

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Masalah pendidikan merupakan masalah kehidupan. Sebaliknya, masalah kehidupan merupakan masalah pendidikan yang senantiasa terproses sesuai dengan dinamika kehidupan itu sendiri. Proses pendidikan itu sendiri mengkristal dan merefleksikan dinamika kehidupan umat manusia, khususnya dalam rangka memanusiakan manusia menjadi manusia yang terpelajar, beriman dan berakhlak mulia, serta mampu mengaplikasikan disiplin ilmu yang dimilikinya. Dengan demikian, proses pendidikan bertumpu pada proses pembelajaran yang mendidik dengan memfokuskan pada hakikat sasaran pendidikan dan proses pendidikan itu sendiri.

Kegiatan yang paling menentukan dalam keberhasilan kurikulum adalah proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang harus ditempuh oleh siswa, tetapi esensi dan hakikatnya harus dipahami oleh guru. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diharapkan guru dapat membimbing dan mengelola proses pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah belajar yang efektif.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran itu mencapai hasil yang optimal, dalam arti materi pelajaran diselesaikan secara efektif dan efisien, serta materi pelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Dalam pembelajaran IPA khususnya di kelas VI SDN 07 Popayato pada materi tentang Gerakan Bumi dan Bulan, kenyataannya pada tahun pelajaran 2012/2013 semester akhir, materi ini belum dapat dipahami atau diserap oleh siswa dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa, terdapat 7 orang dari 15 orang siswa yang nilainya belum memenuhi standar KKM. Masing-masing siswa hanya memperoleh nilai 68, 65, 67, dan 4 orang lainnya hanya memperoleh nilai 64, sedangkan standar

KKM yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Setelah dianalisis, ternyata masalah ini diakibatkan oleh ;

Kurangnya minat belajar siswa; dalam hal ini siswa yang tidak paham paham diakibatkan karena kurangnya atau tidak adanya minat untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi atau respon siswa yang tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Masih terdapat siswa yang suka menyontek; hal ini berkaitan dengan tidak adanya minat atau kemauan siswa untuk belajar. Siswa yang bersangkutan lebih suka menyelesaikan tugas-tugas atau ulangan yang diberikan guru dengan melihat hasil pekerjaan temannya. Dengan situasi seperti ini guru harus pandai mengambil tindakan;

Kurangnya atau tidak adanya motivasi belajar dari orang tua siswa. Motivasi dari orang tua juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Motivasi/dorongan dari orang tua dapat berupa bimbingan kepada anak agar anak tersebut punya kesadaran untuk belajar di rumah;

Selain itu, lingkungan juga adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Lingkungan dalam hal ini lebih identik dengan pergaulan anak di lingkungan masyarakat. Lingkungan yang tidak baik dapat mengurangi atau mengarahkan anak ke hal-hal yang tidak baik sehingga kemauan anak untuk belajar menjadi sangat minim bahkan hilang sama sekali.

Minimnya waktu untuk siswa belajar di rumah; hal ini bisa terjadi di lingkungan keluarga yang tidak memahami arti pentingnya pendidikan bagi anak. Sebagai contoh untuk anak-anak yang terbiasa melakukan pekerjaan rumah tangga yang tidak seharusnya dilakukan oleh anak usia sekolah.

Selain faktor-faktor di atas, hal yang sangat berpengaruh juga adalah tentang pemahaman seorang guru. Dalam hal ini biasanya metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru belum sesuai sehingga siswa belum sepenuhnya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

Pada pembelajaran sebelumnya, guru menggunakan metode seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode-metode ini memang sangat

baik digunakan sebagai teknik guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Namun dipandang dari segi tujuannya untuk lebih menarik minat belajar siswa, metode seperti ini masih perlu dipadukan dengan metode lainnya yang lebih menarik bagi siswa sehingga membuat mereka lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Guru hendaknya pandai mengadakan variasi model pembelajaran. Khususnya pada materi ini, guru hendaknya memilih metode yang tepat sehingga siswa bisa bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Hal ini dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

Ada banyak metode yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan melihat hasil belajar siswa yang sangat minim, maka hendaknya untuk kedepannya guru harus memilih metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil evaluasi dapat menunjukkan bahwa nilai ulangan siswa keseluruhan bisa memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan.

Dari beberapa masalah di atas, peneliti lebih mengarah kepada perlunya variasi metode pembelajaran yang harus di terapkan guru dalam rangka untuk menarik minat belajar siswa. Setelah dianalisis, peneliti akan mencoba menerapkan metode bermain peran atau *role playing* dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku peserta didik yang mencakup: konsentrasi, imajinasi, motivasi, ketelitian, percaya diri, dan menumbuhkan perasaan senang ketika proses belajar berlangsung.

Penelitian ini akan membahas tentang Metode *role playing* yang dianggap dapat meningkatkan pemahaman siswa seperti yang dikemukakan oleh Jeremy Harmer yang dikutip Budden, penggunaan *role playing* sangat baik digunakan dalam pembelajaran dikarenakan alasan : 1) Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik sehingga pemahaman mereka terhadap materi akan lebih meningkat, 2) Semakin banyak banyak kesempatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan pendapat, 3) Memberikan kesempatan yang banyak untuk berbicara.

Hal senada juga dikemukakan oleh Kristiani dan Pidarta bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang disajikan dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas. Sehingga peneliti mengambil suatu judul yakni “ Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Gerakan Bumi Dan Bulan Melalui Metode *Role Playing* di Kelas VI SDN 07 Kec. Popayato “.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi disebabkan oleh :

- a. Kurangnya minat belajar siswa
- b. Masih terdapat siswa yang suka menyontek
- c. Kurangnya/tidak adanya motivasi belajar dari orang tua
- d. Lingkungan yang tidak baik yang mempengaruhi minat belajar siswa
- e. Minimnya waktu belajar siswa di rumah
- f. Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum sesuai
- g. Kurangnya pemahaman guru tentang cara memilih metode yang sesuai yang dapat menarik minat belajar siswa

## **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Gerakan Bumi Dan Bulan di kelas VI SDN 07 Popayato ?

## **1.4. Cara Pemecahan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, peneliti dapat memilih alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tentang Gerakan Bumi Dan Bulan di kelas VI dengan langkah-langkah antara lain : a) pemilihan masalah, b) pemilihan peran, c) menyusun tahap-tahap bermain peran, d) menyiapkan pengamat, e) pemeranan, f) diskusi dan evaluasi, g) pengambilan kesimpulan.

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang Gerakan Bumi Dan Bulan yang diajarkan dengan metode *role playing*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) **Bagi Siswa**  
Melalui metode *role playing* ini siswa akan lebih memahami materi pelajaran khususnya tentang Gerakan Bumi Dan Bulan.
- 2) **Bagi Guru**  
Penelitian ini sangat bermanfaat bagi guru yaitu : dapat dijadikan pengalaman dan bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya, menambah wawasan bagi guru tentang pentingnya memilih metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa,
- 3) **Bagi Sekolah**  
Menjadi bahan informasi atau masukan bagi sekolah, bahwa dalam pembelajaran nantinya bisa diterapkan metode *role playing* sesuai dengan materi pelajaran.
- 4) **Bagi Mahasiswa**  
Dapat dijadikan sebagai pengalaman dasar untuk bisa melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas nanti, dan sebagai persyaratan untuk memenuhi nilai atau penulisan karya ilmiah (skripsi) untuk menyelesaikan program studi yang diikuti.