

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Keberhasilan Pembelajaran dikelas tergantung dari guru sebagai ujung tombak keberhasilan dikelas, metode yang digunakan, serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, proses pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Akibatnya terjadi akumulasi pengetahuan pada anak didik tanpa dibarengi aplikasi dan keterampilan.

Begitu juga dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang kadang materinya dianggap sebagai materi hafalan belaka sehingga mudah dilupakan. Hal ini sangatlah disayangkan, karena pada dasarnya materi – materi Ilmu Pengetahuan Alam sangat berkaitan dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari – hari. Oleh sebab itu strategi yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran (Sudjana,2005).

Setiap siswa perlu memiliki penguasaan Ilmu Pengetahuan alam pada tingkat tertentu, (SD, SMP, SMA) yang merupakan penguasaan kecakapan untuk dapat memahami dunia dan hasil dalam karirnya. Namun kenyataan yang terjadi dilapangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar banyak siswa menyajikan tingkat hafalan terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/dimanfaatkan. Sehingga

tidak sedikit siswa yang memandang bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan. Hal ini dapat membuat prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA umumnya masi rendah.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru pengajar IPA disekolah agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Apalagi dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, guru ditantang dapat mengajar IPA yang menggunakan metode mengajar *Role Playing* kepada siswa sekolah dasar kelas rendah yang kemampuan berfikirnya masih dalam cara berfikir yang lemah.

Mengatasi tantangan pembealajaran IPA di sekolah sebagaimana diuraikan, maka salah satu upaya yang perlu dilakukan guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Utamanya pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, guru hendaknya dapat menyajikan materi IPA yang cara pengajarannya menggunakan metode mengajar *Role Playing*, sehingga konsep-konsep IPA menjadi lebih mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.

Metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari, dengan melakukan peran suatu kasus pada mata pelajaran yang sedang dibahas para siswa yang bersangkutan agar dapat menghayati kejadian itu sehingga pemahan dan sikap siswa terhadap mata pelajarn Ilmu Pengetahuan Alam semakin meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti sebagai calon Guru SD merasa perlu untuk Penelitiannya, sehingga dalam meneliti ini ditetapkan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas 1, 2, 3 SDN 30 Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu :

1. Siswa memandang pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang membosankan.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA rendah.
3. Guru kelas jarang menggunakan metode pembelajaran *role playing*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan Identifikasi Masalah yang Telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu. Bagaimanakah Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPA di Kelas Rendah SDN 30 Kota Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 30 Kota Gorontalo. Contoh pada tema lingkungan pada materi mengenal anggota tubuh hewan dan kegunaanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai salah satu referensi untuk mendukung efektifitas pemberian pembelajaran dengan metode *role playing*.
2. Untuk menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya metode mengajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru :

Untuk meningkatkan kualitas serta keberhasilan dalam pembelajarani sekolah melalui model pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. Bagi Siswa :

Dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Bagi Sekolah :

Memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah itu sendiri dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar pada siswa khususnya dan sekolah pada umumnya

4. Bagi Peneliti :

Dapat memberikan pengalaman merancang pembelajaran yang variatif dan digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.