

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan pemusatan pemikiran untuk mengingat dan mengenal kembali materi yang dipelajari sehingga siswa harus mampu memahami konsep materi tersebut (Hadi, 2015). Dalam pendidikan, siswa belajar berbagai mata pelajaran salah satunya matematika. Pelajaran matematika tidak pernah pisah dengan angka, operasi perhitungan, luas, kelling, dan volume. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Johnson dan mayklebust mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbol yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Dengan kata lain, matematika adalah bekal bagi peserta untuk berpikir logis, analitik, sistematis, kritis dan kreatif sebagai bahasa simbolis, ciri utama matematika ialah penalaran secara deduktif namun tidak mengabaikan penalaran secara induktif (Abdurahman 2003:252).

Menurut Susanto (2013) materi matematika yang demikian banyak menyebabkan kita harus berpikir serius lagi untuk mengetahui makna yang terkandung di dalamnya. Untuk memahami makna matematika kita harus mengetahui pengertian yang mendalam tentang matematika dan filosofi matematika.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pelajaran yang memerlukan pemusatan pemikiran agar siswa dapat mengingat materi yang dipelajarinya. Siswa tidak hanya mengingat tetapi harus mampu memahami konsep materi. Dalam memahami suatu konsep penalaran siswa harus secara deduktif tetapi tidak mengabaikan penalaran secara induktif.

Observasi awal yang dilakukan selama beberapa hari dalam kegiatan PPLK IIdi SMP N 10 Palembang, masalah yang terjadi pada beberapa siswa ialah siswa hanya memahami penyelesaian masalah sesuai dengan contoh yang diberikan seorang guru, sehingga pada saat soal yang berbeda tetapi memiliki rumus yang sama, siswa tidak dapat menyelesaikan persoalan tersebut. Hasil wawancara dengan guru matematika di SMP N 10 Palembang yaitu Ibu M yang menyatakan masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa hal tersebut dilihat dari nilai ujian tengah semester dikarenakan siswa kurang dalam memahami konsep. Peneliti juga melihat dari lembar-lembar jawaban siswa, hasilnya peneliti masih menemukan banyak siswa yang menjawab soal tidak sesuai dengan konsep matematika. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara tersebut, penyebab yang terjadi pada siswa adalah siswa kurang memahami konsep secara optimal dan tidak diterapkannya model pembelajaran yang memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya, serta pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkontruksi sendiri ide-ide matematika. Untuk itu diperlukan suatu metode yang dapat mengaitkan pengalaman hidup nyata siswa dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran dikelas agar pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa mampu memahami sebuah konsep.

Menurut Susanto (2013), pemahaman dimaksudkan sebagai kemampuan siswa untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari proses belajar. Pembelajaran yang mengarah pada upaya pemberian pemahaman pada siswa adalah pembelajaran yang mengarahkan agar siswa memahami apa yang mereka pelajari, tahu kapan, dimana, dan bagaimana menggunakannya. Pemahaman berbeda dengan hafalan, yakni proses pembelajaran yang hanya memberikan pengetahuan berupa teori-teori kemudian menyimpannya bertumpuk-tumpuk pada memorinya. Selain itu, pemerolehan pengetahuan dan proses memahami akan sangat terbantu, apabila siswa dapat sekaligus

melakukan sesuatu yang terkait dengan keduanya, yaitu dengan mengerjakannya maka siswa akan menjadi lebih tahu dan lebih paham.

Menurut Dorothy J, Skeel mengatakan konsep merupakan suatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian (Sumaatmadja 2005:2-3). Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Menurut Salimi menyatakan bahwa indikator siswa dapat dikatakan paham terhadap konsep matematika adalah sebagai berikut : 1) mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan; 2) membuat contoh dan contoh penyangkal; 3) mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram dan simbol; 4) membandingkan dan membedakan suatu konsep; 5) mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep; 6) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep; 7) mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk yang lain (Susanto, 2013).

Berdasarkan uraian sebelumnya pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan guru dengan tindakan dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa dapat menerapkan konsep yang dipelajarinya untuk menyelesaikan permasalahan sederhana sampai yang kompleks. Sehingga untuk memahami konsep diperlukan metode yang sesuai. Adapun menurut peneliti metode yang sesuai untuk memahami konsep adalah model *role playing*. Karena Menurut Mel Silberman “*Role Playing* merupakan salah satu model yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan dalam pemahaman suatu konsep” (Lestari, 2013: 2).

Mulyasa (2004:139) menyatakan “model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat”. Model pembelajaran

role playing diterapkan untuk siswa dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengapresiasi sesuatu yang berkaitan tentang materi yang diberikan guru dan siswa akan lebih mengerti dan memahami apabila siswa yang dapat melakukannya sendiri dan mengalaminya.

Baroroh (2011) mengatakan bahwa dalam model *role playing* siswa dapat memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Dimana siswa dituntut untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Pelaksanaan model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan, yang mana tujuan model pembelajaran ini melatih siswa bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Menurut Hamzah (2008: 25-26) salah satu tujuan model *role playing* adalah memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai persepsinya, hal ini berarti model *role playing* sesuai dengan pemahaman konsep. Model *role playing* juga sesuai dengan materi Aritmetika Sosial, karena didalam materi Aritmetika sosial berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga materinya bisa diperankan oleh siswa, adapun dalam aritmetika sosial materinya adalah tentang jual beli sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa dibagi dalam beberapa kelompok, lalu siswa ada yang berperan sebagai distributor, pedagang, dan pembeli, tentunya peran yang dilakukan itu sesuai dari skenario tentang jual beli yang telah disiapkan oleh guru, sehingga peneliti mengharapkan dengan model *role playing* siswa mampu memahami konsep materi aritmetika sosial tersebut.

Adapun penelitian sebelumnya, Martha dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod yang menyatakan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menerima H_a yang menyatakan bahwa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 4 Kerobokan

Kelod.Priyansen yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII SMP II Buay Pemaca Kabupaten OKU Selatan yang menyatakan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menerima H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII SMP II Buay Pemaca Kabupaten OKU Selatan Berdasarkan uraian dari latar belakang sebelumnya, akhirnya penulis mengangkat judul **“Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Aritmetika Sosial di kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model *role playing* terhadap pemahaman konsep pada materi aritmetika sosial di kelas VII ?”

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanyapengaruh model *role playing* terhadap pemahaman konsep pada materi aritmetika sosial materi aritmetika sosial di kelas VII?

D. Manfaat

a. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat mengerti konsep aritmetika sosial
- 2) Diharapkan pemahaman konsep materi aritmetika sosial siswa meningkat

b. Bagi guru

Model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran aritmetika sosial untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika dalam materi aritmetika sosial

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan keilmuan dan keterampilan sebagai langkah awal pertimbangan untuk pengaplikasian pembelajaran dengan model *role playing*.