

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu tipe permainan dimana pemain mengatur peran seorang karakter di suatu cerita fiksi. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi

Menurut Gangel (1986), (dalam, <http://www.scribd.com>) bermain peran adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok.

Blatner (2002), (dalam, <http://www.scribd.com>.) bermain peran adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. bermain peran adalah suatu tipe permainan dimana pemain mengatur peran seseorang.

Metode Pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penimpoulan dan refleksi (<http://www.g-excess.com>.)

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Salah satu struktur permainan menurut Gangel (1986), (dalam, <http://www.scribd.com>) adalah: (a) Tentukan masalah, (b) Buat persiapan peran, (c) Bangun suasana, (d) Pilihlah tokohnya, (e) Jelaskan dan berikan pemanasan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka penulis simpulkan bahwa yang dimaksud metode bermain peran adalah cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan

bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi oleh siswa.

2.1.1 Metode bermain peran dalam matematika.

Bermain peran identik dengan bermain drama. Pembelajaran dengan bermain peran biasanya hanya dikaitkan dengan pembelajaran bahasa. Sebenarnya bermain peran dapat dilakukan dalam pembelajaran matematika, hanya saja pembelajaran dengan cara ini lebih tepatnya untuk permainan dalam pembelajaran matematika dan sebagai motivasi siswa untuk menyukai pelajaran matematika (<http://vinzavd.blogspot.com>).

Pembelajaran dengan metode bermain peran dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas. Apabila pembelajaran dilakukan di dalam kelas maka dibutuhkan tempat yang lebih luas atau lebih baik jika anak berada di luar tempat duduknya. Pembelajaran akan terasa lebih santai jika dilakukan di luar kelas seperti di lapangan, di halaman sekolah (<http://vinzavd.blogspot.com>).

Kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita termasuk kemampuan yang wajib dipahami dalam pelajaran matematika, selain aspek pemahaman konsep dan penalaran. Kemampuan memahami kalimat dalam soal cerita dan kemampuan memahami dalam menyelesaikan masalah soal cerita sangat mendukung dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dalam menyelesaikan masalah soal cerita, misalnya bermain peran dengan alat kesetaraan pengukuran. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain (<http://lib.atmajaya.ac.id>).

Mengingat pentingnya keterampilan memecahkan masalah yang sungguh sangat diperlukan dalam proses perkembangan anak dalam kehidupan

sehari-hari, maka kemampuan memahami isi cerita, menyelesaikan soal cerita perlu mendapatkan perhatian dari para guru untuk terus dikembangkan mulai dari kelas awal. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses atau nyata dalam kehidupan sehari-hari misalnya: jumlah buku yang dibawa, banyaknya uang jajan, jumlah teman sekelas, menghitung luas, mengukur panjang dan lain-lain (<http://lib.atmajaya.ac.id>).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan dalam menyelesaikan soal cerita dalam pelajaran matematika suatu contoh, mengukur panjang dan lebar, menghitung luas, menghitung banyaknya uang yang dipergunakan.

2.1.2 Langkah-langkah Penggunaan Metode Bermain Peran

Menurut Mujiono dan Dimiyati (1996: 14), langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a) Menentukan permasalahan sebagai topik.
 - b) Menentukan tujuan intruksional khusus.
 - c) Merumuskan langkah-langkah bermain peran
 - d) Mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamat.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Tahap pemanasan: mengajukan permasalahan yang menjadi latar belakang, menjelaskan permasalahan, menafsirkan cerita, menjelaskan permainan.
 - b) Tahap memilih peserta: menganalisis peran-peran.
 - c) Tahap mengatur tempat main: menata jalannya permainan, menjelaskan kembali peran-peran, memasuki situasi permasalahan.
 - d) Tahap mempersiapkan pengamat: menentukan apa yang akan diamati, menentukan tugas-tugas pengamat.
 - e) Tahap memainkannya: memulai permainan, memelihara jalannya permainan, menghentikan permainan.
 - f) Tahap diskusi dan evaluasi: meninjau kembali lakon/peran, membicarakan kembali pusat-pusat perhatian para pelaku, mengembangkan permainan berikutnya.
- 3) Kegiatan akhir

Melakukan refleksi dari kegiatan yang dilakukan.

Dari uraian di atas langkah-langkah penggunaan metode bermain peran adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap kegiatan akhir.

2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran oleh Mansyur dalam (Sagala Syaiful, 2010: 231), mempunyai kelebihan yaitu:

- 1) Murid melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat murid harus tajam dan tahan lama.
- 2) Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat dimurid bisa dipupuk sehingga muncul seni dari sekolah.
- 4) Kerja sama dengan pemain dapat ditumbuhkan dan dibinadengan sebaik-baiknya.
- 5) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang.

Metode bermain peran mempunyai kelemahan-kelemahan yaitu:

- 1) Sebagian murid yang tidak ikut bermain drama mereka kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 4) Kelas yang lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang bertepuk tangan.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

2.2 Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang

bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Sardiman, 2003: 2)

Pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia sekeliling siswa, belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti yang dihadapi siswa menurut Skinner dalam (Syah, 2003: 64)

Menurut Piaget dalam (Hepratiwi, 2009: 79) manusia belajar melalui proses konstruksi satu struktur logika setelah struktur lain tercapai. Maksudnya, manusia dapat mempelajari sesuatu yang baru setelah sesuatu yang lain dipelajari. Pengetahuan tidak dipelajari secara pasif oleh seseorang melainkan melalui tindakan.

Jadi, pengertian belajar menurut penulis dari beberapa pendapat di atas adalah adanya perubahan tingkah laku serta pengetahuan, sikap, dan cara fikir. Dalam proses belajar mengajar memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan belajar atau hasil belajar tidak akan dicapai siswa apabila siswa tersebut tidak memperhatikan cara-cara dan faktor yang menunjukkan keberhasilan belajar tersebut.

2.2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Siswa aktif adalah mereka yang ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan baik. Sedangkan yang dimaksud dengan siswa yang tidak aktif adalah mereka yang tidak mengikuti kegiatan dengan baik..

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (1990: 17) mengartikan bahwa aktivitas adalah kegiatan atau salah satu kegiatan kerja. Sedangkan menurut

Nasution dalam (<http://hrstrike.blogspot.com/>) bahwa aktivitas adalah asas yang terpenting, sebab belajar sendiri merupakan suatu kegiatan. Dan Poermadamita, (<http://harstrike.blogspot.com>) mengatakan bahwa aktivitas adalah keaktifan, kesibukan, kesibukan kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian kerja.

Aktivitas adalah melakukan suatu kegiatan tertentu secara aktif. Aktivitas menunjukkan adanya kebutuhan untuk aktif bekerja atau melakukan kegiatan-kegiatan tertentu Haditono dkk, (dalam, <http://uinsuka.info.com>).

Menurut Hamalik (2001: 28), aktivitas belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Aktifitas belajar-mengajar dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan atau keterlibatan guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar Soeryabarata (<http://id.shvoong.com>)

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

2.2.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Depdikbud dalam (Sesiria, 2005: 12). Hasil belajar adalah penguasaan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dari nilai tes atau nilai yang diberikannya oleh guru.

Menurut Gagne dalam (Yulmayer, 2007: 5) hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar berupa keterampilan, sikap dan nilai. Hasil belajar yang

dimaksud adalah hasil belajar dari proses pembelajaran yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan kondisi pembelajaran tertentu.

Dimiyati dan Mujiono dalam (Sesiria, 2005: 12) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindakan belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindakan guru, pencapaian penganjaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa”. Berdasar pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti test.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa (motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Carroll dalam (Angkowo, 2007: 51) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 5 (lima) faktor yaitu:

(a) Faktor belajar siswa, (b) Faktor waktu yang tersedia untuk belajar, (c) Faktor kemampuan individu, (d) Faktor kualitas pengajaran, (e) Faktor lingkungan.

Kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah melalui tes.

2.3 Pengertian Soal Cerita

Permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan nyata biasanya dituangkan melalui soal-soal berbentuk cerita (verbal). Menurut Abidia, (dalam, <http://pendidikan-matematika.blogspot.com>), soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya.

Sementara itu, menurut Haji, (dalam, <http://pendidikan-matematika.blogspot.com>) Untuk dapat menyelesaikan soal cerita, siswa harus menguasai hal-hal yang dipelajari sebelumnya, misalnya pemahaman tentang satuan ukuran luas, satuan ukuran panjang dan lebar, satuan berat, satuan isi, nilai tukar mata uang, satuan waktu, dan sebagainya. Haji, (dalam, <http://pendidikan-matematika.blogspot.com>) mengungkapkan bahwa untuk menyelesaikan soal cerita dengan benar diperlukan kemampuan awal, yaitu kemampuan untuk:

- a) Menentukan hal yang diketahui dalam soal
- b) Menentukan hal yang ditanyakan
- c) Membuat model matematika
- d) Melakukan perhitungan
- e) Menginterpretasikan jawaban model ke permasalahan semua.

Hal ini sejalan dengan langkah-langkah penyelesaian soal cerita sebagaimana dituangkan dalam Pedoman Umum Matematika Sekolah Dasar (1983), (dalam, <http://pendidikanmatematika.blogspot.com>) yaitu:

- a) Membaca soal dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang ada dalam soal
- b) Menuliskan kalimat matematika

- c) Menyelesaikan kalimat matematika
- d) Menggunakan penyelesaian untuk menjawab pertanyaan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hal yang paling utama dalam menyelesaikan suatu soal cerita adalah pemahaman terhadap suatu masalah sehingga dapat dipilah antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, kemudian melakukan langkah-langkah untuk menyelesaikannya yaitu:

- a) Menentukan hal yang diketahui dalam soal.
- b) Menentukan hal yang ditanyakan dalam soal.
- c) Membuat kalimat matematika.
- d) Melakukan perhitungan (menyelesaikan kalimat matematika).
- e) Menuliskan jawaban akhir sesuai dengan permintaan soal.

2.4 Pengertian Matematika

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, sehingga matematika sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari – hari. Oleh karenanya pelajaran matematika harus sudah diberikan sejak dini kepada anak yaitu sejak anak duduk di bangku Sekolah Dasar bahkan Taman Kanak – Kanak.

Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berfikir). Berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena fikiran-fikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran Ruseffendi dalam (Pitajeng, 2006: 3).

James dan James dalam (Ruseffendi, 1992: 27) dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran-besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama

lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Namun pembagian yang jelas sangatlah sukar untuk dibuat, sebab cabang-cabang itu semakin bercampur, sebagai contoh, ada pula yang mengatakan pendapat bahwa matematika itu timbul karena pikiran pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran yang terbagi menjadi empat wawasan yang luas, yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistik.

Johnson dan Rising dalam (Ruseffendi, 1992: 28) menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik: matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang di defisinikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide (gagasan) daripada mengenai bunyi.

Jadi, pengertian matematika dari beberapa pendapat di atas adalah ilmu yang mempelajari tentang ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran-besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dan berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut. “Apabila dalam pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan langkah-langkah secara tepat, siswa kelas VA SD N 01 Taman Cari dapat meningkat”.