

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya mata pelajaran tersebut. Bahkan seorang tokoh Mornies Klien menyebutkan bahwa jatuh bangunnya sebuah negara dewasa ini, tergantung pada kemajuan teknologi di bidang matematikanya. Pada kurikulum SD, khususnya di kelas-kelas rendah pembelajaran matematika lebih menekankan pada penguasaan keterampilan-keterampilan berhitung dasar. Yang salah satunya adalah keterampilan perkalian.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak, artinya objek matematika berada dalam alam pikiran manusia sedangkan realisasinya menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. Dikatakan memiliki objek yang abstrak karena pada hakikatnya matematika bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.

Sehubungan dengan itu, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika haruslah memperhatikan beberapa prinsip, antara lain adalah: 1) belajar matematika harus berarti (*meaningful*), 2) anak aktif terlibat dalam belajar matematika (belajar aktif merupakan inti belajar matematika yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan mereka), 3) anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika (anak akan lebih

bekerja keras untuk mencapai tujuan-tujuan menentu), 4) menggunakan berbagai bentuk atau model matematika dalam pembelajaran matematika (dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diajarkan di sekolah adalah abstrak. Oleh sebab itu, pemilihan model, strategi dan alat bantu yang digunakan oleh guru haruslah mampu membahasakan materi-materi yang abstrak menjadi konkret).

Namun kenyataan saat ini, pembelajaran matematika masih terasa jauh dari teori yang ada. Bahkan beberapa prinsip yang telah disebutkan di atas sering luput dari perhatian guru. Guru yang seharusnya hanya mempunyai peranan memilih model dan menyediakan lingkungan belajar yang sesuai, lebih sering mendominasi kegiatan belajar-mengajar sehingga guru terlihat lebih aktif jika dibandingkan dengan siswa. Seperti yang terlihat di kelas III SD No 037997 Sigelanggan. Penyampaian materinya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta teknik menghafal untuk materi perkalian. Selain itu penggunaan alat bantu juga terasa masih kurang. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang mampu menyerap materi yang diajarkan sehingga kebanyakan menganggap belajar matematika sulit dan terkesan tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini berdampak pada banyak siswa yang belum dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang seharusnya telah dikuasai pada kelas sebelumnya. Bahkan, sebagian besarnya belum bisa terampil dalam materi pecahan. Hal ini disebabkan anak tidak aktif dalam belajar, hanya mendengar apa yang guru katakan tanpa ada contoh konkret.

Melihat keadaan tersebut harus ada ide yang di cetuskan untuk membantu minat siswa belajar yaitu dengan mendekatkan siswa pada kegiatan-kegiatan yang terjadi dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada pencapaian hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan adalah model pembelajaran *role playing*.

Bermain peran (*role playing*) yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat dan/atau waktu tertentu. Pembelajaran dengan bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam hal ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini, peneliti akan mengangkat judul **“Penerapan Pembelajaran Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Di Kelas III SD No. 037997 T.P 2017/2018”**.

B. Batasan Penelitian

Mengingat luasnya permasalahan maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran teknik bermain peran (*role playing*).
2. Subjek yang diteliti adalah seluruh siswa kelas III SD No 037997 Sigalanggung Tahun Pelajaran 2017/2018, yang berjumlah 14 orang terdiri dari 4 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.
3. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah minat belajar siswa dengan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas III SD No 037997 Sigalanggung Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas III SD No 037997 Sigalanggung Tahun Pelajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut;

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana dengan menerapkan model pembelajaran *role*

playing di kelas III SD No 037997 Sigalanggung pada Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas III SD No 037997 Sigalanggung pada Tahun Pelajaran 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian “penerapan pembelajaran model *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana di kelas III SD No. 037997 T.P 2017/2018” antara lain:

1. Manfaat Teoretis.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pustaka kependidikan dan memberikan sumbangan informasi yang selanjutnya dapat memberi motivasi penelitian tentang masalah sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar (perkalian) siswa sehingga memudahkan dalam menjawab soal operasi hitung perkalian karena penerapan pembelajaran model *role playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep .

3. Bagi Guru

Penelitian penerapan pembelajaran model *role playing* dapat dijadikan informasi sebagai model pembelajaran alternatif dalam pembelajaran matematika. Kemudian menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar matematika serta sebagai bahan informasi bagi peneliti lanjut untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran untuk mencapai tujuan sekolah secara optimal.