

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan saat ini pada proses pembelajaran banyak hal yang dilakukan oleh pengajar untuk menumbuhkan semangat belajar dalam proses belajar mengajar mulai dari model-model yang digunakan sampai strategi apa yang cocok digunakan pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum K13 yang dimana siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Pengertian pembelajaran sendiri adalah proses komunikasi yang melibatkan guru (pengajar) sebagai kominikan, materi pembelajaran sebagai isi pesan yang disampaikan oleh komunikator dan sumber belajar sebagai sarana atau media komunikasi.

Dilihat dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merilis pencapaian nilai Programme for Internasional Student Assessment (PISA), Selasa 6 Desember 2016, di Jakarta. Relase ini dilakukan bersama dengan 72 negara peserta surve PISA. Hasil surve tahun 2015 menunjukkan Indonesian mendapatkan posisi ke empat dalam hal kenaikan pencapaian murid dibandingkan hasil survei sebelumnya pada tahun 2012, dari 72 negara yang mengikuti tes PISA. Pada pembelajaran sains dari 382 poin pada tahun 2012 menjadi 403 poin pada tahun 2015. Peningkatan tersebut mengangkat posisi Indonesia 6 peringkat ke atas bila dibandingkan peringkat kedua dari bawah pada tahun 2012.

Dari ketercapaian nilai di atas menyatakan bahwa rendahnya pendidik IPA di Indonesia terjadi dikarenakan berdasarkan waktu pembelajaran sains, seluruh negara yang bergabung di OECD menunjukkan 94% murid rata-rata mengikuti satu mata pelajaran sains dalam seminggu. Namun, Indonesia sejumlah 4% murid tercatat sama sekali tidak dituntut untuk mengikuti mata pelajaran sains.

Dilihat dari uraian diatas maka harus adanya pemerataan pembelajaran IPA dan disamping itu juga pengajar harus pandai-pandai menggunakan strategi atau metode apa yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, supaya dalam proses pembelajaran tersebut tidak monoton dan kurang aktifnya

peserta didik yang akan membuat kurang semangat pelajar dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik biasanya dilakukan pada saat bermain meskipun pada saat proses pembelajaran banyak peserta didik yang aktif, tetapi aktif bermain. Dari aktif tersebut pengajar harus membuat model pembelajaran yang masuk dalam dunia mereka.

Model yang masuk dalam dunia mereka yang aktif yaitu model bermain peran (*role playing*). Model bermain peran merupakan model yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih untuk memainkan peran tentang suatu topik atau suatu permasalahan. Dalam hal ini banyak siswa akan mudah mengingat atau memahami suatu pembelajaran karena mereka berinteraksi secara langsung dan mereka belajar sambil bermain. Pada kelas V masih menyukai bermain dari pada belajar secara serius, jadi sebagai pengajar harus bisa menguasai dunia mereka dan masuk didunia mereka supaya dalam proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan hal yang mereka sukai.

Berdasarkan masalah di atas dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA maka dalam proses belajar , peneliti akan mengangkat dalam judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Roll Pleying*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Sesuai latar belakang di atas, adapun batasan-batasan yang harus dilakukan, terdiri dari:

1. Penelitian ini dilakukan menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*).
2. Hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif.
3. Penelitian dilakukan pada pembelajaran IPA kelas V.
4. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas,, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
2. Bagaimana keterlaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui adanya Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
2. Mengetahui keterlaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik bagi:

1. Bagi penelitian

peneliti ini diharapkan dapat memberi pengalaman berharga dalam membantu memahami seberapa besar pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

2. Bagi pendidik

penelitian ini digunakan untuk memberikan pengetahuan cara mengajar yang disenangi siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Bagi siswa

peneliti ini diharapkan dapat mengoptimalkan keaktifan dan kekompakan dan proses pembelajaran.