

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sebuah bangsa yang besar bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, tetapi bangsa yang besar adalah jika elemen masyarakatnya berpendidikan dan mampu memajukan negaranya. Dalam perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia berkualitas untuk menciptakan generasi yang lebih baik dan bisa bersaing dengan bangsa lain. Pendidikan adalah kunci semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi kompetensi yang beragam, harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Berlangsungnya proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan tidak lepas dengan adanya sistem pendidikan yang baik pula seperti pembaharuan kurikulum yang menuntut guru untuk berinovatif dalam merancang pembelajaran, begitu pun dengan siswa yang diharapkan dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas berkreasi, berpikir kreatif dan aktif. Sehingga siswa dapat menerapkan konsep yang diperolehnya dari pembelajaran di kelas kedalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu faktor untuk menciptakan generasi yang lebih baik dimulai dari sejak dini melalui bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan yang akan terimplementasikan dalam proses pembelajaran, yaitu aktivitas belajar mengajar.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa karena ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA mencakup proses memperoleh pengetahuan melalui pengamatan, penggalan, penelitian, penyampaian informasi dan produk

pengetahuan ilmiah yang diperoleh dari berpikir dan bekerja ilmiah. Dengan ini bisa mengatasi permasalahan pada siswa. Pembelajaran IPA memiliki fungsi dalam menimbulkan serta mengembangkan berpikir kritis dan inovatif. Supaya fungsi tersebut dapat tercapai, maka IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif.

Siswa adalah suatu organisme yang hidup senantiasa mengalami perubahan. Perubahan itu adalah pertumbuhan dan perkembangan, baik secara jasmani maupun rohani yang terus menerus dalam usaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan siswa tergantung pada dua unsur yang saling mempengaruhi, yakni bakat yang telah dimiliki oleh siswa sejak lahir yang akan tumbuh dan berkembang berkat pengaruh lingkungan, dan sebaliknya lingkungan akan lebih bermakna apabila terarah pada bakat yang telah ada, meskipun tidak dapat ditolak tentang adanya kemungkinan dimana pertumbuhan dan perkembangan itu semata-mata hanya disebabkan oleh faktor bakat saja atau oleh lingkungan.

Sebagai subjek pendidikan, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing untuk mengoptimalkan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru apabila ada kesulitan. Namun kenyataannya yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran masih rendah seperti rendahnya minat siswa belajar kelompok dimana pelaksanaan pembelajaran di lapangan melalui belajar kelompok masih jarang, jika ada dilaksanakan hasil yang dicapai masih rendah.

Ketika memasuki sekolah dasar, tentunya siswa akan mendapatkan banyak pelajaran salah satunya yaitu pembelajaran IPA yang merupakan pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian siswa. Saat penelitian di SDN Kramatwatu 3

peneliti melakukan wawancara pada guru kelas dan sekaligus observasi di kelas IV saat pembelajaran IPA berlangsung. Aktivitas yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa cenderung pasif, hanya menerima apa yang di sampaikan guru, sekedar mengisi soal latihan yang diberikan tanpa bisa mengeluarkan pendapat, bertanya, serta menjawab pertanyaan, ini dikarenakan guru belum bisa mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan dan proses.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam pembelajaran IPA yang harus ditanggulangi adalah masalah tentang siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa mengatasi yaitu model pembelajaran kooperatif. Melalui model pembelajaran kooperatif ini siswa dapat belajar aktif mengeluarkan pendapatnya dan suasana yang kondusif untuk mengembangkan dan mengeksplorasi pengetahuan, sikap, keaktifan, kekeaktifan, kekeaktifan serta keterampilan sosial seperti keterampilan bekerjasama yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat.

Menurut Davidson (Huda: 2016, hlm 30) kooperatif berarti *to work or act together or jointly, and strive to produce an effect* (bekerja sama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu). Dalam konteks pendidikan disebut dengan pembelajaran kooperatif, menurut Slavin (Warsono dan Hariyanto: 2016, hlm 175) menyatakan *cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small group to help one another learn academic content* bahwa pembelajaran kooperatif mengacu kepada bermacam jenis metode pengajaran, dimana para siswa bekerja dengan kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari bahan ajar. Dalam kelompok siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat dan bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya. Selain itu, dengan model ini juga anak belajar berkelompok sehingga komunikasi antara siswa di dalam kelompok berjalan dengan baik. Selanjutnya, antara siswa satu dengan yang lainnya saling bertukar informasi atau gagasan sehingga secara tidak langsung dalam kelompok mereka melatih kemampuan berpikirnya.

Pembelajaran *role playing* menggunakan unsur cerita, siswa memainkan peran berdasarkan cerita tersebut dapat memilih sendiri tokoh yang akan diperankannya sesuai dengan keinginan dan karakteristiknya. Menurut Tati

Mulya Sari (2014), hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan melibatkan langsung dalam proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pembelajaran *cooperative learning* tipe *role playing* dalam penelitian ini dibatasi pada materi rantai makanan kelas IV semester I. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rantai Makanan”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dipaparkan di atas menjadi rumusan masalah penelitian secara umum adalah : “*Bagaimana penggunaan model cooperative learning tipe role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan?*”.

Rumusan masalah penelitian secara khusus adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* dengan yang tidak pada materi rantai makanan?
2. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan di Sekolah Dasar.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah:

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* dengan yang tidak pada materi rantai makanan.

2. Mendeskripsikan pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan.

D. Manfaat Penelitian

Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang dapat mengembangkan hasil belajar di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti
 - a. Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* dalam pengembangan hasil belajar diharapkan mampu memberikan informasi dan menginspirasi bagi peneliti untuk mengkaji dan membuat inovasi pembelajaran lainnya.
 - b. Sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkan dengan teori pembelajaran yang lain dan menerapkannya dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Bagi siswa
 - a. Menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan berkesan serta tidak menjenuhkan
 - b. Siswa dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas, sehingga dapat menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Memotivasi siswa untuk mau belajar dengan aktif.
3. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kinerja dan kompetensi profesionalisme guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam sub bab dibahas tentang penelitian terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* untuk melihat hasil belajar siswa kelas IV SDN Kramatwatu 3. Penulis melakukan penelitian ini

karena didasarkan oleh metode yang guru kelas gunakan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu metode konvensional. Siswa hanya pasif duduk rapih dibelakang meja mendengarkan dan mencatat yang diterangkan oleh guru dalam proses pembelajarannya, selain itu melaksanakan tugas yang diberikan seperti mengerjakan latihan atau soal-soal. Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* siswa akan dilatih untuk memecahkan masalah secara kelompok. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu mengembangkan hasil belajar dengan cara berperan.

F. Definisi Operasional

Model *cooperative learning* tipe *role playing* adalah model pembelajaran yang mana siswa dapat bekerja dan belajar bersama dengan cara bermain peran dan memerankan berbagai macam tokoh sesuai dengan jalan cerita yang telah ditentukan. Model *cooperative learning* tipe *role playing* ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, karena tanpa disadari siswa yang berperan sebagai tokoh akan menghibur siswa yang lainnya. Model ini diterapkan dalam materi rantai makanan.

Menurut Bloom (Kurniawan: 2014, hlm 10-13) menggolongkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar kognitif terdiri dari tujuh tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Pada hasil belajar ranah efektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ini terdiri dari lima bentuk yang membentuk tahapan yaitu kepekaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. kepekaan yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut. Partisipasi mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Penilaian dan penentuan sikap, mencakup manerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima pendapat orang lain. Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup. Dan terakhir adalah

pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Selanjutnya hasil belajar psikomotor yang merupakan kemampuan gerak tertentu.

