

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mendorong siswa untuk mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Mereka akan belajar bahwa fenomena alam dan sosial berhubungan satu sama lain ketika mereka mempelajari lingkungan mereka. Siswa diajarkan untuk mengamati atau mengamati, meneliti, dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya. Keterampilan ini sangat penting sebagai dasar pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi (Kebudayaan, n.d.). Perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS disebabkan oleh tiga alasan: 1) siswa MI/SD memiliki kemampuan untuk melihat situasi secara keseluruhan; 2) mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan pemikiran holistik tentang lingkungan sosial dan alam; dan 3) mereka meningkatkan profil siswa Pancasila (Astuti, 2022). Tujuan dari perubahan status mata pelajaran IPA yang digabungkan dengan IPS menjadi IPAS adalah untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh siswa saat ini dan di masa depan. Perubahan ini juga bertujuan untuk mengatur pembelajaran antara satu level ke level berikutnya. Pada kurikulum 2013, pembelajaran IPA dan IPS yang semula terpisah diubah menjadi IPAS sebagai landasan untuk memungkinkan siswa SMA belajar IPA secara terpisah.

Pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang fenomena alam serta menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, kegigihan, kemauan, dan kesadaran tentang kehadiran sosial. Semua hal ini akan berkontribusi pada pembentukan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPAS, diharapkan siswa berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan observasi eksperimen

dan diskusi untuk menemukan jawaban atas berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan memastikan bahwa semua siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pembelajaran IPAS membutuhkan keterampilan, inovasi, kreatifitas, dan pemahaman. Pembelajaran IPAS dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran terpenuhi dengan baik dan sesuai rencana. Hasil belajar IPAS siswa adalah hasil dari semua faktor ini.

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata, yakni pemahaman dan konsep. Kunandar (2013) menyatakan bahwa pemahaman adalah tingkat pemikiran yang lebih tinggi daripada hafalan atau ingatan. Pemahaman, menurut Harjanto (2008), adalah kemampuan untuk menangkap dan menerjemahkan konsep. Namun, ide adalah hasil dari pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang disampaikan dalam definisi, yang menghasilkan produk pengetahuan yang mencakup teori, prinsip, dan hukum (Sagala, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa pemahaman konsep adalah suatu proses, cara, atau tindakan untuk mengerti atau mengetahui secara khusus tentang konsep yang tercermin dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pemahaman konsep sangat penting untuk pembelajaran. Karena pemahaman atau tidaknya seseorang tentang konsep dasar dalam satu penelitian mempengaruhi pemahaman mereka tentang konsep dalam penelitian berikutnya.

Dalam pembelajaran IPAS, banyak masalah yang dihadapi siswa. Mereka malas belajar, tidak mau bertanya, dan tidak merasa tertarik atau ingin tahu tentang materi. Akibatnya, sebagian besar siswa tidak memahami materi. Hal ini menyebabkan siswa tidak memahami konsep belajar.

Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung pada banyak hal, salah satunya adalah cara guru melakukan pembelajaran. Pembelajaran saat ini sebagian besar berpusat pada guru bercerita atau berceramah

kepada siswa. siswa terkadang tidak sangat memperhatikan ketika guru berbicara, sehingga siswa tidak memahami konsep dengan baik.

Studi yang dilakukan oleh Sapuroh (2010) menemukan bahwa banyak siswa dengan nilai rendah masih jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan cara yang sama, studi yang dilakukan oleh Budiarti (2011) menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa tentang pelajaran Biologi di MAN Sukoharjo, hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep kurang memuaskan, karena rata-rata nilai mereka berkisar di bawah nilai batas tuntas, yaitu 60.

Pada pelaksanaan pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 16-18 Januari di SDN Demangan memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui informasi dari guru kelas V, mengatakan bahwa masih banyak siswa belum memahami pelajaran IPAS sepenuhnya, terutama saat membahas konsep pada suatu materi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berupa pemberian soal tentang pemahaman konsep IPAS, pemahaman konsep IPAS siswa sangat rendah yaitu dengan rata-rata hasil belajar 15 siswa sebesar 52,4 dengan rincian 3 siswa tuntas dan sebanyak 12 siswa dikategorikan belum tuntas. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau sering disebut dengan KKTP karena memperoleh nilai dibawah 70. Didukung dengan pendapat guru wali kelas V saat wawancara yang mengatakan bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan dan belum bisa secara maksimal dalam memahami konsep IPAS. Hasilnya menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan model pembelajaran konservatif selama proses pembelajaran dan juga tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terkadang, selama proses pembelajaran, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menanggapi pertanyaan. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pemahaman yang cukup.

Untuk mengatasi hal ini, model pembelajaran yang tepat, menarik, dan efektif diperlukan. Aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat

menunjukkan kepada siswa apa yang perlu mereka ketahui setelah proses pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada peran guru sebagai fasilitator, dinamisator, dan motivator bagi siswa. Untuk membuat proses belajar mengajar yang terarah dan efektif, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satunya.

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran peran digunakan sebagai alternatif. Ini karena model ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan di mana siswa dapat berperan sebagai objek pembelajaran dengan berperan sebagai baik benda mati maupun benda hidup. Akibatnya, memberikan kesan kepada siswa dengan memasukkan mereka ke dalam situasi yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya akan berdampak pada kemampuan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman mereka tentang materi yang diberikan.

Model *role playing* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, hal ini dibuktikan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap (2018). 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah (2023), dari penelitian ini disimpulkan bahwa model *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* dari kelas eksperimen 83,9 dan nilai *posttest* rata-rata kelas kontrol sebesar 71,6. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media bergambar, sedangkan perbedaannya terdapat pada hasil akhir yaitu hasil belajar berbeda dengan pemahaman konsep.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2017), dari penelitian ini disimpulkan bahwa model *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep Pada Materi Pencemaran Lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* 40,4 menjadi rata-rata nilai *posttest* 82,4. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman konsep, sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan bantuan media kartu bergambar.

Diharapkan hasil belajar siswa akan ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, yang merupakan model pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan. Keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat diukur sebagai hasil dari seberapa baik mereka memahami materi dan hasil belajar. Semakin baik pemahaman dan prestasi siswa tentang materi, semakin besar keberhasilan proses belajar.

Penggunaan berbagai model dan media dalam pembelajaran pasti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Dalam pembelajaran IPAS, banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing*. Nursehah (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *role playing* juga dikenal sebagai "model pembelajaran bermain peran" dirancang untuk mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Dengan model ini, diharapkan keterampilan berbicara siswa akan terpengaruh. Organisasi kelas dalam kelompok-kelompok, dengan masing-masing kelompok menampilkan atau memperagakan skenario yang telah disiapkan guru. Hubungan model pembelajaran *role playing* dengan kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah bertujuan agar siswa dapat mencapai indikator kemampuan pemahaman konsep IPAS mulai dari menjelaskan, mencontohkan, mengklasifikasikan, dan lain-lain.

Menurut Hidayah et al., (2020) Media digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan antara guru dan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Karena itu, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibuat oleh guru. Selain itu, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas. Kartu bergambar adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media kartu bergambar terbuat dari kertas yang dilaminating berisi gambar materi menarik berukuran 15cm × 15 cm yang bertujuan untuk membantu memaksimalkan dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter ini, dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa akan diajak bermain kartu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu bergambar, dengan demikian media kartu bergambar ini dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Prasetya & Khabibah, 2016).

Menurut Ramadanti dan Arifin (2021) Media kartu bergambar adalah alat pembelajaran yang dibuat dari karton atau kertas dan berisikan gambar-gambar yang menarik dan dikenal oleh siswa sehingga mereka mudah mengingat gambar atau simbol dari kartu tersebut. Ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dan daya ingat siswa. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran IPAS dengan maksimal. Dengan menggunakan media kartu bergambar, makna pembelajaran menjadi lebih hidup dan kemampuan berpikir siswa ditingkatkan. Siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan dan mendapatkan pemahaman langsung tentang materi.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Role*

Playing Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN Demangan”.

B. 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 IPAS siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V dalam penerapan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar?

C. Tujuan Penelitian

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

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

D. 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 IPAS kelas V, manfaat penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan penulis dan pembaca tentang pengaruh model pembelajaran *role playing*

berbantuan media kartu bergambar terhadap pemahaman konsep siswa muatan IPAS kelas V. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian sejenis atau lebih lanjut, khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media kartu bergambar, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang menarik. Proses pembelajaran ini tentunya akan memberikan suasana pembelajaran yang antusias sehingga siswa ingin berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, akan memberikan insentif kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami dan berpartisipasi dalam kegiatan aktif lainnya, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan maksimal.

b. Bagi Guru

Dengan bantuan kartu bergambar, guru dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep belajar melalui model pembelajaran *role playing*.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi baru untuk meningkatkan prestasi sekolah karena model pembelajaran *role playing* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep.

E. Ruang Lingkup Peneliti

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving melalui media konkret terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 1 Kaliombo yang berlokasi di Desa Kaliombo Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara. siswa kelas IV di SDN 1 Kaliombo berjumlah 18 siswa terdiri dari

12 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Adapun muatan pelajaran yang diambil dalam penelitian ini yaitu matematika dengan materi bangun ruang kubus dan balok. Aspek yang diukur yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.

F. Definisi Operasional

a. Model Role playing

Model *role playing* menggambarkan bagaimana dua siswa atau lebih berinteraksi dalam situasi tertentu. Model *role playing* berfungsi sebagai teknik simulasi yang sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang tema yang terlibat dalam peristiwa yang diperankan. Langkah-langkah model *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, (1) Guru menciptakan dan menyiapkan skenario yang ditampilkan, (2) Guru menjelaskan pembelajaran permainan peran dan meminta beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (3) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, (4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, dan (5) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dibuat. (6) Masing-masing kelompok mengamati dan merangkum skenario yang sedang diperankan, (7) Salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusinya setelah dipentaskan, dan (8) Guru dan siswa bekerja sama untuk membuat kesimpulan dan evaluasi.

b. Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar adalah sejenis media visual yang berbentuk kartu dan berisi gambar atau simbol tertentu yang terdapat dalam materi yang dipelajari siswa. Tujuan dari media ini adalah untuk mendorong kreativitas siswa dan membantu mereka mengingat materi. Kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dari kertas yang dilaminating. Kartu bergambar berbentuk persegi dan

berukuran 15 cm x 15 cm. Kartu bergambar berisi materi yang akan diperankan oleh siswa dalam model peran bermain. Diharapkan bahwa kartu ini akan membantu siswa memainkan peran dalam pembelajaran karena mereka dapat dengan mudah mengingat apa yang sedang diperankan dan apa yang diperankan oleh temannya. Dengan demikian, pembelajaran melalui model peran bermain dapat berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk memahami suatu ide atau fakta dan menjawabnya dengan kalimat mereka sendiri tanpa mengubah artinya. Pemahaman konsep IPAS adalah proses menjelaskan secara mendalam fakta atau konsep IPAS melalui pengamatan dan percobaan. Beberapa indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian antara lain, (1) mengulangi sebuah konsep, (2) mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu, (3) memberikan contoh dan non-contoh, (4) menampilkan konsep dalam berbagai bentuk representasi, (5) menciptakan persyaratan yang diperlukan atau cukup untuk sebuah konsep, (6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan (7) menggunakan konsep atau algoritma untuk memecahkan masalah.