

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan suatu aktifitas guna terjadinya proses pencerdasan atau dapat dikatakan pula sebagai proses pencarian dari sesuatu yang tidak diketahui menjadi sesuatu yang diketahui. Kegiatan ini sadar atau tidak sadar harus dilakukan oleh siswa. Sebab bila tidak, maka akan menyebabkan kerugian dan kesengsaraan bagi setiap siswa di saat ini maupun masa akan datang. Begitu pun sebaliknya, bila dilakukan akan bermanfaat bagi setiap siswa itu sendiri. Penjelasan tersebut merupakan gambaran fakta, yang terjadi pada setiap siswa maupun masyarakat pada umumnya.

Belajar secara tradisional diartikan sebagai upaya menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. secara umum kegiatan belajar merupakan setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Definisi ini memuat unsur penting dalam belajar yaitu belajar adalah perubahan tingkah laku dan perubahan yang terjadi karena latihan atau pengalaman.

Namun kenyataannya, justru banyak para siswa yang tidak peduli dengan aktifitas ini dan bahkan dipandang sebelah mata. Akhirnya, berdampak pula pada siswa itu sendiri misalnya banyak siswa yang gagal dalam ujian lokal maupun nasional, karena tidak memiliki kapasitas yang memadai sesuai harapan sekolah dan

pemerintah. Hal ini pun tentunya akan menyebabkan mutu pendidikan khususnya di Indonesia mengalami keterpurukan.

Seorang guru perlu memahami berbagai hal yang tidak bisa digolongkan kedalam penyebab terjadinya suatu perubahan yang disebut kegiatan belajar. Belajar bukan terjadi karena unsur warisan genetik atau respon secara alamiah, kekuasaan atau keadaan organisme yang bersifat temporer, misalnya : kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, persepsi, motifasi atau gabungan dari kesemuanya. Dalam hal ini peranan guru sangat penting, sebab seorang guru dapat mengobservasi, memfasilitasi pertumbuhan atau perkembangan anak, mendorong bahkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Oleh karena itu, peranan guru sangat besar dalam rangka menentukan keberhasilan siswa dalam belajarnya. Seorang guru diharapkan mampu melihat situasi belajar dan bertindak sebagai motivator. Dengan demikian, kompetensi siswa akan berkembang melalui proses belajar mengajar. Dari sini, peningkatan mutu siswa yang dimotori oleh guru sebagai pemberi ilmu pengetahuan dapat direalisasikan.

Di samping itu pula, dewasa ini pemerintah mengambil kebijakan-kebijakan berupa penataran guru, pengembangan metode pengajaran, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, serta penyempurnaan sistem pendidikan yang satunya melalui perbaikan kurikulum. Usaha tersebut dimaksudkan untuk memperlancar jalannya pendidikan sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik, karena salah satu aspek yang menuntut keberhasilan dalam bidang pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar yang dilakukan seseorang merujuk pada apa yang

harus dilaksanakan sebagai objek pelajaran, sedangkan mengajar mengacu pada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar. Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dua konsep tersebut menjadi terpadu apabila terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Masalah belajar merupakan masalah yang aktual dan dilihat oleh setiap orang. Proses belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aspek kehidupan manusia yang memungkinkan semua orang dapat mengetahui hal-hal yang belum diketahuinya. Belajar itu memiliki cakupan yang sangat luas yaitu bisa berlangsung kapan saja dan dimana saja berada. Pada proses belajar mengajar terjadi interaksi antar berbagai komponen dan masing-masing saling mempengaruhi. Kegiatan ini diarahkan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Tercapainya tujuan tersebut sangat membutuhkan kerjasama seluruh pihak terutama siswa yang diharapkan memiliki hasil belajar yang tinggi dengan guru sebagai pendidik.

Hasil belajar merupakan hal yang paling utama dalam setiap pembelajaran, tidak jarang anak-anak yang tidak dapat meneruskan bangku pendidikannya dan tidak jarang pula anak yang tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal ini terjadi karena masih rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Kurangnya kemampuan guru dalam menentukan metode yang tepat dan cocok dalam setiap kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan

menyenangkan. Terkadang penggunaan metode pembelajaran hanya dianggap sebagai penghias lembaran rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar cenderung pasif dan monoton yang akan memberikan dampak buruk pada siswa berupa kebosanan terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Fakta di lapangan membuktikan bahwa di beberapa SD di Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo khususnya di kelas V SDN 2 Upomela sekitar 80% masih memiliki hasil belajar yang rendah khususnya pada pembelajaran IPA.

Jika dikaji dari telaah historisnya, pembelajaran IPA hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir *sainsitifik* (ilmiah), fokus dalam program pengajaran IPA di sekolah dasar hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka. Sehingga dalam mengajarkan IPA bukanlah sekedar berpatokan pada satu sumber dengan metode yang tidak divariasikan lazimnya sering digunakan, akan tetapi butuh kreativitas memvariasikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Mencermati kondisi seperti itu, perlu dilakukan suatu strategi pembelajaran yang efektif oleh guru sebagai pendidik dalam memecahkan dan memberikan solusi terhadap realita tersebut ibarat seorang jenderal dalam kemiliteran, guru dituntut harus memiliki siasat atau strategi agar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentunya akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Harapan akan adanya suatu strategi pembelajaran yang efektif dan benar-benar memberikan

sesuatu yang bermakna bagi siswa khususnya mata pelajaran IPA, sangat memungkinkan pencapaian mutu pendidikan ke arah yang lebih baik lagi, dalam artian siswa bukan hanya menjadi tipe penghapal saja, akan tetapi benar-benar memahami tentang konsep yang diberikan. Diantara metode-metode yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran, ada salah satu metode yang secara teoritis mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep IPA kepada anak-anak yaitu bermain peran.

Metode bermain peran bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat dalam memecahkan masalah. Dengan bermain peran siswa menyadari adanya peran yang berbeda dalam dirinya yaitu perilaku orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini sangat banyak manfaatnya bagi siswa diantaranya (1) sebagai sarana untuk menggali perasaan siswa mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, (2) siswa mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsi apabila siswa terjun ke masyarakat di masa mendatang, (3) siswa dapat membawa diri, menempatkan diri, menjaga diri sehingga tidak asing lagi bergaul dengan masyarakat atau siswa-siswa yang berbeda-beda, dan (4) siswa mampu menemukan jati dirinya sendiri sehingga berpotensi menimbulkan rasa percaya pada kemampuan dirinya sendiri

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa dalam pembelajaran IPA khususnya konsep gaya gesek di kelas V SDN 2 Upomela pada umumnya guru menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, namun belum bisa berinovasi karena

penerapannya cenderung pada tiga metode yang selalu divariasikan yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Observasi awal yang dilakukan dengan memberikan instrumen berupa lembar instrumen tes siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru mitra peneliti melalui variasi metode *kontemporer* (ceramah, tanya jawab dan penugasan) menunjukkan bahwa dari 18 orang siswa, prosentase siswa yang hasil belajarnya rendah adalah 66% atau 12 orang, sedangkan yang telah mencukupi standar belajar yang ditetapkan hanya berkisar 33% atau 6 orang. Dari data awal tersebut, jelaslah bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Upomela dengan sistem pembelajaran seperti itu belum bisa mencapai hasil belajar yang efektif dan terarah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode bermain peran melalui penelitian yang diformulasikan dengan judul” **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gaya gesek Melalui Penerapan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 2 Upomela Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang konsep gaya gesek.
2. Belum tepatnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan metode bermain peran
4. Aktivitas belajar yang cenderung membosankan
5. Sistem pembelajaran terkesan hanya guru yang aktif, sementara siswa pasif

1.3 Batasan Masalah

Untuk menfokuskan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA konsep gaya gesek serta kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 2 Upomela kecamatan Bongomeme kabupaten Gorontalo

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep gaya gesek di kelas V SDN 2 Upomela Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo?”

1.5 Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA tentang konsep gaya gesek di kelas V SDN 2 Upomela Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada gaya gesek melalui penerapan metode bermain peran di kelas V SDN 2 Upomela Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru, meningkatkan profesionalisme dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran IPA.
2. Bagi Siswa, siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik dan berkembang kemampuan daya pikirnya.
3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai parameter dan referensi dalam meningkatkan program sekolah sehubungan dengan peningkatan kompetensi siswa.
4. Bagi peneliti, sebagai proses pembelajaran dan penyempurnaan untuk melakukan penelitian selanjutnya.