

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salahsatu bagian yang memiliki peran penting di dalam mendukung pembangunan bangsa. Salah satu komponen pembangun bangsa yang dapat ditingkatkan melalui pendidikan adalah Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga SDM yang berkualitas dapat berperan optimal di segala bidang pembangunan bangsa dengan potensi dan keterampilan yang dimilikinya. Meningkatnya kualitas SDM merupakan salah satu perwujudan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, seperti yang tercantum dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Bab II, pasal 3 (2006:6), sebagai berikut : "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal, sehingga dapat dikuasai berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. Upaya pemerintah dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut adalah dengan diselenggarakannya tiga jenjang pendidikan, yaitu jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, yang meliputi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, dengan kata lain Sekolah dasar merupakan bagian dari pondasi suatu tingkat pendidikan.

Dalam pendidikan sekolah dasar terdapat materi-materi pelajaran yang berhubungan dengan alam maupun dengan kehidupan sosial. Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan alam adalah bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan salah satu ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan alam sekitarnya harus berperan dalam memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan lingkungan. Namun sayangnya siswa telah tersugesti bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dimengerti karena membutuhkan daya ingat untuk menghafalkan topik-topik yang diajarkan dalam IPA. Padahal IPA merupakan mata pelajaran yang turut berperan penting dalam mendidik wawasan, keterampilan, sikap ilmiah dan juga sikap kreatif anak. Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan alam sekitarnya harus berperan dalam memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Terdapat beberapa jenis lingkungan belajar/pendidikan, diantaranya lingkungan sosial, lingkungan personal, lingkungan alam (fisik), dan lingkungan kultural (Hamalik, 2001).

Lingkungan alam (fisik) sebagai salah satu lingkungan belajar yang meliputi sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar dan dijadikan sebagai wahana untuk memberikan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran IPA. Ada berbagai macam cara penggunaan sumber-sumber dalam lingkungan untuk kepentingan pelajaran, diantaranya membawa sumber-sumber dari lingkungan ke dalam kelas untuk kepentingan pelajaran dan membawa anak ke dalam lingkungan untuk keperluan pelajaran. Cara yang pertama, yaitu membawa sumber-sumber dari lingkungan ke dalam kelas lebih banyak dan sering digunakan dalam pembelajaran IPA, seperti membawa hewan dan tumbuhan ke dalam kelas untuk pengamatan. Selain itu dapat juga dilakukan dengan membawa imajinasi berupa deskripsi alam yang telah biasa dilihat anak untuk dikembangkan oleh anak didalam kelas sebagai usaha mempermudah pemahaman topik IPA yang pada dasarnya telah diketahui anak.

IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya (Depdiknas, 2003).

Peran guru untuk menjadikan siswa mampu memahami hakekat dari pelajaran IPA sangat penting, dimana metode dan teknik dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tingkat kesiapan belajar anak. Sesuai dengan teori belajar Jean Piaget dalam Kartono (1995:83) bahwa tahap perkembangan psikologi siswa SD yakni 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini

menurut Jean Piaget, anak mengalami permulaan berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkrit, berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkrit.

Teori Jean Piaget tersebut, memperkuat Karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum yang dikemukakan oleh Basset, Jacka, dan Logan (1983) dalam Kuraesin (2:2006), yaitu :

1. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
2. Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang.
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru.
4. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
5. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
6. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

Kemampuan berfikir logis dengan karakter anak yang mempunyai keingintahuan tinggi dan sifat yang cenderung selalu ingin bermain, harus dimanfaatkan seorang guru untuk mengembangkan metode dan teknik yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebagai ukuran kegiatan belajar mengajar dinilai berhasil, siswa mampu memperlihatkan suatu hasil akhir yang memuaskan dalam kegiatan belajar yang dilakukan. Jika dalam suatu kegiatan belajar siswa tidak memperlihatkan suatu peningkatan belajar, maka sebagai seorang pendidik harus mampu mencari letak penghambat keberhasilan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Hal tersebut berlaku untuk semua kegiatan pembelajaran, termasuk salah satunya pembelajaran IPA. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Mata pelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke SMP/MTs.

Berdasarkan tujuan pengajaran IPA tersebut, sebagai pendidik menanggung tanggung jawab yang besar untuk mewujudkannya. Hal terpenting untuk mewujudkan itu semua adalah bagaimana menerapkan pembelajaran IPA agar mudah dipahami siswa, dan siswa mampu mengembangkan apa yang dipelajarinya dalam kehidupan.

Pendidik harus mampu menentukan suatu metode dan teknik yang sesuai untuk pembelajaran topik-topik IPA sehingga lebih menarik dan mampu memotivasi anak dalam meningkatkan minat belajar dan sikap kreatif siswa. Selain itu diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dirinya sendiri dan alam sekitar (Depdiknas, 2006).

Di dalam memilih metoda dan strategi mengajar, guru harus mempertimbangkan karakteristik populasi anak didik, agar sesuai dengan minat dan bakat mereka. Diantara faktor-faktor yang merupakan karakter populasi anak,

antara lain adalah *kemampuan bawaan, talenta, kapabilitas, kemampuan motorik, sikap, nilai-nilai, keterampilan, serta minat anak*. Kesemuanya itu merupakan aspek penting yang harus dipertimbangkan dalam memilih lingkungan belajar yang sesuai bagi mereka.

Hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih banyak dilakukan secara *konvensional* (pembelajaran berpusat pada guru), padahal peran guru pada saat ini merupakan fasilitator yang harus mampu menciptakan situasi belajar yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan). Hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar IPA masih sangat rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini yang ditemukan penulis di lapangan pada waktu melakukan observasi di SDN Bojongkoneng I. Diperoleh gambaran bahwa pada umumnya pelajaran IPA hampir selalu dilakukan dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan adanya kejenuhan pada diri siswa dalam mengikuti proses belajar. Hal tersebut menjadikan tujuan dari pengajaran IPA yang terdapat pada kurikulum belum dapat tercapai.

Sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, pendidik harus mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga akan memberikan hasil belajar yang memuaskan. Selain itu pendidik juga harus mampu mengembangkan sikap kreatif yang dimiliki setiap siswa, sehingga siswa merasa senang dengan topik-topik IPA yang diajarkan. Proses ini menjadikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan akan tercapai sesuai dengan harapan.

Topik IPA di kelas dua yang harus disampaikan pada siswa kebanyakan hal-hal berupa teori yang terjadi pada kehidupan. Namun walaupun topik yang disampaikan tidak asing lagi bagi siswa, mereka sering tidak memahami topik yang diajarkan karena menganggap topik tersebut harus dihapalkan, itulah yang membuat kurangnya pemahaman siswa, mereka merasa tidak nyaman dengan pembelajaran yang disampaikan. Kelas dua merupakan kelas rendah yang masih senang bermain. Bermain merupakan proses kreatif dan berpikir abstrak, dalam proses bermain anak membangun imajinasi kreatifnya. Hal ini menjadikan guru kelas dua harus pintar-pintar memilih model belajar yang sesuai dengan keinginan mereka.

Salah satu aspek penting untuk dikembangkan pada tahap perkembangan anak adalah sikap kreatif. Kreativitas membuat seseorang akan mempunyai lebih banyak gagasan, serta mampu dalam mencapai dan membuka jalan kearah penyelesaian yang baru dan tepat (Abdurahman, 2007:22). Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan sesuatu yang diterima dari luar diri seseorang, sejak lahir, seseorang telah memperlihatkan kecenderungan mengaktualitaskan dirinya yang mencangkup kemampuan kreatif. Penjelasan tersebutlah yang mendorong peneliti untuk mampu mengembangkan kreativitas yang telah dimiliki siswa untuk dimunculkan dalam kegiatan belajar IPA

Salah satu alternatif model pembelajaran IPA yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap kreatif siswa kelas dua, sebagai sarana penelitian digunakan model bermain peran (*Role Playing*). Model ini menuntut siswa untuk mengembangkan nilai intelektual, sosial serta keterampilan.

Role Playing dianggap sesuai digunakan dikelas dua menimbang topik di kelas dua merupakan topik yang teoritis dan siswa pun setiap harinya mengalami dan mengetahui topik yang diajarkan, selain itu bermain peran (*Role Playing*) juga membuat anak cerdas dan kreatif, sehingga dengan bermain peran diharapkan siswa lebih mudah memahami topik yang disampaikan, selain itu model ini secara langsung membuat pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak, karena setiap siswa dapat mengekspresikan apa yang ia ketahui dari topik yang disampaikan.

Model bermain peran (*Role Playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPS. Teori tentang bermain peran dalam pembelajaran IPA secara umum belum teruji keberhasilannya. Hal tersebut dapat penulis simpulkan karena penulis kesulitan dalam mencari sumber penerapan bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran IPA. Namun ketika peneliti melihat adanya penggunaan model *Role Playing* dalam memahami akibat dari kerusakan alam yang ditayangkan di sebuah stasiun televisi, turut mendasari peneliti dalam membuat suatu kondisi belajar dengan menggunakan model *Role Playing*.

Tidak semua topik dalam pembelajaran IPA dapat menggunakan model bermain peran, model ini hanya sesuai untuk topik yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah memerankan sesuatu yang diminta sesuai dengan topik yang diajarkan. Untuk itu sebagai pendukung sarana penelitian bermain peran, peneliti memilih topik Pengaruh cahaya matahari terhadap bumi. Topik ini merupakan salah satu topik di kelas dua semester dua

anak, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah memerankan sesuatu yang diminta sesuai dengan topik yang diajarkan. Untuk itu sebagai pendukung sarana penelitian bermain peran, peneliti memilih topik Pengaruh cahaya matahari terhadap bumi. Topik ini merupakan salah satu topik di kelas dua semester dua yang sesuai menggunakan model bermain peran. Berkaitan dengan hal itu penulis termotivasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Peningkatan Sikap Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Model *Role Playing* Pada Topik Pengaruh Cahaya Matahari Terhadap Bumi Dalam Pembelajaran IPA “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini berusaha mengungkapkan sejauhmanakah kontribusi penggunaan model bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar dan sikap kreatif siswa kelas dua SDN Bojongkoneng I.

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

1. Bagaimanakah pemahaman siswa kelas dua terhadap topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi berdasarkan proses pembelajaran bermain peran (*Role Playing*)
2. Bagaimanakah sikap kreatif yang ditunjukkan siswa melalui model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan dasar dari suatu penelitian. Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Memperoleh gambaran pemahaman siswa kelas dua terhadap topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi berdasarkan proses pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).
2. Memperoleh gambaran sikap kreatif yang ditunjukkan siswa melalui model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).
3. Memperoleh gambaran hasil belajar siswa pada topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*).

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini, diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi kepentingan pengembangan pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar serta analisis evaluasi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
2. Bagi siswa sebagai motivasi peningkatan minat siswa dalam pembelajaran IPA serta wahana untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran dan sikap kreatif dalam pembelajaran IPA.
3. Bagi guru dalam proses pembelajaran IPA sebagai bahan kajian untuk mengatasi masalah dan kesulitan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

serta meningkatkan kreativitas guru untuk membuat suatu kondisi belajar yang nyaman bagi siswa.

4. Bagi pihak lain sebagai bahan kajian terutama sekolah untuk meningkatkan hasil belajar IPA agar lebih baik.

E. Anggapan Dasar

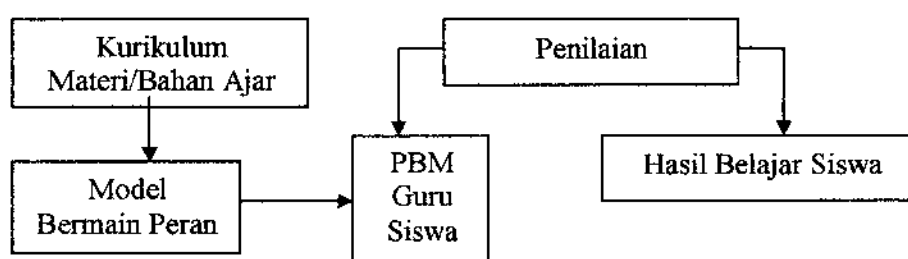
Dalam sebuah penelitian anggapan dasar menduduki peranan penting, sebab asumsi atau anggapan dasar akan memberikan arahan argumentasi. Oleh karena itu dalam setiap penelitian perlu didukung oleh beberapa anggapan dasar. Hal ini dimaksudkan agar penelitian tersebut memiliki landasan yang kuat dengan pokok-pokok penelitian yang jelas serta aspek-aspek yang tegas. Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu ditetapkan anggapan dasar yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Guru memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam rangka peningkatan hasil belajar IPA di kelas dua.
2. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA di kelas dua.
3. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu teknik yang dapat membentuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas dua.

F. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan alur pikir yang dituangkan oleh peneliti terhadap kegiatan penelitian yang dilakukan. Menurut Bogdam dan Biklen yang dikutip dari Nataliawaty (2003:7) adalah “kumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau proposisi yang mengarahkan cara berpikir penelitian”. paradigma penelitian *Role Playing* ini digambarkan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Paradigma Penelitian



G. Definisi Operasional

Masalah pokok penelitian ini memuat beberapa konsep yang perlu di definisikan secara operasional guna menghindari kekeliruan penafsiran. Konsep-konsep yang dimaksud meliputi :

1. Sikap kreatif / Kreativitas

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (599:2002) adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan

mengaktualisasikan dirinya yang mencakup kemampuan kreatif. (Abdurahman,2007:20).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan (Hamalik, 2001:31). Siswa memperoleh informasi dan perubahan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor dari pembelajaran yang dilakukan.

3. Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Model bermain peran (*Role Playing*) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hahfiel,1986 dalam Wahab (2000:111)). *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role Playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya. Mengembangkan empati terhadap orang lain, dan mencoba mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode bermain peran siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Wahab,2000:112).

4. Pembelajaran

Belajar diartikan sebagai suatu proses pengisian jiwa dengan pengetahuan-pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak- banyaknya dengan melakukan hafalan (*memorizing*). Bukan berarti siswa harus hafal semua informasi/

pelajaran yang diberikan oleh guru. Tapi yang terpenting adalah tanggapan dan pengalaman sebanyak mungkin.

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Dalam KTSP 2006, IPA adalah pembelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. (BSNP:2006).

H. Metodologi Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data dalam penelitian, data diperoleh melalui :

- a. Data hasil belajar siswa berupa Lembar Kerja Siswa serta lembar Evaluasi (Post-tes) setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada topik “Pengaruh Cahaya Matahari Terhadap Bumi”.
- b. Penilaian kemampuan *Role Playing* terdiri dari (a) kemampuan intelektual yang menilai rasa ingin tahu, penguasaan bahan ajar, serta penarikan generalisasi; (b) kemampuan sosial yang menilai kerjasama, kemandirian, percaya diri, kepedulian terhadap orang lain, dan kepedulian terhadap lingkungan; (c) kemampuan keterampilan yang menilai memainkan peranan, bertanya, dan berdiskusi. Seluruh kemampuan itu dilihat dengan

- menggunakan metode *Role Playing* pada topik “Pengaruh Cahaya Matahari Terhadap Bumi”.
- c. Penilaian sikap kreatif yang dilaksanakan ketika siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada topik “Pengaruh Cahaya Matahari Terhadap Bumi”.
 - d. Lembar hasil observasi yang berisi penilaian selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *Role Playing* topik “Pengaruh Cahaya Matahari Terhadap Bumi”.
 - e. Lembar wawancara yang diisi oleh siswa terhadap minat dan keseriusan belajar IPA.
 - f. Lembar Catatan lapangan yang berisi temuan peneliti maupun observer terhadap penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi yang telah dilakukan

2. Teknik Analisa data

Teknik analisa data dalam penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*) model Kemmis dan Taggart. Dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, data serta temuan-temuan yang diperoleh selama proses penelitian berdasarkan data hasil evaluasi, LKS, Lembar Pengamatan *Role Playing*, Lembar sikap kreatif, lembar wawancara, catatan lapangan serta lembar observasi yang dapat dideskripsikan secara akurat dan hasilnya diolah secara kualitatif sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang tepat.

I. Lokasi dan Partisipan Penelitian

Lokasi Penelitian SDN Bojongkoneng I yang beralamat di jalan Bojongkoneng No-38 Rt-05 Rw-12 Kelurahan Sukapada Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung. Terletak di sebelah timur jalan raya Bojongkoneng yang merupakan kawasan padat penduduk. Partisipan penelitian adalah (a) Siswa kelas dua SDN Bojongkoneng 1 tahun pelajaran 2007/2008 dengan jumlah siswa 51 orang, yang terdiri dari 27 orang siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan; (b) Guru kelas yang juga sebagai peneliti; (c) Rekan sejawat serta (d) Komponen-komponen yang ada pada sekolah.

Berdasarkan latar belakang sosial ekonomi pekerjaan orangtua siswa, kurang lebih 60 % dari siswa merupakan anak dengan kategori kurang mampu dengan pekerjaan orangtua serabutan. Kondisi ini kurang mendukung terjadinya aktivitas belajar di rumah. Bahkan aktivitas ini menjadi lebih rendah lagi oleh kegiatan bermain siswa yang lebih banyak.

J. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. Dalam bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Paradigma Penelitian, Definisi Operasional, Metode Penelitian, Lokasi dan Partisipan Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka yang berisi hasil telaahan kepustakaan terhadap berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini dibahas bagaimana prosedur, proses, dan hasil penelitian dari mulai persiapan hingga berakhirnya penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian. Dalam bab ini dibahas tentang deskriptif data, analisis dan penyimpulan data, serta pembahasan dan hasil penelitian itu sendiri.

BAB V Kesimpulan dan Saran sebagai sorotan objektif pada hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Lampiran

