

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan akan memberikan dampak yang mendasar kepada setiap umat manusia dalam menjalankan hidupnya, sehingga diperoleh suatu pola kehidupan ke arah yang lebih baik, juga merupakan salah satu sarana dalam pencapaian tujuan pembangunan nasional, terutama dalam menyongsong era globalisasi dewasa ini. Namun perlu ditekankan bahwa pendidikan yang tepat akan mampu secara efektif menciptakan manusia yang berdaya guna bagi masa depan bangsa. Untuk mencapai semua itu secara optimal tidaklah mudah, karena berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, sehingga manusia itu akan tumbuh sebagai pribadi yang utuh (Sisdiknas, 2003 : 3 ).

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. 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. Mengembangkan 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.

Peran guru untuk menjadikan siswa mampu dalam memahami hakekat dari pelajaran IPA sangat penting sekali, di mana metode, model, dan teknik dalam pengajaran harus mampu disesuaikan dengan tingkat kesiapan belajar anak. Menurut Piaget (Kapita Selekta : 216) bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar yakni 7-11 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, untuk itu dalam proses belajar mengajar guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak boleh verbalisme.

Hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa pelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional (pembelajaran berpusat pada guru), dan prestasi belajar IPA masih sangat rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Sarjono, 2000, Seminar Malang). Padahal peran guru pada saat ini merupakan fasilitator yang harus mampu menciptakan situasi belajar yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan). Hal lain yang ditemukan dilapangan pada waktu melakukan observasi di SDN Sukawening diperoleh gambaran bahwa pada umumnya pelajaran IPA hampir selalu dilakukan dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti proses belajar sehingga tujuan dari pengajaran IPA yang terdapat pada kurikulum belum tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga akan memberikan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu alternatif pembelajaran IPA yang diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar

siswa, sebagai sarana penelitian digunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Tidak semua topik dalam pembelajaran IPA dapat menggunakan metode bermain peran, model ini hanya sesuai untuk topik yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah memerankan sesuatu yang diminta sesuai yang diajarkan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Untuk itu sebagai pendukung sarana penelitian bermain peran, peneliti memilih topik tata surya. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.

Menurut Mansyur (Syaiful Sagala, 2007 : 213) kebaikan-kebaikan metode bermain peran (*role playing*) antara lain : a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran dari sekolah. Jika seni peran mereka dibina dengan baik, kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak. d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan Metode Bermain Peran (*role playing*) antara lain : a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif. b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan. c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. d. Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya

Pemahaman siswa terhadap fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran IPA dirasakan masih kurang. Pemahaman yang tidak menyeluruh oleh siswa disebabkan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan materi pembelajaran kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu penyampaian materi yang bersifat konsep seperti topik Tata Surya dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas VI SDN Sukawening Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)

Agar penelitian ini dapat menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui metode bermain peran (*role playing*) ?
2. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran (*role playing*) ?
3. Bagaimana respon siswa setelah pembelajaran melalui metode bermain peran (*role playing*) ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di kelas VI SDN Sukawening Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung.

Tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui metode bermain peran (*role playing*).
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran (*role playing*).
3. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran melalui metode bermain peran (*role playing*).

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi kepentingan pengembang pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA.
2. Sebagai salah satu alternatif untuk menanamkan konsep tata surya melalui permainan.
3. Memberikan pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan konsep tata surya melalui permainan.
4. Memberikan variasi metode dan pendekatan mengajarkan IPA melalui permainan.

