

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dalam penelitian ini guru mengajar dikelas lebih memusatkan pada teacher centre, guru hanya berceramah menjelaskan materi pelajaran didepan kelas kemudian setelah selesai menjelaskan, siswa diberikan soal-soal latihan. Kegiatan seperti itu membuat siswa sulit menerima materi pelajaran secara maksimal. Pada kenyataan dilapangan guru lebih sering menggunakan metode konvensional daripada menggunakan metode-metode yang lebih bervariasi. Usia anak sekolah dasar adalah masa-masa yang sangat berharga bagi kehidupan seseorang. Pada masa anak-anak seluruh potensi yang dimiliki harus didorong agar dapat berkembang secara optimal. Menurut piaget (dalam susanto,2013,hal 77) mengemukakan bahwa

Setiap tahapan perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda secara garis besarnya dikelompokkan dalam empat tahap yaitu: tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret dan tahap operasional formal.

Dengan acuan tahapan perkembangan kognitif menurut piaget, dapat diketahui bahwa usia anak sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkret. Pada tahap ini anak akan menunjukkan perubahan perilakunya dalam belajar yang semakin berkembang dengan ditandai ciri-ciri seperti siswa mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, dapat memahami cara merangkai beberapa benda yang bervariasi sesuai dengan golongan dan tingkatannya. Selain itu siswa dapat berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Hal ini mengingat proses pembelajarannya guru belum bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Di SDN Padek II dalam kriteria ketuntasan

minimal (KKM) yang ditentukan adalah 68,00. Standar ketuntasan tersebut terbilang tinggi, tetapi didalam proses pembelajarannya guru lebih cenderung aktif menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan apa yang gurunya jelaskan. Aktifitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran IPA juga hanya sekedar mengisi soal latihan yang diberikan oleh gurunya. Ini terjadi karena guru kurang dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan mendiskusikan pada pengembangan keterampilan dan proses. Menurut susanto(2013, hal:167) mengatakan bahwa

IPA atau sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melauai pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Menurut teori perkembangan kognitif piaget usia anak sekolah dasar masuk dalam kategori operasional kongkret. Pada tahap ini siswa disekolah dasar memiliki keingintahuan yang sangat tinggi untuk megenali lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu siswa diberikan pengalaman dan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam yang ada disekitarnya.

Pembelajaran yang mengembangkan keterampilan proses yaitu dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan positif bagi siswa. Siswa akan merasa senang untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu akan tumbuh motivasi dalam diri siswa dalam belajar IPA sehingga siswa tidak lagi menganggap bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.

Mengingat model pembelajaran yang akan digunakan sangat menunjang dalam penelitian ini yaitu metode role playing.

PGSD UPI Kampus Serang

Syifana Wirda Ningsih, 2017

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP TATA SURYA DALAM PEMBELAJARAN IPA

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

Metode role playing adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari gurunya untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung problem agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul (Kartini 2007:hal 26).

Terdapat penelitian-penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran. Berikut ini salah satu yang akan diuraikan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan yaitu, menurut Sa'diah (2013,hal 56) dalam penelitiannya dengan judul keaktifan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Mlatiharjo 1 Semarang mengatakan bahwa

“metode pembelajaran role playing efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mlatiharjo 1 Semarang dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar dikelas.

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing berhasil membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan metode role playing, minat, motivasi dan hasil belajar siswa juga meningkat. Dengan demikian penggunaan metode role playing sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka peneliti menyusun sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Tata Surya Dalam Pembelajaran IPA”**.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut akan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan :

Bagaimanakah implementasi metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dalam konsep tata surya dikelas V SD Negeri Padek II Kecamatan Kasemen?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPA dalam konsep tata surya dikelas V SD Negeri Padek II Kecamatan Kasemen.

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Dengan metode role playing dalam pembelajaran IPA, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep tata surya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memeberikan acuan dan rekomendasi metode yang lebih inovatif kepada guru dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini memperoleh wawasan yang lebih dalam praktek penggunaan metode role playing dalam proses belajar mengajar sekaligus mengasah keterampilan peneliti.

d. Bagi Sekolah

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang perbedaan hasil pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan metode kooperatif yaitu metode role playing sehingga dapat bekerja sama untuk memfasilitasi dan mendukung metode pembelajaran inovatif.

PGSD UPI Kampus Serang

Syifana Wirda Ningsih, 2017

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP TATA SURYA DALAM PEMBELAJARAN IPA

E. Definisi Operasional

a. Metode Role Playing

Metode Role Paying merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Nurhayani 2011:hal2)

b. Hasil Belajar

- Belajar

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan suatu hasil atau tujuan. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik begitupun sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun. (oemar malik 2008: 27)

- Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. (Nana Sudjana 2009:3)

c. Pembelajaran IPA

Sains adalah suatu bentuk pembelajaran dari masalah-masalah yang ditemukan dimanapun didalam lingkungan kehidupan sehari-hari dilingkungan alam sekitar yang sering dijumpai. (Lily Barlia 2009:2)