

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Pendidikan IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA (sains) di SD mengacu pada kurikulum 2006 atau kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum ditegaskan bahwa salah satu tujuan mata pelajaran IPA adalah untuk:

1. Meningkatkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
2. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Tata surya adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA. Materi tata surya termasuk kedalam ruang lingkup bumi dan alam semesta. Materi ini memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami matahari sebagai pusat tata surya dan interaksi bumi dalam tata surya.

Berdasarkan kriteria mata pelajaran IPA yang menekankan pemberian pengalaman secara langsung maka materi tata surya yang menggambarkan keadaan matahari dan ruang angkasa harus dapat disamapaikan dengan pengalaman langsung. Ini merupakan sebuah tantangan bagi seorang guru untuk dapat menghadirkan kehidupan ruang angkasa yang tidak dapat secara langsung mereka lihat kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran dan atau media pembelajaran.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar harus sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut piaget tahapan perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar yakni 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, untuk itu dalam proses belajar mengajar guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak boleh verbalisme. Maka, dalam proses pembelajaran guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu alternative pembelajaran IPA yang diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai sarana digunakan metode atau media.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran bermain peran (role playing). Tidak semua materi dalam pembelajaran IPA dapat menggunakan metode bermain peran, model ini hanya sesuai dengan topik yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah memerankan sesuatu yang diminta sesuai dengan yang diajarkan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu

kejadian. Oleh karena itu penyampaian materi yang bersifat konsep seperti tata surya dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Role Playing dapat memberikan pengalaman belajar berupa pengalaman melalui drama. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan). Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan konkret.

Selain menggunakan metode bermain peran (role playing) dapat juga digunakan metode yang sudah biasa digunakan oleh seorang guru yaitu metode ceramah. Namun dalam penelitian ini akan digunakan metode ceramah ekspositori yaitu metode ceramah dengan didukung oleh penggunaan media Film. Metode ini akan sangat menarik perhatian siswa pada saat belajar karena karakteristik siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkret akan mendapatkan sebuah gambaran nyata dari konsep tata surya yang disampaikan melalui film. Sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Selain itu dapat mengurangi kesalahan dalam penyampaian materi oleh guru. Jika film yang ditampilkan dibuat oleh tim ahli astronomi yang kompeten.

Maka, bagaimanakah jika materi tata surya di SD dalam proses pembelajarannya menggunakan metode role playing dan dengan menggunakan metode ceramah ekspositori. Manakah yang lebih tepat digunakan pada pembelajaran konsep tata surya di kelas 6 SD.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut:

Adakah perbedaan antara hasil belajar siswa pada materi tata surya dengan menggunakan metode role playing dan dengan menggunakan metode ceramah ekspositori pada proses pembelajarannya?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Konsep yang akan diajarkan adalah tentang sistem tata surya pada kelas 6 SD yang berdasarkan kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan menggunakan Standar Kompetensi (SK) sembilan yaitu tentang Bumi dan Alam Semesta memahami matahari sebagai pusat tata surya dan interaksi bumi dalam tata surya. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dari tiga KD yang ada yaitu KD yang pertama yaitu mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusun tata surya.

2. Aspek yang akan diteliti adalah hasil belajar dari aspek kognitif yang dijangar melalui tes tertulis.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah:

1. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan metode role playing pada penyampaian materi tata surya di kelas 6 SD.
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan metode ceramah ekspositori dengan media film pada penyampaian materi tata surya di kelas 6 SD.
3. Mengetahui apakah ada perbedaan antara penggunaan metode role playing dan penggunaan metode ceramah ekspositori dalam penyampaian materi pelajaran tata surya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara khusus, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajarn IPA khususnya materi Tata Surya pada kelas 6 SD dan secara umum dapat memberikan wawasan tentang metode dalam sebuah prose pembelajaran.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan wawasan tentang metode role playing dan metode demontrasi film dalam pembelajaran sebagai tolak ukur atau pilihan dalam menyampaikan pembelajaran khususnya pembelajaran IPA materi Tata Surya.

2. Bagi siswa

Memberikan variasi pengalaman belajar lebih banyak tentang materi tata surya yang mereka terima. Dengan pengalaman yang lebih baik hasil belajar siswa akan lebih banyak tergali potensinya.

1.6. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan judul, latar belakang dan perumusan masalah, penelitian ini pada dasarnya terdiri atas variable hasil belajar, metode pembelajaran role playing, media pembelajarn film. Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut memiliki definisi:

1. Metode role playing adalah metode pembelajaran dimana siswa diminta memerankan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam penelitian ini siswa memerankan sebagai anggota tata surya dengan sifat dan kerjanya. Guru memilih peserta yang

memiliki dan pengetahuan terhadap objek yang diterangkan sehingga mereka yang memerankan benar-benar tahu tugas perannya. Siswa yang tidak turut menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat diberikan sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat ditemukan dengan memperhatikan teman-teman yang sedang memerankan bagaimana tata surya.

2. Metode ceramah ekspositori adalah metode pembelajaran berupa pemberian informasi tentang definisi, prinsip dan konsep mata pelajaran yang disampaikan. Penggunaan metode ini siswa mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip yang disajikan secara jelas oleh guru. Dalam penelitian ini guru telah mempersiapkan media berupa film yang menggambarkan tata surya. Film yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Menguak Rahasia Ruang Angkasa Volume 5” Adi Adventures in the Space dari Emperor Edutainment. Film berupa CD yang akan di putar dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa diberikan sejumlah pertanyaan yang jawabannya ada pada film tersebut sehingga siswa akan terfokus untuk melihat film.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana,2005:22). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah berupa skor pre test dan post test berupa tes penguasaan konsep pembelajaran. Hasil selisih dari pre tes dan pos tes adalah hasil belajar yang akan diambil dalam penelitian ini.

1.7. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah:

1. Belajar akan lebih bermakna apabila siswa aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar (Harley & Davis, dalam Sagala, 2010:43)
2. Metode Role playing adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mempraktekkan/mendramatisasikan suatu peran agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu peran (Sagala,2010:213).
3. Metode Ceramah ekspositori dengan pemutaran Film Tata Surya membawa siswa dapat belajar bermakna sehingga dapat merupakan pendekatan yang efektif dan efisien (Sagala,2010:79)

1.8. Hipotesis

Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode role playing dengan metode ceramah ekspositori terhadap hasil belajar siswa pada materi tata surya di kelas VI SD.

Hipotesis kerja (H_1) : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode Role playing dengan siswa yang menggunakan metode cermah ekspositori pada materi tata surya di kelas VI SD.