

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses yang harus dilakukan oleh pelajar guna mencapai perubahan tingkah laku individu sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi guru (pengajar) dan siswa (pelajar), baik interaksi langsung seperti proses belajar-mengajar tatap muka di dalam kelas atau di luar kelas maupun interaksi tidak langsung seperti menggunakan media pembelajaran tertentu.¹ Media pembelajaran merupakan segala bentuk atau alat yang dapat dipergunakan guru untuk menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, contohnya belajar menggunakan buku, jurnal, laptop, kaset, film, dan lain-lain yang tentunya media ini dapat dilihat, didengar, dan dibaca.² Semua proses belajar-mengajar dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi semua kalangan. Karena pendidikan dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi. Pendidikan adalah kunci utama dari perkembangan suatu bangsa dan negara. Pemerintah telah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dalam hal ini Kementerian Pendidikan Nasional melakukan

¹Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers), h. 134.

²Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press), h. 1.

penyempurnaan kurikulum.³ Perubahan kurikulum yang terjadi sampai sekarang merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan diatur dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ini berarti bahwa pemerintah sangat memperhatikan sistem pendidikan bangsa. Menurut pasal 1 UU RI No. 20 tahun 2003: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.⁴

Pendidikan juga terkandung di dalam al-Qur’an yaitu dalam surah az-Zumar ayat 9, yaitu:

... قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ (٩)

“... Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.” (QS. az-Zumar: 9)

³Roni Setyawan, dkk, “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Kooperatif Antara Tipe STAD dengan Tipe JIGSAW pada Pokok Bahasan Segi Empat Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Genteng Tahun Ajaran 2011/2012”, dalam *Jurnal Kadikma*, Vol. 4, No. 1 April, 2013, h. 129.

⁴UU SISDIKNAS RI No. 20 Th. 2003 Pasal 1.

Ayat di atas menjelaskan bahwa tidak sama antara orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan yang tidak memiliki ilmu pengetahuan.⁵ Ilmu pengetahuan yang dimaksud tidak hanya pengetahuan agama tetapi juga ilmu pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang harus diajarkan agar dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Salah satu bidang ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan yang dipelajari di sekolah adalah matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Karena matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan pengetahuan yang sangat mendasar dan hampir dapat ditemui diseluruh cabang ilmu pengetahuan lain. Mata pelajaran ini telah diberikan sejak jenjang pendidikan yang paling awal. Meskipun telah dikenal sejak awal, namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan.⁶ Salah satu karakteristik matematika yaitu mempunyai objek kajian yang abstrak. Sifat abstrak inilah yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan Ibu Fathul Hidayah selaku guru matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin, apresiasi siswa

⁵Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid VIII*, (Jakarta: Lentera Abadi), h. 420.

⁶Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta), h. 2.

terhadap matematika di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin masih tergolong kurang, siswa terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran dan sulit menerima pembelajaran matematika dengan baik. Peneliti mendapati siswa-siswa masih yang kurang ketertarikannya terhadap matematika, terlihat dari sikapnya dan ketidakantusiasannya saat mengerjakan soal matematika. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan akhir semester kelasnya. Nilai rata-rata ulangan akhir semester masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di mana nilai Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 76. Untuk itu peneliti memilih melakukan penelitian di MTsN 3 Kota Banjarmasin dikarenakan berdasarkan observasi langsung, pembelajaran yang diterapkan kebanyakannya menggunakan pembelajaran yang berpusat kepada guru. Dikatakan demikian karena guru memegang peran yang paling dominan. Hal inilah yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya apresiasi siswa terhadap matematika sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Dengan menggunakan pembelajaran langsung siswa cuma mendengar dan mencatat sehingga guru tidak dapat mendeteksi siswa yang belum mengerti. Hal ini karena siswa bingung mengenai apa yang mau ditanyakan. Selain itu siswa akan kurang terlatih dalam mengembangkan ide-idenya dalam pembelajaran. Untuk menumbuhkan apresiasi siswa terhadap matematika, pembelajaran harus dilaksanakan secara bervariasi, baik melalui variasi pendekatan, strategi, metode atau model maupun media pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan apresiasi siswa pada pembelajaran matematika dengan mencari alternatif model

pembelajaran efektif, yang dapat membuat siswa dapat berperan aktif dan antusias terhadap pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran matematika yang peneliti pilih yaitu model pembelajaran *role playing* atau dikenal dengan bermain peran. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku atau peran dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan. Dengan memainkan peran tertentu siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Salah satu alternatif lain model pembelajaran efektif yang dapat menumbuhkan keaktifan dalam pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* atau dikenal dengan semua orang bisa jadi guru. Model pembelajaran *everyone is a teacher here* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjadi guru bagi siswa lain. Dengan partisipasinya sebagai sebagai guru bagi teman-temannya, siswa akan berperan aktif baik dalam mengemukakan pendapat, menganalisis masalah, menuliskan pendapat, dan menyimpulkan pendapatnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Role Playing* dan Model *Everyone Is A Teacher Here* Ditinjau dari Apresiasi Siswa Terhadap Matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul pada penelitian ini, maka definisi operasional terkait judul yang peneliti ambil adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan

Keefektifan berasal dari kata “efektif” yang artinya mempunyai pengaruh atau akibat. Kemudian mendapatkan imbuhan awalan “per” dan akhiran “an” sehingga jika dirangkai menjadi kata “keefektifan” yang berarti keberhasilan terhadap suatu tindakan tertentu. Jadi keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan penggunaan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan peran dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan. Di mana siswa menirukan suatu sedemikian rupa dengan memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif praktik bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

3. Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

Model pembelajaran *everyone is a teacher here* adalah model pembelajaran yang berupaya menjadikan semua siswa sebagai narasumber dan mengajar siswa untuk aktif. Seluruh siswa diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat, gagasan, pandangan, dan idenya untuk dikemukakan di depan siswa lainnya seperti seorang guru yang memberikan penjelasan materi.

4. Apresiasi Siswa

Apresiasi adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang di dalamnya terdapat partisipasi dan penilaian secara keseluruhan. Apresiasi terhadap sesuatu dapat berupa ketertarikan, pemanfaatan, penghargaan, dan kesenangan dalam mempelajarinya. Jadi apresiasi siswa terhadap matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap apresiatif siswa dalam ketertarikan dan penghargaan terhadap matematika. Untuk meningkatkan apresiatif siswa dalam matematika diperlukan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat menumbuhkan pembelajaran yang efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *role playing* efektif ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin?
2. Apakah model pembelajaran *everyone is a teacher* efektif ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin.
2. Mengetahui keefektifan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *role playing* dengan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul “Keefektifan Model *Role Playing* dan Model *Everyone Is A Teacher Here* Ditinjau dari Apresiasi Siswa Terhadap Matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021” sebagai berikut:

1. Matematika merupakan mata pelajaran yang relatif bagi kebanyakan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa terhadap matematika sehingga diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat.

2. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan peran kepada siswa pada situasi tertentu yang disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan sehingga diharapkan siswa mampu berperan aktif menjadi subjek dari materi yang diajarkan.
3. Model pembelajaran *everyone is a teacher here* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk setiap siswa menjadi guru bagi siswa lain sehingga diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif.
4. Sepengetahuan peneliti, belum ada yang meneliti judul “Keefektifan Model *Role Playing* dan *Model Everyone Is A Teacher Here* Ditinjau dari Apresiasi Siswa Terhadap Matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021” di MTsN 3 Kota Banjarmasin.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu:

- a. Apresiasi siswa lebih banyak dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih atau menggunakan pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual, dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar antara dua kelas eksperimen relatif sama.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

G. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan penulis mengenai model pembelajaran baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran matematika materi perbandingan di dalam kelas, sehingga dapat meningkat hasil belajar siswa demi tercapainya tujuan pendidikan nasional.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar

mata pelajaran matematika khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

- b. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat digunakan dalam proses belajarnya sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi serta dapat memperoleh pengalaman belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam pemilihan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Herdayanti, “Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, *Couples Exchanging* dan *The Power of Two* pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2017/2018”, program studi pendidikan matematika UIN Antasari Banjarmasin, 2017. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi,

observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, *couples exchanging* dan *the power of two*. Perbedaan antara penelitian milik Herdayanti dengan penelitian ini adalah penelitian Herdayanti merupakan penelitian yang membandingkan kedua model pembelajaran yang ditinjau dari hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan kedua model pembelajaran yang ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

2. Anita Juniarti, “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Ditinjau dari Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VII SMPN 1 JUI Tahun Pelajaran 2019/2020”, program studi pendidikan matematika UIN Antasari Banjarmasin, 2019. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan data menggunakan tes, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi matematis siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* sebesar 0,60 berada pada kualifikasi sedang. dan peningkatan kemampuan literasi matematis siswa dengan model pembelajaran konvensional sebesar 0,27 yang berada pada kualifikasi rendah Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kemampuan literasi matematis siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan antara penelitian milik Anita Juniarti dengan penelitian ini adalah penelitian Anita

Juniarti bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang diterapkan melalui model pembelajaran *problem based learning* dan konvensional sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat apresiasi siswa terhadap matematika yang diterapkan melalui model pembelajaran *role playing* dan *everyone is a teacher here*.

3. Septi Yana Wulandari, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP dengan Metode *Guided Inquiry* Berbasis Budaya Lokal Berorientasi pada Kemampuan Penalaran Koneksi, dan Apresiasi Terhadap Matematika", program studi pendidikan matematika Universitas Negeri Yogyakarta, 2019. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, yang ditunjukkan oleh hasil validasi RPP dengan kategori "sangat baik", dan validasi lembar kerja siswa dengan kategori "sangat baik". Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria praktis ditunjukkan oleh hasil penilaian kepraktisan oleh guru dengan kategori "baik", hasil penilaian kepraktisan oleh siswa dengan kategori "baik", dan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran kegiatan guru dan siswa lebih dari 80%. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif, yang ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata tes kemampuan penalaran siswa mencapai 83,18, nilai rata-rata tes kemampuan koneksi siswa mencapai 85,22 dan skor rata-rata hasil angket apresiasi siswa terhadap matematika mencapai 81,03. Perbedaan antara penelitian milik Septi Yana

Wulandari dengan penelitian ini adalah penelitian Septi Yana Wulandari merupakan penelitian pengembangan suatu metode yang berorientasi pada kemampuan penalaran koneksi dan apresiasi terhadap matematika sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dalam mengetahui keefektifan dua model pembelajaran ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II adalah landasan teori yang terdiri dari pengertian keefektifan, pengertian pembelajaran, pengertian apresiasi siswa, pengertian model pembelajaran, pengertian model pembelajaran matematika, pengertian model pembelajaran *role playing*, pengertian model pembelajaran *everyone is a teacher here*, dan perbandingan berbalik nilai.
3. BAB III adalah metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penelitian.
4. BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran singkat lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, deskripsi pembelajaran di kelas eksperimen I, deskripsi

pembelajaran di kelas eksperimen II, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V adalah penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.