

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Model Pembelajaran *Role Playing*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Mulyasa (2004:139) menyatakan “model pembelajaran *roleplaying* 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.

Menurut Fogg bahwa *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam *role play*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Huda, 2013: 208-209).

*Role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Zaini et al, 2008: 98; Shoimin, 2014: 161). Dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu bentuk pembelajaran yang menciptakan suasana

drama agar pembelajar menghayati peran, lebih aktif dan bersosialisasi dengan yang lainnya sekaligus secara tidak langsung dapat memecahkan permasalahan dan memahami materi yang diajarkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

## **2. Falsafah dan Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

Hamzah (2008: 25-26) menyatakan bahwa terdapat falsafah dan tujuan dari model pembelajaran *role playing*, yang dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya bahkan melepaskan, kemudian proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Tujuan dalam pembelajaran *role playing* yaitu untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, serta berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa falsafah dan tujuan dari model pembelajaran *role playing* yaitu dibuat karena adanya pendekatan sosial dari suatu kelompok yang memanfaatkan situasi dari kehidupan sehari-hari, yang akan memahami diri sendiri dan orang lain yang disebut kunci dari individu. Kemudian, tujuannya adalah agar siswa tidak begitu sulit dalam memecahkan suatu masalah serta dapat bersosialisasi dari masing-masing peran.

## **3. Langkah - langkah Model *Role Playing***

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran ini sebagai berikut:

a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan vokal.

b. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya sesuai dengan skenario.

c. Guru memilih pemain (partisipan).

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau masing-masing kelompok itu sendiri yang menentukannya.

d. Guru mendiskusikan dengan siswa bagaimana peran itu akan dimainkan.

Guru membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, masalah skenario nya dan lainnya.

e. Masing-masing siswa berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya terhadap masalah yang ada di skenario

f. Setelah selesai, siswa menampilkan peran pada masing-masing kelompok.

g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang berkaitan dengan skenario pada masing-masing kelompok.

h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum (Huda, 2013: 2010; Hamzah, 2008:27).

**4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*** Menurut Shoimin (2014; 163) kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *role playing* adalah:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permaianan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada saat bermain peran.
- 4) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 5) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 6) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir masalah yang secara tidak langsung dipecahkan.
- 7) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- 2) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan adegan.
- 3) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model pembelajaran ini.

**B. Pemahaman Konsep Matematika**

Teori Psikologi Gestalt tentang belajar, mendefinisikan bahwa belajar siswa mengutamakan aspek pemahaman. Pemahaman adalah kemampuan melihat hubungan berbagai faktor atau unsur dalam situasi yang problematik (Hamalik, 2005: 41).

Pemahaman itu lebih penting daripada sekedar hafal. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa, bukan diminta untuk menghafal, tetapi yang jauh lebih penting adalah memahami atau pemahaman. Jika menghafal, maka suatu saat akan lupa, Tetapi dengan memahami siswa akan mampu memperkaya pengetahuan atau informasi yang ia peroleh dengan memberikan interpretasi yang lengkap sesuai dengan tingkat kemampuannya. Keefektifan pembelajaran sangat ditentukan oleh ada tidaknya proses pemahaman atau memahami pengetahuan. Dan proses mental yang dominan dalam proses memahami adalah dengan memikirkan (*thinking*). 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 (Susanto, 2013).

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 6) bahwa pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami. Jadi dapat disimpulkan Pemahaman adalah kemampuan siswa memahami apa yang telah diberikan kepadanya.

Menurut Herman (2013: 6) menyatakan konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan kita mengklarifikasi objek-objek atau peristiwa-peristiwa itu termasuk atau tidak ke dalam ide abstrak tersebut. Sedangkan menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 6) Konsep adalah suatu ide yang mengkombinasikan beberapa unsur sumber-sumber berada kedalam suatu gagasan tunggal.

Menurut Purwanto(2009) menyatakan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* atau responden mampu memahami arti atau konsep, situasi serta

fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini *testee* tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Amilda dan Astuti (2012: 100) mengemukakan siswa mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklarifikasi atau mengelompokkan benda-benda atau ketika mereka dapat mengasosiasikan suatu nama dengan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Jadi berdasarkan pendapat-pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa konsep adalah sesuatu yang telah melekat dan tergambar dalam pikiran, gagasan seseorang.

Pemahaman konsep matematika adalah mengerti benar tentang konsep matematika, yaitu siswa dapat menerjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal. Selain itu, siswa dapat menemukan dan menjelaskan kaitan konsep dengan konsep lainnya. Dengan memahami konsep, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran matematika, siswa dapat menerapkan konsep yang dipelajarinya untuk menyelesaikan permasalahan sederhana sampai yang kompleks. Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa ini disebabkan oleh siswa tidak sepenuhnya memahami konsep (Situmorang, 2006).

Jadi, dapat disimpulkan pemahaman konsep adalah kompetensi yang ditunjuk siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur secara akurat, efisien dan tepat.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan agar siswa tertarik dan tertantang untuk belajar dalam menemukan konsep dasar suatu ilmu berdasarkan hipotesis sendiri. Proses belajar seperti ini akan lebih berkesan dan bermakna sehingga konsep dasar dari ilmu ini tidak akan cepat hilang. Agar suatu pembelajaran bermakna maka diperlukan sebuah pemahaman konsep agar bisa menghubungkan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain (Dahar, 1989).

Menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 Indikator siswa memahami konsep matematika adalah 1) menyatakan ulang sebuah konsep 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut 3) memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi 5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep 6) menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu 7) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 maka peneliti mengkaji indikator pemahaman konsep pada pembelajaran matematika materi aritmetika sosial sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Indikator dan Deskriptor Pemahaman Konsep**

	INDIKATOR	DESKRIPTOR
1	Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep	Siswa dapat menjelaskan pengertian penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara
2	Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut	Kemampuan siswa untuk mengelompokkan sesuatu menurut sifat-sifat yang terdapat pada materi
3	Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	Kemampuan siswa dapat membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi yang dipelajari
4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi	siswa dapat memaparkan materi yang telah dipelajarinya secara sistematis
5	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep	siswa dapat menyimpulkan data hasil perhitungan
6	Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa dapat menentukan penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara</li> <li>• siswa dapat memaparkan konsep secara berurut yang bersifat matematis</li> </ul>
7	Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.	Kemampuan siswa menggunakan konsep dan prosedur dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

### C. Materi Pembelajaran

Standar Kompetensi: Menggunakan bentuk aljabar, persamaan dan

Pertidaksamaan linier satu variabel, dan perbandingan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar : Menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmetika sosial yang sederhana.

Dalam aritmetika sosial akan dijumpai beberapa hal, antara lain :

1. Untung

Untung adalah selisih yang didapat antara harga penjualan suatu barang dengan harga pembeliannya dengan syarat nilai harga jual lebih tinggi dari harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{harga jual} - \text{harga beli}$$

2. Rugi

Rugi adalah selisih yang didapat antara harga penjualan suatu barang dengan harga pembeliannya dengan syarat nilai harga jual lebih rendah dari harga pembelian.

$$\text{Rugi} = \text{harga beli} - \text{harga jual}$$

3. Harga pembelian

Harga pembelian adalah harga untuk membeli bahan baku atau benda yang akan dijual.

$$\text{Harga beli} = \text{harga jual} - \text{untung}$$

4. Harga penjualan

Harga penjualan adalah harga ketika barang atau benda tersebut dijual, harga jual didapatkan dengan menjumlahkan harga pembelian dengan untung.

$$\text{Harga jual} = \text{harga beli} + \text{untung}$$

5. Bruto, Tara, Neto

a. Bruto adalah istilah untuk perhitungan kotor dari suatu barang.

$$\text{Bruto} = \text{Neto} + \text{Tara}$$

b. Tara adalah selisih antara neto dan bruto.

**Tara = Bruto – Neto**

c. Neto adalah perhitungan bersih suatu barang.

**Neto = Bruto – Tara**

## 6. Diskon

Dalam kehidupan sehari-hari, istilah Diskon sering dijumpai dalam bidang jual beli.

Diskon adalah besaran potongan harga yang diberikan untuk suatu barang tertentu.

Contoh:

Diskon biasanya diberikan dengan satuan persen.

jadi, jika barang harga 100.000 jika diberikan diskon 20% maka harganya akan menjadi :

$$=100.000 - 20\% \times (100.000)$$

$$=100.000 - 20.000$$

$$=80.000$$

jadi harga barang tersebut setelah diskon adalah 80.000

## 7. Bunga

Bunga dalam bahasan kali ini bukanlah bunga tumbuhan, melainkan tambahan yang diberikan kepada suatu nilai. Sama seperti diskon, bunga biasanya diberikan dalam satuan persen.

Contoh :

Bank AA memberikan bunga 5% per tahun untuk setiap uang yang didepositokan di bank tersebut. jika pak adi mendepositokan uangnya sebesar 10 juta rupiah, setelah satu tahun berapa uang pak adi?

Jawab :

$$=10.000.000 + 5\% \times (10.000.000)$$

$$=10.000.000 + 500.000$$

=10.500.000

jadi, setelah 1 tahun, uang pak adi menjadi 10.500.000

#### 8. Pajak

Pajak adalah nominal yang akan menambah nilai suatu barang. Pajak pada umumnya juga diberikan dalam satuan persen.

pajak untuk suatu barang akan menambah harga, namun untuk pajak terhadap gaji, hadiah, atau barang yang didapatkan akan mengurangi nilai atau harganya.

Contoh:

Pak adi akan membeli sebuah motor dengan harga 25 juta rupiah, motor tersebut terkena pajak sebesar 10%. Maka berapa harga motor yang harus dibayar pak adi?

Jawab:

=25.000.000 + 10% x (25.000.000)

=25.000.000 + 2.500.000

=27.500.000

Jadi harga motor setelah terkena pajak adalah 27.500.000

#### D. Hubungan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Pemahaman Konsep

Lestari (2013: 2), bahwa pendekatan dan model yang digunakan untuk pemahaman konsep matematika adalah pendekatan saintifik melalui model *role playing*. Dalam pendekatan ini meliputi kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Menurut MelSilberman mengatakan bahwa “*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 *roleplaying* 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.

Model bermain peran ini dikategorikan sebagai model belajar yang berumpun kepada model perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011). Dengan model ini siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajarinya kemudian diakhiri dengan evaluasi terhadap materi yang dipelajari. Sejak dirancang dengan baik, melibatkan anak-anak dalam aktivitas fisik dan intelektual, memiliki potensi untuk menjelaskan konsep-konsep ilmiah (McSharry & Jones, 2000).

Menurut Baroroh (2011) dalam model *role playing* siswa dapat memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Siswa dituntut untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Menurut Darlington (2010) model yang digunakan dalam pelajaran drama dapat memotivasi siswa, meningkatkan fokus dan konsentrasi, meningkatkan kepercayaan dalam banyak aspek ilmu pengetahuan dan memberikan peluang untuk kerja sama tim. Selain itu, mereka dapat memungkinkan siswa untuk terlibat dengan isu-isu di kehidupan sehari-hari. Model ini dilaksanakan dengan pendekatan konsep. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konsep berarti siswa dibimbing memahami suatu bahasan melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalamnya. Materi pelajaran disajikan dalam bentuk naskah kemudian diperankan oleh siswa. Materi yang cocok dengan model *role playing* dengan pendekatan konsep yaitu materi yang berisi teori dan konsep.

Dengan model *role playing* suasana kelas dan pembelajaran menjadi nyaman, menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa merasa belajar merupakan sesuatu yang menarik dan selalu ditunggu-tunggu. Selain itu juga, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi membangun pemahamannya sendiri dengan bertindak langsung. Dengan demikian pemahaman konsep dapat dilaksanakan dengan model *role playing* kegiatan jual beli serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika (Wahyuni, dkk, 2013: 2)