BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan dasar yang diharapkan memberikan kemampuan dasar (baca, tulis, hitung) dan sebagai lembaga pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Peranan tersebut diharapkan dapat menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas di bidang ilmu pengetahuan, selain itu juga berperan dalam mengasah kemampuan berfikir siswa untuk mempersiapkan mereka ke jenjang yang lebih tinggi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan IPA di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA diarahkan untuk "mencari tahu" dan "berbuat" sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.[1]

Menurut Sumaji 1998, IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya mengenai alam sekitarnya. Mata pelajaran IPA adalah program untuk menanamkan dan

[1] *Permendiknas* No.22 dan 23 Tahun 2006. 38

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Sang pencipta.

Pada hakekatnya IPA terdiri atas tiga komponen, yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah. Jadi tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau fakta yang dihafal, namun juga merupakan kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari rahasia gejala alam. Sehingga diambil upaya peningkatan kemampuan menghafal pelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Namun Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA, didapati para siswa di sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam mencapai suatu kompetensi dasar dan tujuan pengajaran itu sendiri.[2]

Hal ini dikarenakan penguasaan materi siswa kurang mengena, sehingga sangat mengganggu pencapaian kompetensi seperti yang tertera dalam kurikulum. Mereka sering kesulitan mengingat dengan jelas sebuah proses atau nama-nama ilmiah dalam materi yang diajarkan, karena hafalan mereka relatif kurang diperhatikan sehingga proses pencapaian suatu kompetensi dasar akan sulit tercapai.

---

[2] *Hakikat Pembelajaran IPA SD* (13April 2010). http://www.scribd.com/doc/81898495/7/A-Hakikat-Pembelajaran-IPA-SD

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan dari hasil observasi berupa pree test sekaligus wawancara dengan guru dan murid di sekolah SD Pancasila 45 Surabaya, didapati hal-hal sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan (antusias) siswa pada proses pembelajaran
2. Hasil tes siswa mayoritas di bawah standar
3. Siswa kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran serta istilah-istilah ilmiah yang telah disampaikan

Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah *Role Playing* atau bermain peran. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Jill Hadfield pada tahun 1986, yakni sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran sesuatu.[3]

Alasan dipilihnya metode *Role Playing* adalah bahwa metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghafal yang telah ada cenderung monoton. Salah satu metode tersebut adalah sebagaimana yang telah dikembangkan oleh De Decco dan Crawford pada tahun 1974, yaitu metode interaksi belajar-mengajar yang disebut dengan Metode Psikologi. Metode ini

[3] *Model Pembelajaran Role Playing* (21 November 2011). http://sharingkuliahku.wordpress.com/category/model-pembelajaran-role-playing/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibedakan menjadi tiga submetode, yaitu (a) Metode Kuliah Hafalan, (b) Metode Montessori, dan (c) Metode Hubungan Insani. Ketiga submetode ini menunjukkan adanya intensitas interaksi yang berbeda, dan mengakibatkan perbedaan dalam kadar keaktifan siswanya.

Metode Kuliah Hafalan merupakan gaya mengajar tradisional, akan tetapi sering digunakan di sekolah-sekolah sekarang ini. Siswa bersifat kurang aktif, dan melaksanakan kegiatan belajarnya kurang variatif. Siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar digambarkan Duduk – Dengar – Catat – Hafal (DDCH). Metode ini mengarahkan siswa agar mempunyai keterampilan berbicara, menulis, berpikir dan bersikap kritis melalui pengajaran bahasa, logika, filsafat, moral, metafisika, dan teologi.

Menurut metode kuliah hafalan ini, guru hanya dituntut untuk menyampaikan materi dan kemudian mengevaluasinya untuk mengetahui keberhasilannya dalam mengajar. Kebutuhan siswa, tingkat kemampuan siswa, metode yang tepat tidak menjadi proses perhatian guru.[4]

Selain metode terdahulu yang cenderung monoton, sesuatu yang dialami akan lebih melekat dalam ingatan memori manusia. Menurut teori John Dewey, yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*). Prinsip ini berdasarkan asumsi bahwa siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila

[4] Sri Anitah Wiryawan dan Noorhadi Th, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 1998), 3-15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka hanya melihat materi/konsep. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, meningkat apabila guru menerima peranan nonitervensi.[5]

Lakon pendek dan lucu terbukti dapat membantu, sebagian siswa yang kinestetik suka belajar melalui gerakan, dan paling baik menghafal informasi dengan mengasosiasikan gerakan dengan setiap fakta. Banyak siswa kinestetik menjauhkan diri dari bangku, mereka lebih suka duduk di lantai dan menyebarkan pekerjaan di sekeliling mereka.[6]

Perkembangan zaman dan teknologi setiap harinya semakin menuntut kekreatifan dan inovasi dalam mengembangkan metode yang sudah ada menjadi lebih menarik, aktif dan meningkatkan kemampuan siswa khusunya dalam menghafal.

Berdasarkan uraian diatas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Peningkatan Kemampuan Menghafal Materi Alat-alat Pencernaan Kelas V Dengan Metode *Role Playing* Di SD Pancasila 45 Surabaya".**

B. Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

---

[5] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 212
[6] Bobbi DePoter, *et.al.*, *Quantum Teaching* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), 168

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menghafal materi alat-alat pencernaan di kelas V SD Pancasila 45 Surabaya?
2. Bagaimana penggunaan metode *Role Playing* pada materi alat-alat pencernaan di kelas V SD Pancasila 45 Surabaya?
3. Apakah dengan menggunakan metode *Role Playing* terjadi peningkatan kemampuan menghafal materi alat-alat pencernaan di kelas V SD Pancasila 45 Surabaya?

C. Tindakan Yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan Menghafal Materi Alat-alat Pencernaan kelas V SD Pancasila Surabaya di atas adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dengan menggunakan metode ini diharapkan hafalan siswa dalam alat-alat pencernaan dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kemampuan siswa kelas V SD Pancasila 45 Surabaya dalam menghafal materi alat-alat pencernaan
2. Mendiskripsikan penggunaan metode *Role Playing* pada materi alat-alat pencernaan di kelas V SD Pancasila 45 Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Mengukur terjadinya peningkatan kemampuan menghafal materi alat-alat pencernaan pada siswa kelas V SD Pancasila 45 Surabaya dengan menggunakan metode *Role Playing*

E. Lingkup Penelitian

Untuk menghindari ketidak-konsistenan antara topik yang diangkat dengan pembahasan yang diberikan, maka penulis memberi batasan terhadap masalah yang dibahas dalam karya ini.

Sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat, peneliti hanya membahas masalah yang terkait dengan penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan menghafal terhadap materi alat-alat pencernaan pada siswa kelas V SD Pancasila 45 Surabaya, dan mendeskripsikan tingkat hafalan siswa terhadap materi tersebut.

Ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dalam proses penelitian, disesuaikan dengan jumlah jam yang disediakan oleh pihak sekolah yang diteliti.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teori dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara teoritis hasil penilitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran IPA khusunya menghafal materi dan istilah-istilah ilmiah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki 3 manfaat:

a. Bagi Peneliti: Menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana penggunaan *Role Playing* (bermain peran) sebagai salah satu metode pembelajaran IPA. Menjadi motivasi bagi mahasiswa bahwa proses pembelajaran tidak hanya melulu harus dengan buku pegangan dan papan, tapi masih banyak strategi ataupun metode lain yang dapat digunakan. Serta dapat menambah perbendaharaan teknik bagi calon-calon guru yang sebentar lagi akan benar-benar terjun ke masyarakat untuk mengabdikan diri dengan ilmu yang dimilikinya.

b. Bagi guru: Mendapatkan ilmu pengetahuan baru dari hasil penelitian dan dapat langsung diterapkan di sekolah terutama dalam proses pembelajaran. Dengan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar yang selalu sama.

c. Bagi siswa: Siswa dapat mendapat suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain- main dan melakukan hal- hal yang mereka suka. Dalam hal ini yaitu bermain. Selain bisa menyegarkan suasana belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka ini juga akan mempercepat proses transformasi ilmu di dalamnya.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas yang diangkat adalah "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGHAFAL MATERI ALAT-ALAT PENCERNAAN KELAS V DENGAN METODE *ROLE PLAYING* DI SD PANCASILA 45 SURABAYA". Agar tidak terjadi salah arti dalam penulisan, maka perlu dijelaskan beberapa istilah berikut:

Kemampuan Menghafal Materi Alat-alat Pencernaan	:	Kemampuan siswa dalam berpikir, menganalisa, berimajinasi dan menyimpan informasi. Serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali, yaitu informasi yang terkait dengan pelajaran IPA kelas V SD khususnya materi tentang alat-alat pencernaan dan nama-nama ilmiahnya. Dimana sasaran utamanya adalah C1 (Kognitif menghafal)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode *Role Playing*	:	Suatu metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih untuk menguasai bahan-bahan pelajaran IPA kelas V khususnya materi pencernaan beserta nama-nama ilmiahnya. Yang mana melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan organ pencernaan yang ia perankan.[7] Secara garis besar langkah-langkah dalam metode *Role Playing* adalah sebagai berikut: 1. Persiapan dan intruksi 2. Tindakan dramatik dan diskusi 3. Evaluasi bermain peran

[7] Mel Silberman, *Active Learning:101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), 217.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id