

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, pendidikan sudah menjadi hal yang harus diperhatikan oleh setiap anak-anak untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi era global dengan baik. Pendidikan sangat penting bagi siswa karena dengan pendidikan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang nantinya berguna di kalangan masyarakat (Kasanah *et al.*, 2019). Oleh sebab itu pendidikan harus dilakukan sebaik mungkin untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan mampu menyeimbangi perkembangan zaman di masa yang akan datang.

Mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia sangatlah penting bagi siswa SD, Matematika dan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang benar-benar ada, yang akan siswa temui dari tingkat Pendidikan di SD bahkan sampai Universitas. Matematika dan Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam pendidikan (Kasanah *et al.*, 2019). Dalam tingkat pendidikan di SD Matematika merupakan mata pelajaran yang banyak ditakuti oleh siswa, karena banyak rumus yang perlu dipahami dan dihafalkan sehingga matematika menjadi sebuah tantangan bagi mereka saat berada di bangku sekolah salah satunya bagi siswa SD (Sihombing, 2021). Tidak semua siswa yang kurang suka dengan pelajaran Matematika, namun ada beberapa siswa menyukai mata pelajaran Matematika ini, siswa yang suka dengan angka bahkan suka berhitung, siswa ini lah yang akan selalu tumbuh motivasi untuk belajar giat berhitung dan mampu menghadapi masalah-masalah yang ia hadapi dengan fikiran yang optimis.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia, mata pelajaran inilah yang hampir seluruh siswa menyukainya, karena mata pelajaran inilah salah satu mata pelajaran yang tidak menggunakan banyak rumus. Adanya pembelajaran di SD bertujuan untuk melatih siswa untuk mampu berbicara dengan bahasa yang baik, mampu mengeja, membaca, menulis sehingga siswa bisa

memberikan pendapat, saran kritikan dengan Bahasa yang baik dan benar (Riyanti, 2020). Namun tidak banyak siswa yang teliti terkait mata pelajaran ini. Pengajaran Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam pendidikan, dengan adanya pelajaran Bahasa Indonesia di SD siswa mampu mengembangkan diri dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka, begitupun melatih keterampilan emosional dan sosial. Namun dengan begitu masih banyak siswa yang rendahnya pemahaman konsep mereka terkait pelajaran ini yang mungkin sebagian siswa yang kurang teliti atau menyepelekan mata pelajaran ini, kurang efektifnya pelaksanaan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor rendahnya pemahaman konsep siswa dalam memahami materi, belum lagi metode yang digunakan terlalu monoton atau kurang bervariasi (Kusiah, 2020).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menangkap materi, pemahaman konsep ini merupakan proses dari kemampuan siswa untuk mampu menerangkan, menjelaskan, memberikan contoh, memberikan gambaran, dan mampu menjelaskan ulang dengan menggunakan bahasa mereka sendiri dengan kreatif (Imanizar *et al.*, 2021). Jika seorang siswa mampu dikatakan memiliki pemahaman konsep yang baik apabila ia mampu menempatkan konsep-konsep pada materi tersebut kedalam memorinya, dengan begitu siswa akan mengingat materi tersebut dalam jangka waktu yang lama.

Salah satu poin yang terpenting dalam pembelajaran kurikulum 13 ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa, kemampuan mereka untuk memahami konsep dalam sebuah pembelajaran sangat diperlukan, karena kemampuan mereka dalam menjelaskan konsep saling berhubungan satu sama lain. Siswa dikatakan mampu memahami konsep materi bukan hanya sekedar paham dengan apa yang telah ia dapatkan atau hanya memahami dan hafal dengan materi yang telah ia dapatkan, tetapi dengan cara siswa mampu mengutarakan materi yang ia dapatkan dengan

bahasa lain, dengan bahasanya sendiri sehingga mudah dimengerti oleh orang lain. Dan terutama ia mengerti dengan apa yang telah ia utarakan.

Rendahnya perolehan nilai rata-rata siswa pada materi pembelajaran di sebabkan karena konsep materi yang dijelaskan guru kepada siswa hanya sebagai fakta daripada kejadian, sehingga siswa hanya mengetahui materi itu, bukan faham tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru di kelas (Vellayati *et al.*, 2020). Untuk memaksimalkan potensi siswa, seorang guru harus terampil dan kreatif dalam mengelola proses pembelajaran, khususnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam suatu topik atau diskusi. Hal ini diperlukan karena ketika proses pembelajaran dilaksanakan terkadang terjadi ketidaksesuaian antara harapan dengan peristiwa atau masalah aktual dengan bagaimana proses pembelajaran dilakukan.

Berbicara mengenai permasalahan yang telah dipaparkan teks di atas, bahwa pernyataan diatas sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di SDN Sambonganyar pada hari Senin 17 Oktober 2022 dengan melakukan wawancara bersama salah satu guru yang berada di SDN Sambonganyar tersebut, yang mana guru tersebut merupakan guru wali kelas III yang penulis akan melaksanakan penelitian dengan target kelas III, ditemukan masalah yaitu. 1) Kurangnya penerapan model dan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, 2) Kurangnya pemahaman konsep siswa dalam memahami materi, 3) Kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran. Selain hal tersebut peneliti juga melihat hasil dari nilai ulangan harian dan nilai tugas siswa sehari pada mata pelajaran yang telah diajarkan salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Penulis menemukan informasi bahwasannya dengan jumlah 25 siswa di kelas III, ada 10 siswa (40%) yang nilainya diatas KKM dan 15 siswa (60%) nya lagi merupakan siswa yang nilainya belum tuntas KKM.

Dalam hal di atas nilai siswa yang belum memenuhi target KKM sebanyak 10 siswa dari 25 siswa, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi yang telah di ajarkan oleh guru , siswa

kurang faham materi yang di jelaskan sehingga materi yang ia dapatkan tidak masuk dalam memori otaknya. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai ulangan harian siswa yang penulis dapatkan dari guru kelas III. Selain itu juga dibuktikan oleh peneliti langsung. Ketika peneliti melakukan observasi pada bulan Oktober untuk mewawancarai guru kelas III langsung, guna mencari informasi terkait cara guru mengajar di kelas, dan bagaimana cara guru menyampaikan materinya kepada siswa-siswanya. Ternyata hal tersebut diakui, bahwa memang benar guru jarang menggunakan model pembelajaran dalam kelas, dan tidak sering menggunakan media pembelajaran di kelas. Hal tersebut jika diterapkan setiap kali pembelajaran maka siswa akan merasa jenuh di kelas dan tidak fokus pada materi pembelajaran yang telah disampaikan guru di depan, sehingga membuat siswa sulit untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran.

Terdapat beberapa faktor penyebab kurangnya pemahaman konsep pada siswa adalah, seperti lingkungan di sekitar, bagaimana cara mengajar guru dalam kelas, bahkan mungkin muncul dalam diri siswa itu sendiri yang bisa juga siswa tidak mendengarkan atau tidak fokus saat guru menjelaskan materi (Vellayati *et al.*, 2020). Salah satu penyebab kurangnya pemahaman konsep pada siswa adalah bagaimana cara mengajar guru, hal ini perlu sekali diperhatikan oleh semua guru saat akan mengajar di kelas, dalam memilih model pembelajaran yang menarik bagi siswanya.

Permasalahan yang penulis temukan baik masalah secara umum maupun masalah yang ditemukan langsung di lokasi penelitian adalah kurangnya pemahaman konsep siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh gurunya. Dengan begitu, berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, disitu siswa membutuhkan sebuah pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga tidak membuat jenuh siswa. Karena siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan yang bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yakni dengan menggunakan model pembelajaran.

Dengan begitu penulis menawarkan sebuah model pembelajaran yang mampu membantu mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Karena dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mampu melatih daya ingat pada memori siswa.

Role Playing atau yang biasa di kenal dengan bermain peran. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mampu membuat siswa aktif saat proses pembelajaran di kelas, hal tersebut juga dikatakan oleh (Dewi, 2020) bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat mengaktifkan pikiran mereka, bukan hanya itu, hal ini juga telah dibuktikan oleh Nurambia (2021) dalam penelitiannya telah melakukan penelitian hingga selesai, dan mendapatkan hasil bahwa pada siklus I dalam penelitiannya mendapatkan hasil 20 siswa (55,56%) tuntas KKM dan 16 siswa (44,44%) tidak tuntas KKM dari 36 siswa. Pada siklus II mendapatkan hasil sebanyak 31 siswa (86,11%) nilai diatas KKM, dan 5 siswa (13,89%) nilai yang tidak tuntas KKM, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* ini mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, sehingga jika di terapkan di kelas, maka suasana kelas akan berbeda seperti biasanya, yang biasanya siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini siswa bisa ikut berperan langsung dalam pembelajaran, karena peran siswa disini adalah sebagai tokoh, siswa menjadi tokoh langsung sesuai dengan peran yang ia dapatkan.

Model *Role Playing* ini bisa dikatakan model pembelajaran yang mampu melatih daya ingat siswa, karena dengan ia menjadi tokoh akan bisa di kenang di memorinya bahkan bisa dalam jangka waktu yang lama (Kasanah *et al.*, 2019). Sebuah model pembelajaran kurang akan terlihat kurang lengkap jika tidak di damping dengan sebuah media pembelajaran atau alat peraga, sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai pelengkap saat

melaksanakan pembelajaran di kelas, media pembelajaran berupa *Magic Book*. *Magic Book* merupakan media yang tergolong dalam media cetak.

Permasalahan yang ditemukan peneliti saat di lokasi SDN Sambonganyar rendahnya pemahaman konsep materi pada siswa kelas III, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan berbantuan media berupa *Magic Book* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun datar dan Bahasa Indonesia materi dalam mengidentifikasi lambang atau simbol rambu lalu lintas, lambang negara dan pramuka.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pernyataan di atas, dapat dijabarkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media *Magic Book* pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SDN Sambonganyar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media *Magic Book* pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Sambonganyar?
3. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media *Magic Book* pada siswa kelas III SDN Sambonganyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pemahaman konsep siswa kelas III SDN Sambonganyar pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia saat diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Magic Book*.

2. Mengetahui aktivitas siswa kelas III SDN Sambonganyar saat pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media *Magic Book* pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.
3. Mengetahui keterampilan mengajar guru kelas III saat mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media *Magic Book*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran model *Role Playing* dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Magic Book* dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas III SDN Sambonganyar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Siswa tidak merasa bosan atau jenuh saat pembelajaran di kelas.
2. Siswa yang awalnya acuh akan menjadi aktif saat pembelajaran.
3. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terutama pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.
4. Siswa mampu berperan langsung dan berperan aktif saat menerima pelajaran di kelas.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Dapat memberikan masukan kepada guru agar bisa mengubah gaya belajar yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.
2. Guru menjadi bisa menemukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
3. Guru menjadi tidak monoton atau hanya menggunakan ceramah saat mengajar di kelas.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Sekolah yang gurunya mampu membuat perubahan atau perbaikan mempunyai kesempatan yang sangat besar untuk berkembang pesat.
2. Dapat mengetahui kualitas pendidik di sekolah dan meningkatkan mutu lulusan sekolah.
3. Dapat mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

1. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Magic Book* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada buku tematik mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.
2. Sebagai bahan penambah pengetahuan dalam mempertimbangkan jika ingin melakukan penelitian yang serupa dan dapat lebih mengembangkannya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pelaksanaan penelitian ini tidak menyebar luas dan lebih efektif dan efisien, maka penulis membatasi hal-hal yang perlu adanya pembatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakuakn di SDN Sambonganyar yang berlokasi di Desa Sambonganyar Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora.
2. Penelitian ini dibatasi pada buku tematik siswa tema “Prajaya Muda Karana” mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.
3. Siswa yang dijadikan objek penelitian adalah seluruh siswa kelas III Sambonganyar dengan jumlah keseluruhan 25 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2022/ 2023 dengan,
 - a. Kompetensi Inti (KI)

3. Pengetahuan: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan tempat bermain.

4. Keterampilan: Menunjukkan keterampilan berfikir, dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, kritis, dalam karya yang estensis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai tahap perkembangan.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Muatan Matematika	3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki .
Muatan Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/ symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tilis, dan visual.

5. Kajian penelitian ini meliputi pemahaman konsep materi Matematika dan Bahasa Indonesia, model pembelajaran *Role Playing*, media *Magic Book*

1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan pemaparan istilah yang terkandung dalam judul Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.6.1 Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengikut sertakan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Strategi yang disusun sedemikian rupa dalam model pembelajaran ini untuk melakukan proses belajar dan mengajar dalam kelas yang mana tujuannya supaya guru dan siswa mampu fokus pada materi yang dituju,

karena dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini siswa masuk kedalam peran sehingga siswa bisa meresapi apa yang sedang ia perankan , dengan begiti guru mudah mentransfer isi pelajaran pada siswa dan siswa mudah menangkap materi yang dijelaskan oleh guru.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. 1) sebelumnya guru telah mengetahui mataeri mana yang bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, 2) guru membuat teks atau bekerja sama membuat teks dialog untuk pelaksanaan bermain peran, 3) guru membagi kelompok, 4) guru menunjuk siswa yang akan menjadi pemeran, 5) guru menjelaskan cara bermainnya, 6) siswa mulai bermain peran, 7) dilakukannya evaluasi dan diskusi serta memberikan kesimpulan.

1.6.2 Media *Magic Book*

Media Magic Book merupakan media yang berbentuk buku atau majalah pada umumnya, media yang berisi tentang materi Matematika dan juga Bahasa Indonesia yang sudah difokuskan, serta terdapat beberapa tugas kelompok sebagai pembantu proses dalam pelaksanaan model *Role Playing*. *Magic Book* ini merupakan media pembelajaran yang tergolong berupa media cetak, dengan ukuran yang lebih besar setara dengan buku paket siswa pada umumnya. Yang membedakan *Magic Book* ini dengan buku LKS atau semacamnya adalah terdapat banyak gambar atau animasi untuk menarik perhatian siswa, dibuat sendiri oleh guru atau penulis sendiri, mudah untuk dipahami siswa.

1.6.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan hasil proses belajar yang ditandai dengan kemampuan siswa yang diperoleh untuk mengetahui konsep yang akan di pelajari dengan cara membedakan contoh dan non contoh serta mampu memecahkan masalah yang ada. Kemampuan pemahaman mampu membantu dalam mengembangkan cara berfikir siswa sehingga siswa mampu membuat keputusan dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Sebuah pembelajaran akan merasa bermakna bagi siswa jika siswa mampu menguasai pemahaman konsep dengan baik, dengan begitu akan memberi dampak yang baik untuk siswa dalam tercapainya tujuan pembelajaran, dan pembelajaran akan menjadi optimal. Adapun indikator pemahaman konsep siswa adalah, 1) mampu memberikan contoh dan bukan contoh, 2) mampu memberikan gagasan dalam bentuk lain dengan menggunakan bahasa sendiri, 3) memahami makna konsep, 4) mampu membedakan jenis konsep.

1.6.4 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan perilaku yang bisa dilihat oleh guru saat pembelajaran di kelas, dengan melihat sifat atau perilaku siswa ini lah guru bisa menilai atau bisa melihat seberapa seriusnya siswa saat melaksanakan pembelajaran di kelas, guru harus bisa mengetahui mana siswa yang serius mendengarkan pelajaran dan mana siswa yang kurang fokus saat pembelajaran di dilaksanakan. Adapun indikator aktivitas belajar siswa, 1) keberanian siswa untuk memberikan pendapat, 2) mampu menilai temannya 3) mampu memberikan tanggapan pendapat teman yang lain, 4) aktif bertanya kepada guru, 5) partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas.

1.6.5 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan kemampuan mengajar yang dimiliki oleh seorang guru untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi berkesan untuk siswa dengan kondusif dan tercapai semua pembelajaran, dengan ini guru di tuntut untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang bisa di kenang oleh siswa, memberikan situasi dan kondisi yang baik di dalam kelas. Indikator keterampilan mengajar guru, 1) mampu membuka pelajaran, 2) mempunyai ketrampilan bertanya, 3) mampu memberi penguatan kepada siswa, 4) mempunyai banyak variasi pembelajaran, 5) mempunyai ketrampilan mengajar, 6) mempunyai ketrampilan dalam mengelola kelas, 7) diskusi kecil, 8) mempunyai ketrampilan menutup pembelajaran di kelas.