

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tingkat pemahaman siswa dapat terlihat dari hasil belajar yang dicapai, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi tantangan ini adalah model pembelajaran *role playing*. Menurut Situmorang et al., (2024) model Pembelajaran *role playing* merupakan salah satu hal penting dalam konteks ini. Siswa dapat terinspirasi dan lebih berminat belajar di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung, model ini memungkinkan siswa memahami materi melalui penghayatan peran yang mencerminkan situasi nyata. Siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum mencapai hasil yang memuaskan. Banyak siswa masih menganggap pembelajaran sebagai proses menghafal fakta dan informasi dari buku teks, tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Siswa cenderung pasif, hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru, tanpa ada ruang untuk eksplorasi atau partisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mudah lupa dan tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan secara praktis, agar pembelajaran IPAS lebih bermakna dan dapat memberikan

kontribusi yang lebih berarti pada peningkatan kualitas manusia, cerdas secara intelektual, memiliki kompetensi personal yaitu bertanggung jawab dan disiplin Ningtiasih, (2022). Topik siklus makhluk hidup dalam IPAS merupakan salah satu materi penting yang mengajarkan siswa tentang proses kehidupan makhluk hidup, mulai dari lahir, tumbuh, berkembang biak, hingga mati. Pemahaman terhadap siklus hidup ini membantu siswa untuk lebih mengenal dan peduli terhadap lingkungan serta keberlangsungan kehidupan. Oleh karena itu, penyampaian materi ini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, serta mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa. Amalia, (2025).

Model *role playing* sangat tepat diterapkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui simulasi peran yang relevan dengan kehidupan nyata. Siswa dapat memerankan tahapan dalam siklus hidup makhluk hidup, seperti menjadi telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu. Untuk mendukung model ini, digunakan media kartu peran yang memuat informasi tentang peran yang akan dimainkan. Media ini membantu guru dalam membagi peran secara merata, serta memudahkan siswa memahami tugas dan konsep yang harus disampaikan. Media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman, serta mempercepat proses penguasaan konsep. Kartu peran sebagai media dalam pembelajaran *role playing* memberikan struktur yang jelas, membantu siswa lebih fokus pada pembelajaran, serta mendorong perkembangan keterampilan sosial dan

komunikasi. Dengan demikian, kombinasi antara model *role playing* dan kartu peran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna Imanizar et al., (2021).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, yang dapat mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan. Salah satu media yang sangat mendukung model *role playing* adalah kartu peran. Kartu peran berisi informasi atau skenario tentang peran tertentu yang akan dimainkan oleh siswa dalam permainan tersebut. Dengan kartu peran, siswa diberikan panduan yang jelas dalam menjalani peran mereka menjadi hewan dalam siklus kehidupan, yang membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Masruroh et al., (2023) Penggunaan media menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Media sebagai salah satu sistem pendukung keterlaksanaan dan ketuntasan belajar siswa, Media juga dapat dikatakan sebagai bagian dari sumber belajar yang bisa memotivasi siswa untuk belajar dan berisi materi instruksional di lingkungan peserta didik. Dengan penggunaan kartu peran memberikan struktur yang jelas bagi siswa dalam mengikuti permainan peran, sehingga mereka lebih fokus pada pemahaman materi serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dengan demikian, penerapan model *role playing* yang didukung oleh kartu peran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami siklus kehidupan makhluk hidup, karena media ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Untuk

peningkatan pemahaman siswa, dapat dicapai dengan memilih metode pembelajaran yang tepat dan menggunakan media yang mendukung.

Model *role playing* mengubah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar yang didukung dengan kartu peran dapat membantu siswa memahami materi tentang siklus kehidupan makhluk hidup dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan Antarika, (2016). Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian ini dengan

Berdasar latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “ Peningkatan pemahaman siswa fase B menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu peran dalam pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan penelitian mengenai penerapan model ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dan memberikan panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif.

B. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan kartu peran dalam pembelajaran IPAS.
2. Rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS.
3. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini di batasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan dilakukan di kelas IV SD pada materi siklus hidup makhluk hidup.
2. Penelitian ini akan memfokuskan pada peningkatan pemahaman siswa yang diukur berdasarkan pemahaman mereka terhadap tahapan siklus makhluk hidup, baik melalui tes tertulis maupun pengamatan keterlibatan selama kegiatan *role playing*.

D. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dirumuskan :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu peran untuk meningkatkan pemahaman siswa fase B?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *role playing* berbantuan media kartu peran dalam pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup pada siswa fase B?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa fase B setelah pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media kartu peran pada pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu peran untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa fase B.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup menggunakan model *role Playing* berbantuan media kartu peran pada siswa fase B.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa fase B setelah diterapkannya model *role Playing* berbantuan media kartu peran pada pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi Guru:

Memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap siklus hidup makhluk hidup. Membantu guru dalam mengelola kelas dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan dengan memahami materi siklus hidup makhluk hidup melalui peran yang

mereka mainkan. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah:

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dengan penerapan model yang inovatif.

G. Definisi Operasional

1. Model *Role Playing*:

Model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan peran dalam suatu skenario yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Dalam konteks ini, siswa akan memainkan peran dalam siklus hidup makhluk hidup seperti biji, tanaman muda, tanaman dewasa, bunga, dan biji baru.

2. Media Kartu Peran:

Kartu peran adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang memuat informasi atau petunjuk tentang peran yang harus dimainkan oleh siswa dalam kegiatan *role playing*. Setiap kartu berisi deskripsi singkat tentang tahap-tahap siklus hidup makhluk hidup, yang memungkinkan siswa untuk mengenal dan memerankan setiap tahapan dengan lebih mudah.

3. Pemahaman:

Tingkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus makhluk hidup dalam pembelajaran IPAS, yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah penerapan menggunakan model *role playing*.