

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan maupun penelitian. Di dunia pendidikan Indonesia banyak mata pelajaran yang diajarkan beberapa diantaranya adalah matematika, bahasa Indonesia, bahasa asing.

Di SMP materi yang diajarkan salah satunya adalah matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang sering menghitung, melatih logika berpikir, bersifat abstrak, dan membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahannya. Namun, pada kenyataannya banyak siswa yang mengeluh dalam mempelajari matematika, siswa sering menganggap bahwa matematika adalah momok yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari tidak seperti mata pelajaran yang lainnya. Padahal matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa sendiri adalah sebagai penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar, hal ini terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar. Dalam pembelajaran terdapat dua faktor yang mempengaruhi terjadinya

ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu adanya faktor dari dalam diri siswa sendiri yang kedua adalah faktor dari luar dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, cara mengajar guru dan lingkungan .

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sering ditemukan beberapa permasalahan yang dapat menjadi benalu dalam proses belajar berlangsung, hal tersebut seperti siswa asyik dengan kegiatannya sendiri (aktif dalam hal yang negatif) dan jika diberi tugas secara individu siswa enggan untuk mengerjakannya. Permasalahan tersebut sering dijumpai pada proses belajar di sekolah dan harus diatasi dengan segera agar tidak menyebar dan mengganggu kegiatan belajar dalam kelas. Hal ini terjadi pada kelas VII D di SMP Negeri 14 Madiun.

Hal tersebut juga diketahui peneliti pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 14 Madiun. Pada saat itu peneliti berkesempatan untuk mengajar di kelas VII D dengan jumlah siswa 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dari hasil pengamatan peneliti ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Siswa cenderung ramai pada saat guru menerangkan
2. Siswa tidak memakai seragam dengan rapi
3. Apabila siswa diberi tugas banyak siswa yang tidak mengumpulkan.
4. Sifat siswa kelas VII D merupakan siswa yang tidak bisa diam, selalu berbicara sendiri saat guru menerangkan.
5. Tidak fokus pada proses pembelajaran berlangsung, dan

6. Ada beberapa siswa laki-laki yang suka mengganggu temannya.

Dari pemaparan beberapa masalah tersebut, perlu adanya usaha untuk mencari faktor-faktor penyebab dari munculnya permasalahan tersebut, faktor penyebabnya sesuai dengan pengamatan peneliti adalah:

1. Siswa bosan dengan proses pembelajaran yang ada di kelas
2. Siswa tidak suka dengan cara mengajar guru atau metode yang digunakan guru
3. Siswa mudah terpengaruh dengan temannya yang gaduh, dan
4. Siswa lebih senang bergerak daripada hanya diam dan mendengarkan

Berdasarkan kondisi di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Madiun, kurang memiliki kedisiplinan dalam proses pembelajaran. Karena ada siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan yang tersebut diperlukan upaya tindakan kelas, mengingat bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang aktif dalam hal yang negatif, selalu ribut sendiri, dan suka mengganggu temannya saat belajar. Selain siswa kurang memiliki kedisiplinan dalam belajar, siswa kelas VII D ini juga kurang dalam prestasi belajarnya, terlihat bahwa pada saat peneliti melaksanakan PPL banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan penyebab masalah maka perlu dilakukan pembenahan dengan cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII D yang saat ini berada di kelas VIII D namun juga tidak membuat mereka ketakutan untuk mempelajari matematika. Pembelajaran kelompok

adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Berkelompok dengan berlatih sehingga siswa memiliki sikap disiplin sekaligus. Metode yang cocok dengan karakteristik tersebut adalah metode *Role Playing*. Pembelajaran metode *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran atau materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (huda,miftakul 2013:209). *Role Playing* sering disebut juga dengan bermain peran, permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang atau berkelompok. Setiap anggota kelompok nantinya akan di beri peran tersendiri yang disediakan oleh guru. Dengan adanya siswa memiliki peran masing-masing sesuai dengan tunjukkan guru, mereka akan merasa dihargai dan siswa akan berusaha untuk melakukan tugas tersebut dengan sebaik mungkin serta siswa akan berlatih untuk bertanggung jawab dan disiplin akan tugasnya masing-masing. Menurut Haryuni (2002) dengan pembelajaran *Role Playing* suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan serta memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diringkas bahwa peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa dengan metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun"

B. Rumusan Masalah

“Bagaimanakah upaya meningkatkan kedisiplinan belajar dan prestasi belajar matematika siswa dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan kedisiplinan belajar dan prestasi belajar matematika siswa dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun.

D. Tujuan Perbaikan

Dalam penelitian ini tujuan perbaikannya adalah:

1. Untuk siswa

Siswa dapat meningkatkan kedisiplinannya dan prestasi belajarnya dalam pembelajaran matematika

2. Untuk Guru

Guru dapat menggunakan metode *Role Playing* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kedisiplinan belajar dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Madiun.

E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan tafsir dalam mengartikan istilah penelitian ini, maka berikut akan diberikan definisi-definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian, yaitu:

1. Upaya adalah usaha, ikhtiar, untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb (Kamus besar Bahasa Indonesia, 2008:1534).
2. Meningkatkan adalah mengubah sesuatu menjadi lebih baik. (Yulianawati, 2016: 6).
3. Kedisiplinan belajar adalah suatu kondisi belajar yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian sikap dan perilaku pribadi atau kelompok yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.(Nikolaus 2014:14)
4. Prestasi belajar matematika menurut Bruner (dalam hudoyo, 1990 :48) diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dalam jangka waktu tertentu. Pada penelitian ini prestasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil tes prestasi belajar siswa.
5. Role playing adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (pendidikan yang menyenangkan). (huda,Miftakul,2013:209).