

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang mempelajari segala sesuatu yang ada dan yang terjadi di sekitar kita (Alam). Akan tetapi, pada proses pembelajaran di lapangan banyak materi dari mata pelajaran tersebut yang tidak mudah dipahami oleh siswa terutama jika materi yang disampaikan hanya teori secara abstrak atau dengan metode konvensional saja. Hal ini terlihat dari hasil tes kemampuan awal siswa pada materi bagian tumbuhan yang dilakukan peneliti dari 25 siswa nilai tertinggi yang diperoleh yakni 50 dan hanya diperoleh oleh satu orang siswa sedangkan KKM di sekolah tersebut adalah 70. Hal ini menandakan bahwa siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan guru. Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus maka akan berdampak buruk bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan pada pembelajaran.

Pembelajaran IPA yang dilakukan guru sebagian besar dilakukan hanya dengan penyampaian teori secara lisan semata tanpa adanya pengalaman langsung. Selain itu, Siswa hanya dituntut menghafal materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Proses berpikir pada siswa Sekolah dasar masih belum sampai pada tahap pemikiran abstrak. Tingkat perkembangan intelektual siswa kelas 3 sampai dengan 6 untuk proses pembelajaran penekanan utamanya pada pengetahuan dan sikap serta penekanan tambahan pada kesadaran, keterampilan dan partisipasi (Barlia, L. 2009, hlm 20). Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas agar dapat memberikan pengalaman

langsung dan terus diingat, karena siswa masih dalam tahap operasional konkret.

Penggunaan model dalam pembelajaran melalui praktik secara langsung menjadi salah satu strategi yang bisa dilakukan guru dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, peneliti memilih model yang mampu membuat siswa merasakan secara langsung materi yang ada dalam pembelajaran (Partisipasi siswa) dengan tujuan menanamkan kepekaan dalam diri siswa rasa cinta pada sesama makhluk hidup dan dengan hal ini juga akan menumbuhkan rasa cinta siswa pada lingkungan sekitar juga memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.

Adapun model yang tepat digunakan pada materi bagian-bagian tumbuhan adalah model *role playing*. *Role playing* adalah cara siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan pengalaman langsung dimana siswa berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati yang melibatkan imajinasi dan penghayatan (Huda, 2014, hlm. 209). Melalui model *role playing* peneliti merasa yakin bahwa hasil belajar siswa akan mengalami perubahan yang signifikan. Mengingat sebelum peneliti melakukan penelitian dengan model tersebut sudah ada penelitian terdahulu yang menggunakan model *role playing* dan menghasilkan perubahan pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data yang dicantumkan peneliti yakni Indriani Larasanti (2016) pada pra siklus dari 25 siswa hanya 9 siswa yang tuntas dengan rata-rata keseluruhan 58,64 setelah melalui tindakan pada siklus 1 hasil belajar siswa mengalami perubahan yaitu 14 siswa tuntas dan rata-rata keseluruhan nilai 65,6 dan pada tindakan

**PGSD UPI Kampus Serang**

Muhtihah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

selanjutnya dalam siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 82,4 dengan jumlah siswa yang tuntas 21 siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, teori yang menunjang, juga hasil penelitian terdahulu maka peneliti merasa terpanggil untuk melakukan penelitian yang dibuat dalam bentuk skripsi dengan judul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar.”** Diharapkan dengan penelitian dan model yang dipilih peneliti tersebut dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar khususnya di SD Negeri Taman Baru 2 yang kelak akan melahirkan generasi yang memiliki kesadaran dalam menjaga lingkungan sekitarnya.

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang digunakan peneliti berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas pada penelitian ini adalah : Bagaimana guru menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran IPA?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah : membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *role playing* pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa

**PGSD UPI Kampus Serang**

- a. Memudahkan siswa memahami materi bagian-bagian tumbuhan.
  - b. Menanamkan sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan alam sekitar.
  - c. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
  - d. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan.
2. Bagi Guru
- a. Mengembangkan pembelajaran yang dilakukan guru kearah yang lebih baik.
  - b. Menambah alternatif model yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPA di kelas IV terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan.
  - c. Membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa dengan model *role playing*.
3. Bagi Peneliti
- a. Memenuhi salah satu tugas akhir pendidikan Strata 1.
  - b. Menambah wawasan peneliti dalam mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *role playing*.
  - c. Mengembangkan dan melatih keterampilan mengajar.
4. Bagi Sekolah
- a. Mengembangkan kemampuan mengajar tenaga pendidik.
  - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
  - c. Membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa

#### **E. Definisi Oprasional**

Untuk menghindari adanya perbedaan pemahaman istilah peneliti membuat definisi oprasional sebagai berikut :

**PGSD UPI Kampus Serang**

Muption, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. *role playing*

*role playing* adalah cara siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan pengalaman langsung dimana siswa berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati yang melibatkan imajinasi dan penghayatan. (Huda, 2014, hlm. 209).

Pemeranan yang dilakukan dalam proses pembelajaran guna menanamkan pemahaman yang akan diperoleh oleh siswa dengan menjadi objek utama dalam materi tersebut.

### 2. Hasil Belajar

Dalam pembelajaran yang dilakukan guru sebelum hasil belajar didapatkan ada suatu proses dalam pembelajaran yang disebut belajar, maka dengan demikian definisi operasional terkait hasil belajar ini peneliti juga mencantumkan pengertian belajar dan hasil belajar sebagai berikut :

#### a. Belajar

Anthony Robbins (dalam Al-tabany, 2015, hlm. 17) mengemukakan bahwa belajar adalah proses dalam membuat suatu hubungan antara pengetahuan yang telah dipahami dan pengetahuan yang baru. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa belajar merupakan kegiatan dalam menambah pengetahuan yang ditandai dengan adanya perubahan.

#### b. Hasil Belajar

Dalam proses belajar tentunya guru telah merumuskan tujuan dari proses yang dilakukan dan tercapainya tujuan pembelajaran menjadi hasil dari proses belajar.

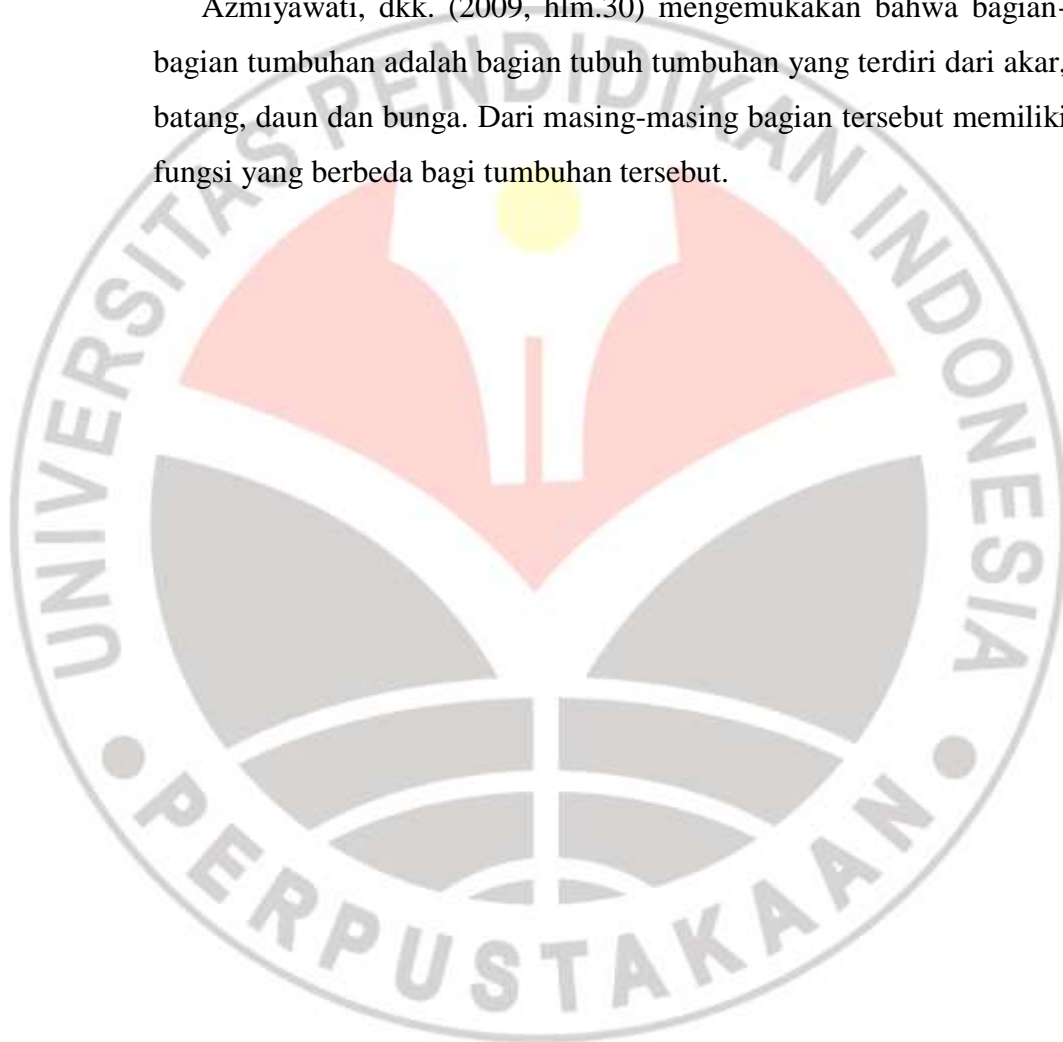
**PGSD UPI Kampus Serang**



Arikunto (2012, hlm. 4) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru

### 3. Bagian-bagian tumbuhan

Azmiyawati, dkk. (2009, hlm.30) mengemukakan bahwa bagian-bagian tumbuhan adalah bagian tubuh tumbuhan yang terdiri dari akar, batang, daun dan bunga. Dari masing-masing bagian tersebut memiliki fungsi yang berbeda bagi tumbuhan tersebut.



**PGSD UPI Kampus Serang**

**Muptihah, 2017**

*PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu