

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Semakin maju pendidikan di suatu bangsa maka akan semakin tinggi derajat atau kedudukan bangsa tersebut.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi dalam persaingan global.

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu program utama dalam pembangunan nasional, karena maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh keadaan pendidikan yang dilaksanakan oleh bangsa tersebut. Untuk menunjang terlaksananya pendidikan itu, maka pemerintah membuat Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dari tujuan pendidikan nasional di atas diselenggarakan sebuah sistem pendidikan yang terencana dengan baik dan saling mendukung antara bidang-bidang ilmu pendidikan lainnya, salah satunya adalah matematika. Yang mana

¹ Departemen pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003) h. 12

matematika adalah salah satu komponen yang penting dibidang pendidikan untuk dikembangkan, sehingga matematika dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam kurikulum SD/MI, SLTP/MTs, SMA/MA.

Matematika sebagai ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang pesat, baik dari materi maupun penggunaannya serta mempunyai kaitan erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena hal ini sesuai dengan kedudukan Matematika sebagai dasar ilmu pengetahuan.

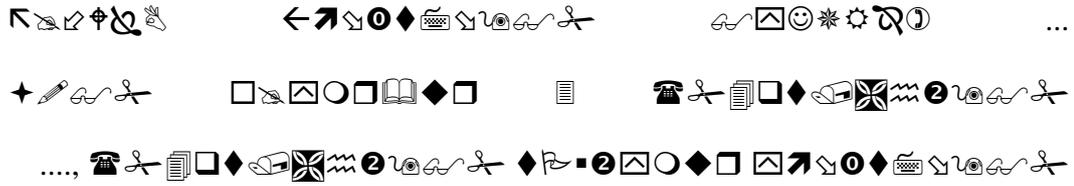
Tujuan umum pendidikan Matematika pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah memberikan tekanan pada penataan nalar dan

pembentukan sikap siswa serta juga memberikan tekanan dalam penerapan Matematika.²

Menurut pandangan Paul Erdus “ Matematika adalah satu-satunya aktifitas manusia tanpa batas”³ Oleh karena itu matematika dipandang sebagai bagian dari ilmu-ilmu dasar yang berkembang pesat baik isi maupun aplikasinya pada semua bidang kehidupan. Banyaknya permasalahan dan kegiatan dalam hidup kita yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur, jual beli dan lain-lain. Sebagai mana firman Allah tentang jual beli dalam surah Al-Baqarah ayat:275

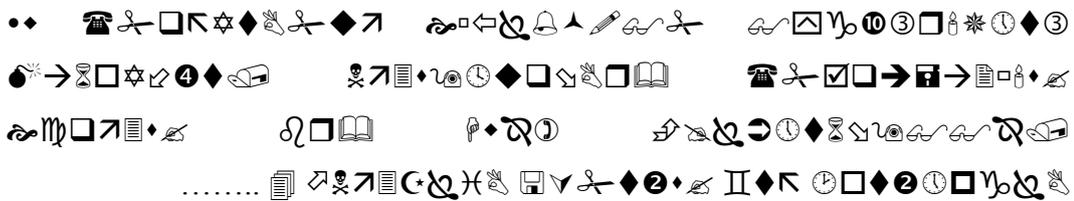
² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*, (Jakarta: 1994),h.1

³ Max A Sobil dan Evan, M. Malestsky. *Mengajar Matematika*, (Jakarta : Erlangga , 2002) h. 11



Penggalan ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.

Ayat lain yang menjelaskan tentang jual beli, Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah An-Nisaa ayat:29



Penggalan ayat diatas menjelaskan kepada orang-orang yang beriman janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan (jual beli) yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu....

Ada dua pandangan tentang belajar: Pertama, belajar sering dianggap sama dengan menghafal. Kalau orang tua menyuruh anaknya belajar, maka pada dasarnya ia menyuruh anaknya untuk menghafal berbagai materi pelajaran yang diujikan. Dalam konteks ini, belajar adalah mengingat sejumlah fakta atau konsep. Kedua, belajar dianggap sebagai proses perubahan prilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang siswa kelas VII MTsN I Rantau, mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan

pelajaran yang sulit baik dikerjakan secara individu maupun kelompok serta kurang menarik karena metode yang digunakan oleh guru selalu dengan metode ceramah, oleh karena itulah sehingga membuat kejenuhan dan menambah rasa malas pada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain bahwa siswa lebih sering menunggu guru yang memberikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru yang mengajar di MTsN 1 Rantau mereka berpandangan bahwa metode ceramah adalah metode yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya matematika walaupun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pembelajaran matematika, ini terlihat dari beberapa nilai rata-rata latihan mereka yang hanya mencapai 60,73. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata mereka masih dibawah nilai ketentuan (KKM) yang berlaku disekolah tersebut yakni 61,70

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menekankan keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diperbaharui, dimana siswa diberikan porsi lebih banyak dibandingkan dengan guru, bahkan siswa harus dominan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengembangkan potensi belajar siswa tersebut maka salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran Sosiodrama (*role playing*). Metode Sosiodrama (*role playing*) adalah suatu metode mengajar dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang peran tersebut biasanya sering terjadi dimasyarakat. Aktivitas pembelajaran Sosiodrama (*role playing*) ini menekankan

pada kesadaran siswa untuk belajar dengan melakukan pemusatan dan terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran matematika yang membahas masalah Aritmatika sosial.

Berdasarkan penelitian Hary Pangisti, menghasilkan kesimpulan bahwa metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi aritmatika sosial.⁴

Aritmatika Sosial dengan standar kompetensi menggunakan bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan perbandingan dalam pemecahan masalah. Serta dengan kompetensi dasar menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmatika sosial yang sederhana, materi ini akan kita jumpai pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan sangat banyak menyangkut pada permasalahan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Metode Sosiodrama (*role playing*) dan Metode Konvensional Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa kelas VII MTsN 1 Rantau Tahun Ajaran 2012/2013.**

⁴ <http://www.scribd.com/doc/55253925/Meningkatkan-Kemampuan-Siswa-Materi-Aritmatika-Sosial-Dengan-Menggunakan-Simulasi-Transaksi-Jual-Beli-Bagi-Siswa-Kelas-II>

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*) ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan metode Sosiodrama (*role playing*) dan metode konvensional?

C. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII MTsN 1 Rantau tahun pelajaran 2012/2013.
2. Penelitian dilakukan menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) dan metode pembelajaran konvensional
3. Penelitian dilakukan pada konsep aritmatika sosial khususnya pada harga perunit, harga jual, harga beli, rugi dan untung
4. Hasil belajar siswa dilihat dari skor akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial

Berdasarkan penjelasan diatas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penelitian untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas VII MTsN 1 Rantau tahun pelajaran 2012/2013 pada materi aritmatika sosial dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*) secara signifikan lebih baik jika dibanding dengan siswa yang diberikan metode pembelajaran konvensional.

D. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari kesalah pahaman pengertian judul diatas, maka penulis memberi batasan yang terdapat dalam judul tersebut yaitu:

1. Perbandingan menurut kamus besar bahasa indonesia “ perbandingan adalah perbedaan (selisih) kesamaan.⁵ Maksud perbandingan disini adalah berbeda atau selisih antara yang awal dan yang akan dilakukan perlakuan itu pada materi Aritmatika sosial kelas VII MTsN 1 Rantau.
2. Hasil belajar secara estimologis, hasil belajar merupakan gabungan kata dari hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia , hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Hasil yang dicapai melalui pembelajaran. Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar, maka mempunyai arti hasil yang dicapai siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Dalam skripsi ini yang dimaksud hasil belajar matematika adalah nilai mata pembelajaran matematika yang diperoleh dari ulangan harian diakhir pertemuan.

⁵ Departemen pendidikan Nasional , *Op.cit.* h 75

3. Metode Sosiodrama (*role playing*) adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁶ Sosiodrama (*role playing*) adalah cara mengajar guru, dimana guru memerintah kepada siswa untuk memainkan peran tertentu yang ada dalam pokok bahasan Aritmatika Sosial untuk kelas VII MTsN pada semester 1 (Ganjil) tentang materi pembahasan harga perunit, harga jual, harga beli, rugi dan untung
4. Metode konvensional adalah pembelajaran yang dirancang oleh guru serta disampaikan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada kelompok pendengar untuk mencapai tujuan tertentu dalam jumlah yang relatif besar.
5. Aritmatika adalah cabang matematika yang mempelajari aspek numerik dari bilangan dan juga yang menyangkut pembelajaran yang memahirkan menggunakan bilangan. Dalam aritmatika kita berusaha memahami struktur sistem bilangan. Aritmatika juga memudahkan kita untuk mengubah bilangan dari satu bentuk ke bentuk yang lain⁷

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*).

⁶ Tim penyusun kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pusat, 1991), h. 132

⁷ Hassi Ronald, *Kamus Matematika*.(bandung:tarsito, 1987) h.32

2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.
3. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan metode Sosiodrama (*role playing*) dan metode konvensional.

F. Kegunaan (Signifikasi) Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi bagi guru dengan mengembangkan langkah-langkah pembelajaran. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui variasi strategi belajar mengajar yang dapat dilakukan sebagai salah satu usaha sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan maksimal.
2. Sebagai informasi dan masukan bagi siswa dalam:
 - a. Meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya konsep Aljabar pada materi Aritmatika sosial.
 - b. Dapat membantu siswa mengasah kemampuan berfikir logis, kritis dalam menyelesaikan masalah
 - c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselerasi mutu, dan kualitas pendidikan.

4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
6. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan dasar

Dalam penelitian ini, mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Dilaksanakannya metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) akan meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- e. Distribusi jam belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.
- f. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*) dan metode konvensional pada materi aritmatika sosial di MTsN 1 Rantau.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*) dan metode konvensional pada materi aritmatika sosial di MTsN 1 Rantau.

H. Alasan Memilih Judul

Adapun dasar-dasar atau alasan sehingga penulis tertarik memilih judul tersebut dalam penelitian ini adalah:

1. Mengingat betapa pentingnya pembelajaran matematika dalam rangka mengembangkan intelektual serta kecerdasan siswa dan bagai mana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode sosiodrama .
2. Metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang menyarankan keterlibatan siswa dalam memainkan drama, menciptakan aturan, membagi pengamatan, menggambarkan hubungan, dan mempertahankan proses yang mereka ikuti sehingga dirasa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Aljabar, khususnya Aritmatika sosial adalah materi yang penting dalam pembelajaran matematika dan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Aljabar termasuk materi Aritmatika sosial.
5. Sepengetahuan penulis belum ada yang meneliti masalah ini di Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian sebagai berikut, sistematika penulisan terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, definisi operasional, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul dan sistematika penulisan.

Bab II Hasil belajar dengan menggunakan metode sosiodrama (*role playing*) dan metode konvensional, yang berisi pengertian metode pembelajaran, pengertian metode konvensional dan metode pembelajaran sosiodrama, pengertian pembelajaran Matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika, pengertian evaluasi hasil belajar, ketuntasan belajar, standar kompetensi dan kompetensi dasar dan konsep aritmatika sosial.

Bab III Metode penelitian, yang berisi subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, Instrumen Penelitian, Desain pengukuran, Teknik Analisis data dan Prosedur Penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis, yang berisi profil sekolah tempat penelitian, pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol dan kelas eksperimen, diskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, diskripsi matematika siswa dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang berisi simpulan dan saran-saran.