

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Standar isi mata pelajaran matematika untuk satuan Dikdasmen memuat uraian dan ketentuan tentang latar belakang, tujuan, ruang lingkup dan standar kompetensi-kompetensi dasar mata pelajaran matematika pada satuan Dikdasmen. Mencermati tujuan mata pelajaran matematika yang diuraikan pada standar isi tersebut maka pada intinya setiap pembelajaran matematika pada peserta didik (siswa) diharapkan mampu mahir matematika dalam arti : (1) memahami konsep-konsep dalam matematika, (2) menggunakan penalaran dengan baik, (3) memecahkan masalah, (4) berkomunikasi secara matematik dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Setiap pembelajaran matematika seharusnya mampu mengantarkan siswanya memiliki kemampuan seperti lima hal itu.

Peserta didik dalam mencapai kelima hal di atas maka diharapkan secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa harus berani bertanya untuk memperdalam materi, berani mengemukakan pendapat, berani mengerjakan soal di depan kelas, berani memberikan umpan balik terhadap penjelasan dari guru dan sebagainya. Jika tercipta kondisi seperti ini tentu proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan akan tercapai.

Kenyataannya di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta masih banyak siswa yang belum dapat melakukan aktifitas-aktifitas tersebut di atas.

Termasuk di dalamnya saat berlangsung pembelajaran matematika, khususnya kelas VII D. Kelas yang siswanya berjumlah 35 siswa, terdiri dari 16 siswa putra dan 19 siswa putri dengan penyebaran kecerdasan tiap siswanya merata berdasarkan data yang diperoleh dari guru matematika yang mengajar di kelas tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru matematika kelas VII D mengatakan bahwa keberanian siswa dalam bertanya, mengerjakan soal latihan di depan kelas, mengemukakan ide dan menjawab pertanyaan masih kurang. Penyebabnya menurut pengamatan peneliti adalah saat ini pembelajaran yang dominan dilakukan guru matematika di kelas tersebut adalah metode ceramah digabung dengan sedikit tanya jawab. Guru menyampaikan pelajaran secara runtut sedang siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru. Jika ada siswa yang ramai langsung diberi pertanyaan, sehingga siswa cenderung memilih untuk diam daripada diberi pertanyaan oleh guru karena tidak bisa menjawabnya.

Kondisi diamnya siswa saat pembelajaran menurut guru matematika SMP Muhammadiyah 5 Surakarta adalah identik dengan siswa berusaha memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru hanya pandangan kosong seolah-olah konsentrasi tanpa ada kemauan untuk memahami materi yang disampaikan guru. Saat pembelajaran berlangsung ada juga siswa yang diam karena mengantuk. Penyebab yang dominan adalah penggunaan metode ceramah dalam setiap pembelajaran, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengasah keberanian

mereka dalam bertanya, mengerjakan soal latihan di depan kelas, mengemukakan ide dan menjawab pertanyaan.

Kurangnya keberanian siswa tadi berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari ulangan harian materi sebelumnya yaitu pecahan bisa dikatakan masih rendah yaitu 60. Padahal KKM yang telah disosialisasikan kepada siswa dan orang tua siswa untuk tahun pelajaran 2011/2012 ini untuk mata pelajaran matematika adalah 65. Tampak selisih antara rata-rata nilai ulangan harian dengan KKM adalah 5. Selisih nilai yang cukup jauh dan cukup menantang peneliti untuk mengadakan penelitian tentang permasalahan tersebut.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah peneliti akan menerapkan strategi pembelajaran bermain peran. Strategi di mana semua siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan perannya masing-masing sehingga siswa tidak hanya duduk diam memperhatikan penjelasan guru, tetapi siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa harus bisa berkomunikasi dengan guru kapan pun dia membutuhkan bantuan dan harus bisa berdiskusi dengan teman-temannya dalam usaha untuk memahami materi yang sedang dipelajari bersama. Diharapkan dengan bermain peran siswa lebih lepas dalam mengutarakan hal-hal yang kurang dipahaminya. Guru di sini hanya berfungsi sebagai fasilitator sekaligus motivator terhadap berbagai tanggapan yang disampaikan oleh siswa.

Peneliti berharap dengan adanya perubahan strategi dalam menyampaikan materi pelajaran ini, siswa akan lebih semangat dalam belajar

matematika. Siswa akan lebih tertantang untuk mengerjakan soal-soal matematika baik di sekolah maupun di rumah, baik secara individual maupun dengan berdiskusi dengan temannya di manapun dan kapan pun, dan keberanian siswa dalam bertanya, mengerjakan soal latihan di depan kelas, mengemukakan ide dan menjawab pertanyaan akan meningkat, sehingga dengan meningkatnya keberanian belajar siswa ini besar harapan peneliti nilai rata-rata ulangan harian siswa akan meningkat dibandingkan dengan ulangan harian sebelumnya. Jika mungkin nilainya akan sama dengan nilai KKM bahkan bisa melampaui nilai KKM.

Berdasarkan kenyataan di atas terdapat dua kesenjangan yang bisa ditarik benang merahnya. Kesenjangan yang pertama adalah nilai rata-rata ulangan harian yang masih rendah yaitu 60, sedang nilai KKM nya adalah 65 sehingga terdapat tantangan nilai 5 poin. Kesenjangan yang kedua berkaitan dengan strategi pembelajaran yang belum melibatkan aktifitas siswa yaitu dengan metode ceramah, yang akan diterapkan strategi yang melibatkan aktifitas siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator saja.

B. Perumusan Masalah

1. Adakah peningkatan keberanian belajar siswa selama proses pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran bermain peran jual beli barang-barang imitasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?

2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran bermain peran jual beli barang-barang imitasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan keberanian dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan peningkatan keberanian belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika aritmatika sosial melalui strategi pembelajaran bermain peran jual beli barang-barang imitasi.
- b. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika aritmatika sosial melalui strategi pembelajaran bermain peran jual beli barang-barang imitasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menemukan pengetahuan baru dalam pembelajaran matematika utamanya dalam meningkatkan keberanian dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran bermain peran jual beli barang-barang imitasi.

- b. Menjadi salah satu bukti dari teori yang sudah ada, bahwa strategi pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan keberanian dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa yaitu dapat meningkatkan keberanian dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.
- b. Manfaat bagi guru yaitu memberikan referensi baru strategi pembelajaran dalam meningkatkan keberanian dan hasil belajar matematika.
- c. Manfaat bagi sekolah yaitu memberikan ide yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika dan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran yang lain.

E. Definisi Istilah

1. Keberanian Belajar Matematika

Keberanian merupakan salah satu yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberanian adalah suatu sikap yang penuh percaya diri dengan tidak merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi. Hal yang penting dalam keberanian belajar adalah meningkatkan kemampuan, percaya diri, dan hasil belajar dengan tidak dihindari rasa takut. Indikator keberanian yang dipakai peneliti adalah mengajukan pertanyaan, antusias

mengerjakan soal latihan di depan kelas, mengemukakan ide, dan menjawab pertanyaan.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika, yaitu keterampilan kognitif (berfikir) dan pada penelitian ini keterampilan kognitif (berfikir) juga sebagai indikator hasil belajar.

3. Strategi Pembelajaran Bermain Peran Jual Beli Barang-Barang Imitasi

Bermain peran atau *role play* adalah suatu aktifitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran jual-beli barang-barang imitasi adalah suatu aktifitas jual beli barang-barang imitasi yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika materi aritmatika sosial.