

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting, sehingga manusia membutuhkan pendidikan mulai dari mereka lahir hingga mereka tua bahkan sampai akhir hayat. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi perkembangan peradaban manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, agar bangsa Indonesia saat ini memiliki sumber daya yang berkualitas, tentunya harus dilakukan usaha untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Begitu pentingnya Pendidikan ataupun pembelajaran harus disusun dan ditata sebaik mungkin demi tercapainya tujuan pendidikan yang dimaksud. Menurut (Arifin, 2017) tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini menjelaskan bahwa di setiap jenjang harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat.

IPA merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar, pembelajaran IPA di SD memuat materi materi tentang pengetahuan-pengetahuan

alam yang dekat dengan kehidupan siswa di SD. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadidi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapjan dalam kehidupan sehari-hari.

Astawan dan Agustina (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA merupakan usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, menggunakan prosedur tepat, dan menjelaskannya dengan penalaran yang valid sehingga dapat dihasilkan kesimpulan yang betul. Pada prinsipnya, mempelajari IPA bertujuan sebagai cara agar siswa dapat mencari tahu dan cara mengerjakan atau memahami alam sekitar secara mendalam.

Dalam mata pelajaran IPA pemahaman konsep peserta didik sangatlah diperlukan. Pentingnya pemahaman konsep ini dijelaskan oleh Hendriana (2017) bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan menyerapkan dan memahami materi yang telah dipelajari hingga mampu menjelaskannya dengan kata-katanya sendiri. Kemampuan pemahaman konsep terhadap peserta didik sering kali diabaikan oleh seorang guru yang akhirnya mengakibatkan tujuan pembelajaran IPA tidak tercapai dengan sangat maksimal.

Permasalahan yang sering dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah peserta didik kurang memahami materi dikarenakan malas belajar, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik tidak mau bertanya, dan tidak memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru, sehingga sebagian peserta didik tidak memahami isi materi pelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan pada kurangnya pemahaman konsep belajar peserta didik.

Keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung kepada beberapa aspek, salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Dalam metode ceramah peserta didik terkadang tidak begitu memperhatikan, akibatnya tingkat pemahaman konsep peserta didik terhadap materi pelajaran yang dijelaskan guru rendah.

Pada pelaksanaan pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 20-22 Januari 2023 di SDN 1 Klumpit memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui informasi dari guru kelas V, menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami sepenuhnya tentang pelajaran IPA terutama apabila membahas tentang sebuah konsep pada suatu materi. Hal itu dibuktikan dengan tes pra penelitian yang dilakukan dengan hasil hanya sekitar 27% siswa yang mampu memahami konsep IPA dengan baik dan benar. Adapun hasil observasi, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konservatif, guru juga tidak mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar mendapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Ketika proses pembelajaran terkadang guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau menanggapi sehingga berdampak kepada kurangnya pemahaman yang diterima peserta didik.

Penggunaan model dan media yang bervariasi dalam pembelajaran tentunya dapat menciptakan pemahaman konsep peserta didik yang lebih baik. Pada pembelajaran IPA banyak model-model pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Hubungan model pembelajaran *Role*

Playing dengan kemampuan pemahaman konsep IPA adalah bertujuan agar peserta didik dapat mencapai indikator kemampuan pemahaman konsep IPA mulai dari menjelaskan, mencotuhkan, mengklasifikasikan, dan lain-lain.

Model role playing terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, hal ini dibuktikan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap pada tahun 2018 dalam judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMP Swasta Harapan Mekar Medan Marelan”. Dalam penelitian tersebut terbukti bahwa model role playing berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa, hal itu terbukti dengan adanya perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas control pada *pretest* sebesar 0,3030 dan perbedaan data *posttest* sebesar 2,9697.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas karena media merupakan sarana pengalaman yang dilakukan secara langsung oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPA adalah kartu bergambar.

Kartu bergambar merupakan salah satu media visual, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran IPA dengan maksimal. Media kartu bergambar memberikan makna pembelajaran yang lebih hidup dan merangsang kemampuan berpikir siswa. Melalui kartu bergambar ini siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan mereka, sehingga mereka dapat merasakan langsung materi yang sedang dipelajari yang nantinya siswa dapat memahami konsep sebuah materi tersebut dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Muatan IPA Kelas V SD 1 Klumpit”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar.
2. Untuk menentukan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat pada penelitian ini terdiri dari 2 manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini menjelaskan secara detail dan merinci mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar terhadap pemahaman konsep siswa muatan IPA kelas V,

manfaat penelitian ini untuk menambah pengetahuan penulis dan pembaca terkait dengan pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar terhadap pemahaman konsep siswa muatan IPA kelas V. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian sejenis atau penelitian lebih lanjut khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Dalam proses pembelajaran ini tentunya akan memberikan suasana dalam pembelajaran sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga dapat memberikan masukan kepada siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran terutama untuk aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami maupun partisipasi aktif lainnya, sehingga mendapatkan pemahaman konsep yang maksimal.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi baru dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah bahwa pemahaman konsep dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar sebagai bahan untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal.

1.5. Definisi Operasional

a. Model Role Playing

Model *role playing* adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Model *role playing* merupakan jenis teknik simulasi yang sering digunakan untuk melatih keterampilan siswa dan memahami tema yang terkandung dalam suatu kejadian yang diperankan. Langkah-langkah model *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, (1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan, (2) Guru memilih dan mengintruksikan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran, (3) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa, (4) Guru menjelaskan pembelajaran *role playing* dan kompetensi yang ingin dicapai, (5) Guru mengajak siswa sudah ditunjuk mempresentasikan skenario, (6) Setiap kelompok mengamati cerita yang sedang diperankan, (7) Guru memberikan LKPD dan mempersilahkan siswa mengerjakan sesuai dengan perintahnya, (8) beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, (9) Guru dan siswa bersama-sama mengambil kesimpulan dan evaluasi.

b. Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar adalah sebuah media visual yang berbentuk kartu berisi gambar atau simbol tertentu dalam materi siswa. Tujuan media ini adalah membantu siswa dalam mengingat materi dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini terbuat dari kertas yang nantinya di laminating. Bentuk dari kartu bergambar adalah persegi dengan ukuran 12 cm x 12 cm. Isi gambar yang terdapat dari kartu merupakan objek dari materi yang nantinya akan diperankan siswa dalam model *role playing*. Kartu bergambar ini diharapkan dapat membantu siswa ketika sedang memainkan peran dalam pembelajaran, dengan kartu ini siswa dapat dengan mudah mengingat apa yang sedang diperankan dan yang

diperankan temannya sehingga pembelajaran dengan model role playing dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Pemahaman Konsep IPA

Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep atau fakta dan menjawabnya dengan menggunakan kalimatnya sendiri tanpa mengubah arti dari suatu konsep yang dimaksudkan. Pemahaman konsep IPA diartikan merupakan proses pemaparan suatu fakta atau konsep IPA secara rinci, melalui pengamatan ataupun percobaan. Adapun indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, 1) menyatakan Kembali suatu konsep, 2) mengelompokkan objek menurut karakteristik tertentu, 3) memberikan contoh dan bukan contoh, 4) menyajikan konsep dalam bentuk yang berbeda, 5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, 6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, 7) menerapkan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.

d. Siklus Air

Siklus air adalah siklus atau sirkulasi air yang berasal dari bumi kemudian menuju ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi yang berlangsung secara terus-menerus. Proses ini terjadi diawali dengan panas matahari yang menyebabkan air mengalami penguapan dari air (evaporasi) atau dari tumbuhan (transpirasi). Air ini berubah menjadi gas akan terus naik hingga pada ketinggian tertentu di atmosfer. Di sana terjadi perubahan suhu yang menyebabkan terjadinya proses pengembunan atau pembentukan awan (kondensasi). Beberapa waktu kemudian awan semakin gelap karena kandungan uap air di dalamnya bertambah lalu terjadilah proses hujan ke bumi (presipitasi) melalui air, salju, hujan es, dan kabut. Air yang jatuh ke bumi akan diserap ke dalam pori-pori tanah (infiltrasi). Air yang tersimpan itu lama-lama mengalir dan terkumpul di pgunungan lalu muncul sebagai sumber air. Materi pembelajaran ini dipilih dalam penelitian ini karena bisa diterapkan dengan menggunakan model role playing, siswa

diharapkan dapat merasakan dan mendapatkan pengalaman langsung mengenai proses siklus air.

