

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan IPTEK dan arus globalisasi mengakibatkan hubungan yang tidak linier antara pendidikan dengan lapangan pekerjaan, sehingga menimbulkan kesenjangan. Diperlukan penataan kembali sistem pendidikan secara menyeluruh terutama yang berkaitan dengan kualitas pendidikan guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan dunia kerja.” Pendidikan harus diletakkan pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*)”.(E. Mulyasa. 2004: 8).

Pendidikan mempunyai peran sangat penting bagi perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan merupakan wadah (kegiatan) sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik pada proses belajar mengajar, merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan pendidikan.

Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sebagai dari pendidikan dasar memegang peranan yang penting dalam membentuk landasan akademis pada jenjang berikutnya. Mengingat pentingnya pendidikan di SD, maka dalam

kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa harus diperhatikan. Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kurikulum KTSP Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains SD dan MI, bahwa "sains melibatkan proses penemuan yang berkaitan dengan mencari tahu tentang alam dan bukan hanya pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip dan teori saja tetapi sains perlu diberikan sebagai wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya dalam alam sekitar". (Depdiknas. 2003: 3).

Sesuai dengan perkembangan mentalnya, siswa SD lebih tertarik belajar sesuatu yang konkrit, mudah dilihat, serta menarik. Anak-anak juga lebih menyukai kegiatan bermain karena hal itu merupakan sesuatu yang alami dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung seharusnya siswa dapat mengembangkan potensinya dalam berbicara atau berkomunikasi, menumbuhkan nilai positif, dan kemampuan berkarya. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan potensi siswa terkait dengan usia pada saat berpikir konkrit.

Kebermaknaan dalam belajar akan tercapai apabila siswa aktif dalam tugas-tugas atau kegiatan-kegiatan pembelajaran (belajar mengajar). Hal ini dikarenakan keterlibatan siswa dalam aneka kegiatan belajar mengajar akan meningkatkan keterampilan proses bagi siswa. Keterampilan proses adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk mengamati, menggolongkan,

menafsirkan, menerapkan, merencanakan, penelitian dan mengkomunikasikan hasil perolehan tersebut. Di dalam sains fisika, keterampilan proses diwujudkan dalam bentuk proses sains yang di dalamnya termuat serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu konsep. Hal ini sesuai dengan sifat sains, karena sains merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. Coni Semiwan (1991: 169) ”Perkembangan tingkat kognitif manusia sepanjang hidupnya menurut Jean Piaget dibagi menjadi 4 stadium atau tingkatan, yaitu : sensori motorik, pra oprasional, operasional konkrit dan operasional formal”.

Salah satu metode pembelajaran yang telah lama ada namun jarang digunakan adalah *Role Playing*, siswa diberi kebebasan memerankan tokoh atau benda-benda tertentu. Siswa bebas menggunakan dialog-dialog yang akan diucapkan, dan melalui *Role Playing* aspek sikap dan keterampilan siswa cenderung akan muncul. Pada akhirnya memungkinkan siswa dapat mengembangkan pemahaman akan materi pembelajaran. Walaupun *Role Playing* lebih sering diterapkan pada ilmu sosial, namun dalam penelitian ini dicoba diterapkan pada mata pelajaran sains. Teori *True or False* merupakan teori kolaboratif ini juga merangsang keterlibatan langsung dalam semua materi pelajaran. Strategi tersebut untuk mengembangkan membangun team (*team building*), berbagai pengetahuan dan belajar langsung. Pembelajaran *Role*

Playing dan *True or False* ini akan di coba diterapkan di SD N II Boto Jatiroto, Wonogiri.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri berlangsung seperti halnya yang terjadi pada sebagian besar pembelajaran di SD yaitu menggunakan metode ceramah dengan sedikit variasi metode praktek, cerita dan diskusi. Di sekolah terdapat fasilitas praktikum namun kegiatan praktikum khususnya pada mata pelajaran sains kelas IV pelaksanaannya disesuaikan dengan waktu dan peralatan yang tersedia. Praktikum dilaksanakan di dalam kelas karena, sekolah tidak memiliki laboratorium untuk praktek. Pembelajaran IPA yang secara langsung melibatkan aktivitas siswa jarang dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan sarana. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada penyelesaian materi IPA berlangsung cenderung bersifat komunikasi satu arah. Guru lebih banyak mendominasi pembelajaran, yaitu guru menerangkan siswa mendengarkan dan mencatat. Padahal siswa kelas IV sangat senang apabila pembelajaran IPA diselingi dengan kegiatan bermain atau kegiatan di luar kelas. Materi sains dalam penelitian ini adalah "Struktur organ tubuh manusia dan fungsinya".

Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya ada dua sub pokok materi yaitu : Mengenal rangka manusia dan cara pemeliharaannya. Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya merupakan pembelajaran IPA kelas IV yang terdapat pada semester I.

Belajar IPA, tidak hanya sekedar menghafal tetapi dibutuhkan pengertian dan pemahaman, sehingga dapat menghasilkan belajar yang bermakna. Dalam mengajar IPA, guru harus berusaha agar siswa lebih banyak mengerti dan mengikuti proses belajar dengan gembira, sehingga akan timbul motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang telah disajikan. Untuk melihat peranan penerapan *Role Playing* dan *True or False* pada pembelajaran IPA di SD terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tentang pengembangan pembelajaran IPA melalui *Role Playing* dan *True or False* pada siswa SD. Hasil belajar ini dapat di lihat dari segi proses maupun produk pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran diamati dari aktivitas siswa dalam belajar. Aktivitas siswa dalam belajar melalui metode *Role Playing* dan *True or False* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aktivitas siswa dapat diamati dengan menggunakan lembar observasi dengan hasilnya dapat diharapkan dan dimanfaatkan oleh guru sebagai pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran di dalam kelas. Melalui penelitian ini diharapkan siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan metode yang selama ini digunakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran di SD cenderung terfokus pada komunikasi satu arah yaitu guru ceramah di depan kelas dan siswa mendengarkan dan mencatat yang menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.
2. Pelaksanaan praktikum yang dilakukan di dalam kelas karena, sekolah tidak memiliki laboratorium.
3. Alat peraga atau peraktikum IPA (sains) di SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri belum secara optimal.
4. Aktivitas siswa SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri selama pembelajaran cenderung hanya mendengarkan pelajaran guru dan mencatat hal-hal yang dianjurkan guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka perlu pembatasan masalah. Adapun hal-hal yang membatasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dititik beratkan pada penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dan *True or False* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya pada siswa kelas IV

SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri.

2. Penelitian dilakukan di SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri pada tahun 2011.
3. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

D. Rumusan Masalah

Masalah utama yang akan diteliti pada penelitian ini adalah :

Apakah penerapan strategi *Role Playing* dan *True or False* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya pada siswa kelas IV di SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri Tahun 2011?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengetahui peningkatan hasil belajar IPA pada materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya melalui penerapan strategi *Role Playing* dan *True or False* pada siswa kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri Tahun 2011.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut ini :

1. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan tentang penerapan pembelajaran IPA melalui *Role Playing* dan *True or False*.
- b. Dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas.
- c. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui *Role Playing* dan *True or False* dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi siswa

- a. Hasil belajar siswa dapat meningkat setelah kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *True or False*.
- b. Mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sains yang hanya menggunakan metode ceramah karena metode *Role Playing* dan *True or False* adalah metode belajar sambil bermain.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Bagi Peneliti

Sebagai suatu bahan kajian serta menambah wawasan dan termotivasi untuk penelitian lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi sekolah

- a. Dapat menggunakan metode *Role Playing* dan *True or False* sebagai

metode alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan belajar mengajar.

- b. Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.