

# BAB I

## PENDAHULUAN

- **Latar Belakang Masalah**

Secara umum pengertian pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik.

Menurut Purwanto (2016:46) Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan bersifat ideal. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Pembelajaran IPA di SD banyak mengalami kesulitan. Salah satunya dapat disebabkan oleh karakteristik materi yang terdapat pada pelajaran IPA tersebut. Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi IPA. Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung wajar. Semangat siswa terkadang tinggi, tetapi terkadang juga sulit untuk konsentrasi.

Kesulitan belajar akan timbul karena tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecapakan, tidak sesuai dengan tipe anak, banyak menimbulkan problema pada dirinya. Karena itu proses pelajaran pun tidak pernah terjadi dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Adanya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan bagaimana respon anak ketika guru menjelaskan dalam proses pembelajaran. (Ahmadi, 2013).

Sujana (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA di sekolah bertujuan agar siswa dapat menemukan suatu fakta, teori bahwa konsep melalui pengaplikasian suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran, dan dapat menimbulkan suatu pengalaman yang berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa. Pengalaman langsung yang siswa alami dalam proses belajar IPA khususnya,

menjadikan pembelajaran tersebut menjadi suatu hal yang menyenangkan, dan pengalaman belajar yang diterima berkesan. Akan tetapi, pembelajaran IPA yang terjadi disekolah hanya membuat pengalaman belajar siswa kurang berkembang. Selain itu, penggunaan metode konvensional lebih banyak diterapkan daripada penggunaan metode yang membimbing siswa pada pengalaman belajar siswa yang menyenangkan. Maka akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria tuntas. Hal ini diakibatkan karena guru lebih memperhatikan hasil belajar ketimbang proses yang dijalani siswa untuk mendapatkan hasil belajar. Karena hasil belajar yang baik belum tentu dapat tercapai apabila proses untuk mendapatkannya diabaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 065013 Medan masih menggunakan kurikulum KTSP dengan materi yang sedang diajarkan yaitu “Perkembangbiakan makhluk hidup” yang pokok bahasannya perkembangan manusia, perkembangbiakan tumbuhan dan perkembangbiakan hewan. Hasil dari observasi ditemukan masalah-masalah pada hasil belajar siswa, kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung berhasilnya proses pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan metode yang konvensional yang masih bersifat monoton seperti metode ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, bosan, dan malas untuk memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Pengelolaan kelas yang tidak baik mengakibatkan situasi di dalam kelas tidak kondusif, serta media pembelajaran yang terpaku pada satu sumber buku saja menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, proses pembelajaran yang kurang berhasil disebabkan oleh kinerja guru yang tidak memperhatikan penggunaan metode, model, pendekatan dan media pembelajaran serta pengelolaan kelas yang kurang baik. Dampak dari kondisi ini adalah hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa untuk berfikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar yaitu dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa aktif dan memahami pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu melalui penerapan metode *role playing*.

Model *Role Playing* merupakan salah satu permainan gerak yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Dalam model pembelajaran ini dapat membangkitkan

gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanaansosial yang tinggi. (Aris Shoimin. 2016. 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 161).

Alasan pemilihan metode *role playing* karena melalui metode ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran IPA dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat, sehingga menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dan dapat membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif serta siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi di dunia nyata. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya (Hamalik, 2001). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

- **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- Hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan IPA siswa masih rendah
- Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA yang ditunjukkan dari hasil perolehan nilai yang masih terdapat dibawah KKM sebanyak 6 orang dari 21 orang siswa
- Pembelajaran masih berpusat pada guru pada saat pembelajaran berlangsung.

- **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup di kelas V SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

### **Rumusan Masalah**

Darilatarbelakngandanidentifikasimasalahdiatasmakarumusanmasalahd alam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024?
- Bagaimana hasil belajar siswa tanpamenggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA kelas V diSD Negeri 065013 Medan T.P. 2023/2024?
- Apakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 065013 Medan T.P. 2023/2024?

### **Tujuan Penelitian**

Makatujuanpenelitian iniadalahsebagai berikut:

- Untukmengetahuihasilbelajarsiswadenganmenggunakanmodelpembelajaran *RolePlaying* padamata pelajaranIPAdikelas V SD Negeri065013MedanT.P2023/2024
- Untukmengetahuihasilbelajarsiswa tanpamenggunakanmodelpembelajaran *RolePlaying* padamata pelajaranIPAdikelas V SD Negeri065013MedanT.P2023/2024
- Untukmengetahupengaruhmodelpembelajaran *RolePlaying*matapelajaranI PA dikelasV SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

### **Manfaat Penelitian**

- Bagi Guru  
Memberikan masukan agar guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- Bagi Siswa  
Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usahameningkatkan

tingkataktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dilihat dari sudut pandang model pembelajaran *Role Playing*.

- BagiPeneliti

Sebagai acuan untuk meningkatkan model pembelajaran *Role Playing*di masa akan datang guna menumbuhkan minat belajar siswa.

