

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Karena dengan Pendidikan, sumber daya manusia atau SDM dapat mengalami peningkatan kualitas menjadi lebih baik. Sehingga dengan kualitas SDM yang lebih baik tersebut dapat menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa (Susanto, 2013). Pendidikan menurut Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian Pendidikan tersebut, dapat diketahui bahwa belajar dan pembelajaran berkaitan dengan pendidikan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Pane & Dasopang (2017) bahwa “dalam kegiatan pendidikan belajar dan pembelajaran tidak dapat terpisahkan, karena keduanya saling berkaitan satu sama lainnya”.

Belajar merupakan suatu tindakan serta perilaku siswa yang dianggap kompleks. Pada dasarnya dalam pemahaman pengetahuan, belajar menurut pandangan konstruktivisme dilakukan melalui sebuah pengalaman dan dalam prosesnya diikuti secara aktif. Selain itu menurut Pane & Dasopang (2017) kegiatan belajar sangat ditentukan oleh tingkat keaktifan jasmani dan keaktifan mental orang tersebut. Kegiatan belajar akan dianggap baik jika tingkat keaktifan jasmani dan mental orang tersebut semakin tinggi. Namun apabila dalam kegiatan belajar tingkat keaktifan mental dan jasmani orang tersebut masih rendah, maka kegiatan tersebut tidak termasuk dalam kegiatan belajar. Sedangkan pembelajaran sendiri menurut Pane & Dasopang (2017) merupakan suatu proses dalam mengatur, membangun lingkungan yang terdapat di lingkup siswa, memberikan bantuan dan

bimbingan kepada siswa, serta membangkitkan dan mendukung siswa dalam melakukan proses belajar.

Pada tingkat sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting. Hal tersebut dikarenakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan siswa dalam memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang baru sehingga dapat berguna bagi kehidupannya (Suharnanik, 2014).

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran IPA terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran lainnya seperti IPS, Bahasa Indonesia, PPKn dan SBdP. Hal tersebut dikarenakan Kurikulum 2013 merupakan kurikulum integratif yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dan dimuat dengan istilah tema pembelajaran di dalamnya. Pendapat tersebut di dukung oleh Hidayat (2013: hlm. 12 dalam Raafika, 2020) yang menyatakan bahwa “kurikulum 2013 menekankan pembelajaran dengan pendekatan tematik”. Selain itu dalam kurikulum 2013 proses pembelajarannya dilakukan dengan menerapkan pendekatan saintifik dan lebih menekankan pada pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif atau (*student centered*). Hal tersebut dikarenakan dalam kurikulum 2013 terdapat indikator-indikator yang memuat paradigma abad 21 (Raafika, 2020).

Proses perolehan pengetahuan dalam sebuah pembelajaran tentunya akan terjadi apabila di dalamnya tercipta kondisi pembelajaran yang ideal. Kondisi pembelajaran yang ideal dalam pembelajaran IPA terjadi jika proses pembelajarannya lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa, menekankan pada kemampuan berpikir dan mengimplementasikannya secara langsung sesuai dengan pemikirannya, serta tidak melupakan fakta bahwa siswa memiliki konsepsi awal yang didapatkan melalui pengalaman sebelumnya (Wuryastuti, 2008).

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran IPA dalam tema ekosistem subtema 2 yang terjadi di kelas VB salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Purwakarta, masih belum berada pada proses pembelajaran yang ideal. Hal tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajarannya yang pada saat itu peneliti bertindak sebagai guru, masih menggunakan metode yang hanya berpusat pada penjelasan saja (*teacher centered*). Sehingga siswa cenderung kurang terlibat secara aktif, dan mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian terjadinya ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Karena selain pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) siswa yang berperan aktif dalam pembelajarannya pun cenderung mendominasi, sedangkan siswa yang pasif tidak memiliki kesempatan untuk berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajarannya. Ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran tersebut tentunya tidak sejalan dengan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dikemukakan Mulyasa (2020: hlm.32) (dalam Raafika, 2020) “dimana pembelajaran dikatakan berhasil dan juga berkualitas apabila secara keseluruhan atau setidaknya kebanyakan peserta didiknya mampu terlibat dengan aktif baik secara fisiknya, mentalnya maupun sosialnya”.

Dengan demikian, keberhasilan dan kualitas suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif fisik, sosial, serta mental peserta didiknya. Sehingga pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan kurang melibatkan siswa secara aktif di dalamnya akan memberikan dampak kurang optimal terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan data perolehan nilai hasil belajar siswa kelas VB pada pembelajaran tema ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem muatan pelajaran IPA pembelajaran 1 dan 2. Yang menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 20 orang, siswa yang memperoleh nilai KKM hanya berjumlah 8 orang, sementara 12 orang siswa lainnya belum memperoleh nilai KKM yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian pembelajaran dianggap belum berhasil, karena 60% siswa kelas VB masih belum tuntas dalam belajar. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut harus dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajarannya dapat terjadi dengan lebih baik lagi serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Dalam proses pembelajarannya walaupun sudah menggunakan media interaktif seperti alat peraga atau video animasi, namun apabila tanpa mengikutsertakan aktivitas yang dapat melibatkan keaktifan siswa di dalamnya tentunya siswa hanya akan melakukan aktivitas seperti mendengarkan, atau menulis saja. Dengan aktivitas belajar tersebut maka siswa cenderung sulit untuk memahami

materi yang diberikan, serta cepat merasa bosan. Itu artinya dalam pembelajaran tersebut membutuhkan sebuah metode pembelajaran yang bukan hanya sekedar penjelasan, namun harus membuat siswa berperan secara aktif dalam proses belajarnya dan mengarahkan siswa agar dapat memahami materi yang diajarkan bukan hanya sekedar menghafalnya.

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen atau bagian terpenting dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terlaksana dengan baik tentunya akan memperoleh hasil yang baik pula. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Darmadi (2010) “semenarik apapun materi pembelajaran apabila dalam penyampaiannya tidak menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang disampaikan, maka tidak akan terjadi proses pembelajaran serta hasil belajar yang baik”. Dalam pembelajaran IPA terdapat banyak metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajarannya. Namun masing-masing metode tersebut tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Oleh karena itu harus cermat dalam memilih suatu metode, agar ketika diimplementasikan metode tersebut mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA adalah metode *Role Playing* atau bermain peran.

Metode *Role Playing* lebih mendorong pada terlibat aktifnya siswa, sehingga proses pembelajarannya dilakukan dan diikuti secara aktif. Selain itu dalam proses pembelajarannya dapat mengakibatkan terjadinya komunikasi dengan dua arah sehingga mampu meningkatkan peluang guru untuk memperoleh balikan dan memudahkan guru menilai efektivitas pengajarannya. Metode *role playing* dinilai dapat menciptakan rasa ingin tahu pada diri siswa akan materi yang dipelajari, sehingga dengan adanya rasa ingin tahu dalam diri siswa mengenai materi tersebut akan membuat siswa mencari tahu lebih jauh mengenai materi yang dipelajari. Dengan begitu pada akhirnya akan memberikan dampak baik terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa terkait materi yang dipelajari. Selain itu didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Suryadi di tahun 2019 yang beranggapan bahwa penggunaan metode *Role Playing* hendaknya selalu diterapkan pada proses pembelajaran. Anggapan tersebut didasarkan pada hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa dengan digunakannya metode *role*

playing kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menjadi lebih menyenangkan, sehingga mengakibatkan terjadinya peningkatan pada hasil belajar peserta didiknya.

Dengan demikian peneliti beranggapan bahwa metode *role playing* tersebut dirasa dapat mengatasi permasalahan proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa kelas VB di salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Purwakarta yang dimaksud oleh peneliti. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan sebuah penelitian dengan mencoba **“Menerapkan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tema Ekosistem Subtema 2 Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas mengajar guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA dengan menerapkan metode *role playing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dirumuskan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas mengajar guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema ekosistem subtema 2 muatan pelajaran IPA di sekolah dasar dengan menerapkan metode *role playing*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi/gambaran mengenai metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar khususnya untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mengajar yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat mengalami perubahan menjadi pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa ikut aktif berpartisipasi dalam sebuah pembelajaran, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Khususnya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam rangka mengingat, memahami, dan menerima pelajaran, serta mendapatkan hasil belajar yang optimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini ditulis dengan terdiri dari lima bab beserta lampiran-lampiran. Berikut ini merupakan sistematika penulisan skripsi:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisikan: Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka mengenai Belajar dan Pembelajaran, Prinsip-prinsip Pembelajaran, Pembelajaran IPA di SD, Hasil Belajar, Metode Pembelajaran, Metode *Role Playing*, dan Aktivitas Belajar.

Bab III berisikan mengenai metode penelitian yang digunakan, dengan memuat sub bab Jenis Penelitian, Subjek Penelitian, Desain Penelitian, Teknik dan Instrumen Pengumpulan data, serta Analisis Data.

Bab IV merupakan penjelasan mengenai hasil temuan dan pembahasan akan hasil temuan penelitian.

Bab V merupakan bab yang berisikan Simpulan. Implikasi dan Rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.