

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya adalah pemerintah, orang tua siswa, guru dan lain-lain. Peningkatan kualitas pendidikan disekolah dapat ditempuh dengan berbagai cara, antara lain: peningkatan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran, efektifitas metode pembelajaran, peningkatan kualitas sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai.

Pasal 1 ayat 1 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Sesuai dengan isi undang-undang tersebut, bahwa hal terpenting dari pendidikan adalah proses implementasi pendidikan itu sendiri. Usaha sadar yang dilakukan harus benar-benar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat membawa peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Potensi siswa akan berkembang apabila guru menjembatannya dengan proses pembelajaran yang mendukung. Guru memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena guru yang memegang kendali untuk membuat perencanaan proses pembelajaran tersebut. Potensi siswa bisa dilihat dari aktivitasnya selama di kelas. Kemudian, dari aktivitas belajar tersebut guru bisa memberi penilaian tentang hasil belajarnya dengan evaluasi. Jadi, antara aktivitas belajar dan hasil belajar itu saling terkait. Apabila aktivitas belajar siswa itu baik, maka hasil belajarnya pun juga akan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa guru memang dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Aritmatika Sosial melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing*”.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

- a. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.
- b. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

2. Tujuan khusus

- a. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika Aritmatika Sosial melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.
- b. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika Aritmatika Sosial melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing*.
- b. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui Model Pembelajaran Inovatif dengan Metode *Role Playing* dan dapat memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran disekolah serta mampu meningkatkan pemahaman siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa yaitu sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Manfaat bagi guru yaitu memberikan teori baru mengenai metode pembelajaran matematika untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.
- 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.