

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 (ayat 1) menerangkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interkatif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta fisiologis siswa. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 mengamanahkan bahwa pembelajaran didesain untuk membuat siswa aktif belajar melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (Rusman, 2013: 389). Pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari dan menemukan sendiri pemecahan masalah serta menentukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 (Yonata, dkk. 2015) tentang Standar Proses yang menganjurkan pendekatan saintifik dalam penerapan di kelas pada semua mata pelajaran. Pendekatan saintifik yang dimaksud adalah mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, mengomunikasikan. Hal ini diperkuat lagi dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum lampiran IV (Budiyanto, dkk. 2016), proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / eksperimen, mengasosiasikan/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Kelima keterampilan proses dalam pendekatan saintifik sekaligus menjadi tolak ukur aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat”, sehingga bisa membantu siswa memperoleh

pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Sumantoro, dkk. dalam Sitiatawa, 2013:40).

Pada tahap pengenalan konsep dalam pembelajaran IPA di SD, tenaga pendidik atau guru tidak banyak mengalami kesulitan, sebab materi yang diajarkan ada di sekeliling siswa. Tantangannya adalah bagaimana cara guru menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran IPA perlu diciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan ingin tahu, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa menjadi aktif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memegang peran penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 77 Kota Tengah yaitu pada bulan Februari tahun 2018, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V yaitu saat proses pembelajaran IPA sedang berlangsung, siswa terlihat kurang memperhatikan pelajaran, jarang mengajukan pertanyaan, kurangnya kegiatan untuk mengumpulkan informasi serta berbuat (mencoba), kemampuan mengasosiasikan ataupun mengolah informasi, sampai pada tahap mengkomunikasikan informasi yang telah didapatkan dalam pembelajaranpun siswa kurang aktif. Kenyataan di lapangan dalam pembelajaran IPA guru kurang menerapkan variasi model ataupun metode dalam pembelajaran IPA sehingga menciptakan suasana belajar yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada ketidakmampuan penguasaan konsep serta pemahaman materi dalam pembelajaran IPA. Dapat disimpulkan rata-rata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik memperhatikan, bertanya, mengumpulkan informasi dan berbuat (mencoba), mengasosiasikan atau mengolah informasi, serta mengkomunikasikan atau menyampaikan hasil pengamatan (kesimpulan dari analisis secara lisan) terlihat masih kurang.

Jika guru menginginkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran IPA, maka guru harus tepat menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan dapat mengkondisikan siswa pada kelima aspek keterampilan proses belajar. Sudah bukan rahasia lagi jika mata pelajaran IPA kurang diminati siswa di SD, karena dipandang sebagai pelajaran yang hanya semata-mata tentang konsep dan hafalan, maka ini menjadi tantangan tersendiri untuk seorang guru bagaimana membawah wajah baru bagi IPA agar tampil menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kreatifitas guru dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan serta membuat siswa aktif dalam proses belajar dapat menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran IPA.

Bermain merupakan hal yang selalu menyenangkan, terlebih bagi anak usia SD, antusias mereka sangat besar jika sudah menyangkut bermain. Seorang guru SD harus mampu memanfaatkan realita itu ke arah yang positif, yaitu dengan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Berangkat dari hal tersebut, guru dapat memilih model pembelajaran yang bernuansa “belajar sambil bermain”. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif, serta merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPA, belajar sambil bermain merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru, seperti bermain peran atau *Role Playing*.

Role Playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPA memiliki keefektifan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dilihat dari aspek keterampilan proses belajar dalam pendekatan saintifik. Kaitannya penggunaan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA dilihat dari kelima keterampilan proses belajar dalam kurikulum 2013, yaitu (1) Dengan model *Role Playing*, pengamatan siswa akan selalu tertuju pada pelajaran, karena proses

belajar dilakukan dengan nuansa menyenangkan, (2) Siswa akan lebih berani mengemukakan pertanyaan, karena komunikasi dalam proses pembelajaran berlangsung dalam banyak arah, (3) Siswa akan lebih aktif dalam mengumpulkan informasi, sebab sebelum melakukan bermain peran siswa terlebih dahulu mengumpulkan informasi yang memadai sehingga saat proses bermain peran siswa telah mengetahui skema jalannya permainan. Setelah memperoleh informasi, siswa akan lanjut pada kegiatan mengujicobakan (berbuat) pengetahuannya dalam kegiatan memerankan (bermain peran). (4) Setelah melakukan kegiatan bermain peran aktivitas selanjutnya yang akan muncul pada siswa yaitu mengasosiasikan serta mengolah informasi dalam pelajaran, untuk selanjutnya (5) dikomunikasikan bersama baik kepada guru maupun kepada siswa lainnya.

Disamping kelima aspek keterampilan proses belajar akan muncul dalam aktivitas belajar siswa, bermain peran juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengenal perasaan dirinya sendiri dan perasaan orang lain, mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi situasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Huda (2017:210) mengemukakan beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan model *Role Playing* ini, di antaranya. 1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan 5) memukinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 77 Kota Tengah Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, teridentifikasi beberapa masalah yang ditemui peneliti di SDN 77 Kota Tengah Kota Gorontalo sebagai berikut.

- a. Pembelajaran IPA di kelas cenderung masih berpusat pada guru.
- b. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* masih kurang digunakan dalam pembelajaran IPA.
- c. Kurangnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 77 Kota Tengah Kota Gorontalo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 77 Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dicapai diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam pemilihan model pembelajaran, khususnya pada model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPA materi siklus air di SDN 77 Kota Tengah Kota Gorontalo.

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

a) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dengan memberikan pengalaman suasana belajar baru yang menyenangkan dan berkesan pada pembelajaran siklus air melalui pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

b) Bagi Guru

Dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam memilih menggunakan model bermain peran untuk mengajarkan IPA secara menyenangkan agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep dan materi secara mendalam.

c) Sekolah

Memberikan kontribusi bagi perbaikan proses pembelajaran pada materi siklus air dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran pada khususnya dan kemajuan sekolah pada umumnya serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

d) Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan untuk peneliti tentang model pembelajaran ini sebagai modal untuk menjadi calon guru yang profesional dalam menjalankan tugas sebagai pendidik siswa.