

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan akhir pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung sesuai dengan harapan jika situasi dan kondisi yang kondusif, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai metode pembelajaran yang bersifat PAKEM, yaitu Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan serta mampu memilih metode yang tepat serta dapat menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negari Banjarsari I pada saat ini adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran IPA, hal ini dibuktikan dengan kurang maksimalnya hasil belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran masih diterapkan metode yang konvensional. Salah satu contoh dari metode konvensional adalah metode ceramah. Kelemahan dari metode ceramah ini yaitu siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan ketrampilan dan sikap, dan cenderung

menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir (Hasibuan & Moedjiono 1995: 13). Sehingga dalam hal ini guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa yang belajar tinggal datang ke sekolah duduk, mendengarkan, mencatat, mengulang kembali pelajaran di rumah, serta menghafalkan untuk menghadapi ulangan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa pasif karena siswa berada pada rutinitas yang membosankan. Karena siswa memiliki kebutuhan belajar, teknik – teknik dan perilaku belajar, maka guru harus menguasai macam-macam metode dan teknik pembelajaran, memahami materi atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Guru dituntut untuk dapat memiliki pembelajaran yang tepat , agar siswa terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien. Guru berperan sebagai motivator sedangkan siswa berperan untuk mempelajari kembali dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran IPA. Untuk menanggulangi kejenuhan siswa, diperlukan adanya upaya pengembangan pembelajaran.

Metode bermain peran menurut Supendi dan Nurhidayat (2008: 11) bermain pada dasarnya adalah proses *eksperimental learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung apa yang mereka pelajari.

Pada metode bermain peran memberikan kesempatan pada siswa-siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial. Para siswa mempraktikan untuk menempatkan diri mereka dalam berbagai peran yang

akan dibawakan. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh proses ini akan mudah diserap, dipahami dan diingat lebih lama dibanding jika hanya menggarap salah satu aspek saja. Bermain dan belajar merupakan dua hal yang saling mendukung pada proses pembelajaran. Pada sekarang ini aktivitas belajar bisa menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan seperti halnya bermain. Sehingga keduanya dapat berjalan bersama-sama.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Studi Komparasi Hasil Belajar, Antara Metode Bermain Peran dan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N I Banjarsari Tahun Pelajaran 2011/2012”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode mengajar IPA yang digunakan guru kurang menarik sehingga minat belajar siswa rendah.
2. Dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih jarang menggunakan metode Bermain Peran (Role Playing)
3. Prestasi belajar IPA sangat memerlukan proses pembelajaran menggunakan metode yang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terpusat pada suatu masalah yang akan diteliti, maka perlu adanya pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam ini adalah terbatas pada metode Bermain Peran dan metode Ceramah.
2. Perbedaan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang menggunakan metode Bermain Peran dan metode Ceramah pada siswa kelas IV SD Negeri I Banjarsari tahun ajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan:

“Apakah ada perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang menggunakan metode Bermain Peran dan metode Ceramah pada siswa kelas IV SD Negeri I Banjarsari Tahun Pelajaran 2011/2012 ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Bermain Peran dan metode Ceramah

terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri I Banjarsari Tahun Pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan terhadap pembelajaran IPA terutama untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan metode yang kreatif yaitu metode bermain peran.
- b. Bagi para pengembang pengetahuan, sebagai acuan untuk mengadakan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran melalui metode bermain peran.
- b. Bagi Guru, penelitian ini sebagai bahan masukan guru bahwa dalam pembelajaran akan berhasil jika metode yang digunakan tidak terpancang dengan metode konvensional saja, namun dapat juga diterapkan dengan metode *active learning* seperti metode bermain peran.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan masukan yang positif, yaitu dengan adanya beragam metode dapat mendorong sekolah untuk memperbanyak fasilitas dan alat peraga sebagai sumber belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

- d. Bagi peneliti dan calon guru, dapat mempersiapkan diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi jika nantinya terjun dalam dunia pendidikan