

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, tak terkecuali di sekolah dasar. Penguasaan materi dalam pembelajaran matematika, terdapat 4 langkah yaitu penanaman konsep, di mana pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda konkrit sebagai alat peraga. Pemahaman konsep, yaitu tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pembinaan keterampilan, yaitu tahap yang diwarnai dengan latihan-latihan seperti mencongak dan berlomba. Terakhir penerapan konsep yaitu penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

Tahapan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika tahapan di atas penting dilakukan untuk dapat menerapkan kemampuan penguasaan konsep dalam matematika. Konsep merupakan unsur terkecil dan mendasar dari proses berpikir. Belajar matematika tidak lain adalah belajar konsep bermatematika. Oleh karenanya, tujuan penting pembelajaran matematika adalah membantu anak memahami konsep, bukan hanya sekedar mengingat fakta dan rumus. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika penting bagi siswa sekolah dasar karena, dengan penguasaan konsep, anak dapat mengembangkan kemampuan penalaran matematika, dan juga sebagai

pilar dalam pemecahan masalah. Artinya, jika siswa dalam penguasaan konsep matematika kurang, mereka akan kesulitan jika dihadapkan pada problem matematika yang menuntut penalaran. Maka dari itu, tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar sangatlah penting yaitu agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, namun juga memberikan kesiapan nalaran dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai dengan tercapainya pembelajaran matematika yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar (siswa) aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses baik secara mental maupun fisik. Agar pembelajaran matematika yang disampaikan oleh guru dapat berjalan efektif maka dibutuhkan ketepatan penggunaan metode, suasana dan partisipasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru selalu aktif dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, mempertanyakan gagasan siswa, dan agar pembelajaran matematika yang disampaikan guru efektif, maka dalam proses pembelajaran guru mampu mengemas materi agar lebih mudah dipahami siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Namun, dalam kenyataan yang ada proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam pelaksanaannya belum menampilkan proses yang diharapkan. Kenyataan secara umum pembelajaran matematika di sekolah

dasar hanya menuntut siswa untuk menghafalkan teori yang diberikan tanpa memberikan kesempatan kepada mereka cara belajar yang bermakna. Selain itu, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar saat ini masih banyak guru yang masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, penguasaan konsep pada siswa kurang maksimal dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, dengan banyak perkembangan dalam dunia pendidikan yaitu banyaknya perkembangan metode pembelajaran saat ini memberikan alternatif bagi guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran khususnya matematika di sekolah dasar. Perkembangan metode pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan seefektif mungkin bagi guru agar memberikan pengaruh yang berbeda dari metode yang dianggap kurang sesuai, sehingga dapat menjadi warna di dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Alasan mengapa peneliti memilih menggunakan metode *role playing* ini dalam pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar yang diharapkan dapat membuat prestasi belajar siswa meningkat dan sekaligus dapat mempengaruhi sikap bersahabat siswa adalah karena yang pertama, melalui metode *role playing* dengan mengambil tema bermain pasar-pasaran dimana siswa yang menyukai dunia permainan akan memberikan pembelajaran yang bermakna, dimana mereka dalam bermain peran tersebut tidak hanya sekedar memerankan tokoh saja sebagai penjual dan pembeli,

namun tanpa mereka sadari mereka juga belajar bagaimana cara menghitung barang belanjaan mereka khususnya pada barang yang mempunyai berat berbilangan pecahan. Karena, sebagian besar siswa jika diterangkan materi soal cerita pecahan mereka cenderung mengalami kesulitan dalam mengerjakannya. Maka dari itu, peneliti memilih metode *role playing* tema bermain pasar-pasaran agar siswa lebih memahami konsep belajar materi pecahan dengan mempraktekan secara langsung permainan jual beli.

Selain itu, dengan bermain pasar-pasaran ini siswa secara langsung akan belajar bagaimana mereka menyikapi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, bagaimana mereka menghargai setiap karakter yang muncul dari temannya saat memerankan tokoh penjual dan pembeli, apakah mereka bisa menghargai temannya saat salah menghitung, sehingga dalam hal ini sikap bersahabat mereka dapat digali. Maka dari itu, dari bermain *role playing* pasar-pasaran ini, diharapkan dapat mempengaruhi sikap bersahabat siswa setelah mereka melakukan kegiatan tersebut. Sikap bersahabat siswa penting untuk ditumbuhkembangkan dari diri siswa karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dimana mereka akan selalu membutuhkan bantuan orang lain. Mereka nantinya akan hidup bermasyarakat sehingga perlu dilakukannya pembiasaan sejak dini bagaimana cara berkomunikasi yang baik terhadap sesama, saling menghargai pendapat orang lain, tidak egois, dan mampu beradaptasi di lingkungan manapun. Sehingga sikap bersahabat ini penting dikembangkan pada siswa di sekolah dasar pada saat di kelas maupun di luar kelas.

Penelitian dengan menggunakan metode *role playing* ini dilaksanakan karena untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap sikap bersahabat dan prestasi belajar matematika materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mandirancan. Selain itu, dengan dilaksanakannya penelitian ini maka akan diketahui apakah penerapan metode *role playing* ini cocok dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan melihat dari prestasi belajar dan sikap bersahabat siswa. Sehingga dapat digunakan acuan bagi guru apakah metode *role playing* ini tepat diberikan di pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap sikap bersahabat siswa pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap prestasi belajar matematika pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian eksperimen pada SD Negeri Mandirancan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap sikap bersahabat siswa pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap prestasi belajar matematika pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian eksperimen ini dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

a. Guru

Dengan adanya penelitian eksperimen pada penerapan metode *role playing*, diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

b. Siswa

Melalui metode pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pecahan. Melalui metode *role playing* atau bermain peran ini siswa menjadi semakin komunikatif dan meningkatnya prestasi belajar matematika.