

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah bentuk Pendidikan usia 7-12 tahun. Pendidikan SD merupakan Pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan Pendidikan. Salah satu proses pembelajaran khususnya dalam matematika adalah pentingnya mempelajari matematika sesuai dengan tuntutan zaman (Zadulhaq et al., 2021). Matematika memiliki peran yang penting untuk membentuk sikap, konsep, dan pola pikir untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. karena itu, pembelajaran matematika sangat dibutuhkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) agar siswa dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap pelajaran matematika siswa memiliki kemampuan menyelesaikan dan memahami konsep pada saat menyelesaikan persoalan.

Permendikbud No.22 Tahun 2016 salah satu tujuan pembelajaran matematika yaitu: Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Pemahaman konsep sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Menurut (Yulianah et al., 2020) pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep yang telah dipahaminya dan mampu menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda, serta dengan pemahaman konsep yang dimiliki siswa mampu untuk mengembangkan konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah matematika.

Konsep matematika merupakan kemampuan awal yang baik diperlakukan oleh siswa, karena akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Sudah menjadi rahasia umum bahwa dalam matematika topik-topiknya satu sama lain saling berkaitan, materi matematika tersusun secara hirarkis, sehingga antara materi yang satu menjadi prasyarat untuk materi berikutnya (Nurfadilah et al., 2020) Mempelajari matematika yang paling utama adalah memahami konsep terlebih dahulu, karena dengan memahami konsep akan dengan mudah untuk melanjutkan ke materi berikutnya. Apabila siswa tidak memahami konsep awal dari suatu materi, maka akan sulit bagi siswa untuk melanjutkan ke materi selanjutnya.

Annisa Dary Shihab, 2022

ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERHITUNG DENGAN MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guru harus merasa terdorong untuk mengatur kegiatan dan memberikan materi yang akan membantu dalam pengembangan kemampuan berhitung anak. Proses kegiatan belajar juga harus dilakukan secara menyenangkan, dalam setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru harus dapat mengemas kegiatan belajar mengajar dengan kegiatan yang tidak bosan. Menurut (Zadulhaq et al., 2021) Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu pembelajaran matematika masih terdapat kendala-kendala yang menyebabkan siswa gagal seperti pada karakteristik matematika yang abstrak, masalah media, masalah siswa atau guru, Selain itu, rendahnya kualitas hasil belajar matematika siswa yaitu karena tingkat kemampuan pemahaman konsep matematika. Menurut (Yuniarti, 2016) alat peraga untuk menjembatani siswa memahami konsep yang dipelajari sangat jarang dipergunakan. Sehubungan dengan itu, sesuatu yang perlu diperbaiki dalam praktek pembelajaran matematika di SD yaitu bagaimana mengubah cara mengajar menjadi membelajarkan anak. Demikian juga, realita di lapangan khususnya dikelas 2 SDN Cipayung menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan berhitung yang optimal. Hal tersebut dapat diketahui dari masih banyaknya anak yang belum menguasai konsep berhitung. Kesulitan siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan terlihat pada saat pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Ada beberapa siswa yang masih perlu dibimbing dalam mengerjakan soal pertambahan.



Gambar 1. 1 Guru Membimbing Siswa

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah disusun oleh guru, proses pembelajaran harus dirancang oleh guru agar kemampuan peserta didik, bahan ajar, dan sistem penilaian sesuai tahapan perkembangan siswa.

Annisa Dary Shihab, 2022

ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERHITUNG DENGAN MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran di kelas rendah harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa mengingat kejadian-kejadian di lingkungan mereka. Siswa kelas rendah masih membutuhkan banyak perhatian karena konsentrasi fokus masih kurang, perhatian pada kecepatan dan aktivitas pembelajaran juga masih kurang. Hal ini membutuhkan kegigihan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Dalam (Zulvira et al., 2021) Piaget mengungkapkan bahwa anak mempunyai cara untuk beradaptasi dan menginterpretasikan sesuatu dengan lingkungannya. Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut skema, yaitu sistem konsep dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek-objek di lingkungan. Pemahaman tentang objek berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses pemanfaatan konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses ini jika berlanjut akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara ini, anak secara bertahap dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan siswa. Berdasarkan uraian tersebut, perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek dirinya dan lingkungan.

Penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar sehingga siswa bisa lebih berperan aktif dalam pembelajaran matematika (Permana, 2021) Model *Role Paying* bisa dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dengan masalah sosial. Prinsip *Role Playing* yaitu pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang ada pada dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, maka pemanfaatan model *Role Playing* ini bisa saja meningkatkan kemampuan pemahaman konsep berhitung pada siswa kelas 2 di SDN Cipayung. *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran dilakuka didalam kelas (Yulianto et al., 2020). Model *Role Playing* sering dimasukkan dalam bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memerankan peran orang lain. Model pembelajaran

Role Playing model pembelajaran yang menarik dan memungkinkan dalam merangsang siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani, 2018) mengatakan bahwa dengan adanya penerapan model *Role Playing* dapat membuat siswa paham konsep berhitung dengan soal yang diberikan. Keefektifan pada model *Role Playing* peserta didik lebih bisa diatur dan terarah. Model *Role Playing* ini juga sangat bagus jika diterapkan di kelas rendah yang sangat membutuhkan keaktifan dan kreativitas dalam pembelajaran, pemahaman konsep berhitung pun dapat dipahami dengan baik.

Berdasarkan latar belakang, akan dianalisis keberhasilan pemahaman konsep berhitung dengan menggunakan model *role playing*. Apakah pemahaman konsep berhitung siswa mudah dipahami apabila menggunakan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, karena dengan permainan siswa bisa lebih mengekspresikan gagasan dan perasaan mereka dengan bebas sehingga membuat siswa menjadi lebih kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan pemahaman konsep berhitung menggunakan model *Role Playing* ?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap model *Role Playing* dalam kemampuan pemahaman konsep berhitung?
- 3) Apa saja yang menjadi faktor penghambat siswa dalam berhitung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep berhitung menggunakan model *Role Playing*.
- 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap model *Role Playing* dalam kemampuan pemahaman konsep berhitung.
- 3) Untuk mengetahui faktor apa saja yang menjadi siswa dalam berhitung.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian ini, maka diharapkan memiliki manfaat dalam berbagai aspek, yaitu:

1.4.1 Aspek teori

Untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang model pembelajaran Role Playing, untuk meningkatkan mutu di Sekolah Dasar dan dapat bermanfaat bagi peneli dan orang lain terkait model pembelajaran Role Playing.

1.4.2 Aspek Praktik

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

1.) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk meningkatkan kualitas siswa agar lebih bermutu dan sama rata dengan siswa-siswa yang ada di kota.

2.) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru agar bisa lebih kreatif dalam mengajar pembelajaran matematika, sehingga siswa dapat mudah memahami.

3.) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam belajar berhitung dan juga lebih semangat dalam belajar.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi Uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari hal-hal yang melatar belakangi penelitian analisis kemampuan pemahaman konsep berhitung dengan model *Role Playing*, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan pemahaman konsep berhitung dan model *Role Playing*, kerangka berpikir dan uraian penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari: desain penelitian kualitatif yang menghasilkan deskripsi, partisipan dan

tempat penelitian, pengumpulan data dari soal kemampuan matematis, dan wawancara bersama guru, definisi operasional, instrumen penelitian, dan pedoman wawancara, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari: penjabaran hasil temuan dari tes, observasi, dan wawancara.

Bab V berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil penelitian analisis kemampuan pemahaman konsep berhitung dengan menggunakan model *role playing*.