

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan suatu kemampuan yang membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU RI No. 2, Tahun 2003).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa -peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran maksudnya untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Pembelajaran dilakukan dengan mengatur situasi atau kondisi belajar yang

di rancang sedemikian rupa agar pada proses belajar keadaan akan menjadi kondusif, aktif, saling mendukung satu sama lain, dan tercapainya proses belajar yang baik. Pembelajaran dapat dilakukan dengan model model pembelajaran dan metode pembelajaran agar tercapainya pembelajaran yang sesuai dengan ketuntasan maksimal peserta didik.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice&Wells). Sedangkan menurut Arends dalam Trianto, mengatakan “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencpeserta didikan pembelajaran di kelas”. Model pembelajaran sangat membantu pembelajaran karena menarik minat dan semangat belajar peserta didik.

Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield *dalam* Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terdapat banyak peserta didik yang bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran matematika dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran ceramah. Pada saat guru menggunakan metode ceramah dan penugasan peserta didik tidak memahami pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak aktif, kesempatan untuk peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran kurang dan motivasi pembelajaran menjadi berkurang. kemudian pada hari selanjutnya guru menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran matematika siswa menjadi semangat dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi aktif. Pada saat guru menggunakan model *role playing* pada pembelajaran siswa terlibat aktif dan menyimak apa saja yang di intruksikan guru. Dari observasi awal peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan model *role playing* yang digunakan guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul karya ilmiah “Analisis Penggunaan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Matematika peserta didik kelas V SD NEGERI 23/III Koto Tuo”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan model *role playing* pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 23/III Koto Tuo Kerinci
2. Bagaimana dampak pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dalam mata pembelajaran matematika terhadap peserta didik kelas V di SD Negeri 23/III Koto Tuo, Kerinci ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui analisis pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* Pada peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 23/III Koto Tuo, Kerinci
2. Untuk mengetahui dampak pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dalam mata pembelajaran matematika terhadap peserta didik kelas V di SD Negeri 23/III Koto Tuo, Kerinci

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan atau pengetahuan untuk peneliti selanjutnya.
2. Dari penelitian ini semoga dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang Analisis pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di sekolah.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan penerapan pembelajaran.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai bahan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini sebagai bahan dalam menganalisiskan Pembelajaran dengan menggunakan model role playing dalam penerapan berikutnya dapat lebih baik.
- d) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika dengan mudah dan menarik.

1.5 Definisi Istilah

Berdasarkan latar rumusan masalah yang telah diungkapkan diatas, maka dapat di definisikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencpeserta didikan pembelajaran di kelas.
3. Model pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran dengan interaksi bermain peran atau khayalan.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan definisi istilah diatas maka peneliti melakukan batasan masalah pada dampak penggunaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran matematika kelas V di Sekolah Dasar Negeri 23/III Koto Tuo

