema) sebagai perwujudan pencapaian sarana (tujuan). Metode pendidikan adalah segala segi kegiatan yang terarah yang dikerjakan oleh guru dalam rangka menjelaskan mata pelajaran yang diajarkannya, ciri-ciri perkembangan peserta didiknya, dan suasana

[6] Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 36-37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alam sekitarnya dan tujuan membimbing peserta didik untuk mencapai proses belajar yang diinginkan dan perubahan yang dikehendaki pada tingkah laku mereka.[7]

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal[8]. Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegitan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standart keberhasilan. Metode dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bermacam-macam. Penggunaannya tergantung materi dan tujuan belajar.

Guru yang memiliki kompetensi tinggi akan mampu mendorong siswa meraih hasil belajar yang optimal. Pembelajaran juga harus berorientasi pada siswa, karena siswa merupakan komponen pokok dan subyek didik. Salah satu caranya adalah dengan ketepatan dalam penggunaan metode. Keberhasilan guru dalam proses mengajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah inovasi dan perubahan mengajar. Guru dapat lebih memberdayakan anak dalam pembelajaran dengan mengubah metode pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada anak.

---

[7] Janawi, Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran (Yogyakarta:Ombak, 2013), 68
[8] Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2011) 147

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) merupakan sebuah metode belajar dalam bentuk permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan.

Role playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena metode ini mampu mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensal.

Di lihat dari pemakaian metode *Role Playing* (Bermain Peran) sudah tidak diragukan lagi ini terbukti dari PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilkukan oleh Siti Nurhalimah, dengan hasil pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa dari 23 siswa atau hanya 69%. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa atau 100% seluruh siswa. Dengan demikian metode *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep. Jadi, dapat disimpulkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran tergantung guru yang memakai motode tersebut[9].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti menyadari perlunya melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan mempelajari situasi dan kondisi yang dialami siswa, sehingga diharapkan dapat dicapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peneliti mengganbil judul " Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Pemahaman Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman materi setelah menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo?

[9] Siti Nurhalimah, Peningkatan Hasil Belajar SKI Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Pada Kelas V Di MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015 (5 April 2017). http.digilib.uinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan Latar Belakang dan Rumusan Masalah diatas tindakan yang dipilih oleh penulis menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk mengatasi masalah rendahnya Hasil Belajar siswa.

Dalam penggunaan metode *Role Playing*, umunya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan, ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menguasai materi suatu mata pelajaran, yang mana mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan bermain peran, ini lebih efektif dan lebih memudahkan siswa untuk mengingat rumus-rumus yang ada dalam matematika.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi setelah menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Siswa kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo dengan jumlah 32 anak dalam satu kelas. Materi hubungan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan mata pelajaran matematika.

F. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Bagi peneliti

Memperluas wawasan dan menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan metode *role playing* (bermain peran) sebagai salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran matematika. Menjadi refrensi dan motivasi bagi peneliti bahwa proses pembelajaran tidak hanya selalu menggunakan buku pegangan dan papan, tapi masih banyak strategi ataupun metode lain yang dapat digunakan, serta dapat menambah wawasan atau pengetahuan bagi calon guru yang sebentar lagi akan benar-benar terjun ke masyarakat untuk mengabdikan diri dengan ilmu yang dimilikinya.

B. Bagi Guru

1 Dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

2 Dapat menambah wawasan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran yang bervariasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3 Guru mendapatkan pengetahuan baru tentang metode *role playing* dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

4 Membantu guru untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik.

5 Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas profesional guru dalam melakukan pembelajaran

6 Guru dapat mengoreksi kelemahan dan kelebihan system pengajarannya selama ini sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan.

C. Bagi Peserta Didik

Peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main dan melakukan hal-hal yang mereka suka. Dalam hal ini yaitu bermain. Selain bisa menyegarkan suasana belajar juga akan mempercepat proses penyerapan ilmu di dalamnya. Dengan menggunakan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar yang selalu sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id