

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dilanjutkan dengan pendidikan formal, terstruktur dan sistematis dalam lingkungan sekolah di sekolah terjadi interaksi secara langsung antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran baik itu sebagai perencana maupun sebagai pelaksana dalam mengajar dan mengikutsertakan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan sifat dan perilaku kearah yang lebih baik, maka salah satu tujuan pembelajaran IPA/Sains adalah agar siswa dapat memahami konsep-konsep dalam IPA/Sains . Selain itu tujuan pembelajaran IPA/Sains adalah menekankan pada sikap yang kritis dan pembentukan sikap siswa serta memberikan keterampilan dalam penerapan IPA. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa dapat diharapkan meningkatkan kemampuannya dalam menguasai IPA/Sains.

Tetapi hal ini akan tercapai jika siswa memiliki motivasi belajar yang baik terhadap IPA/Sains . Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mampu menerima materi pembelajaran dengan baik sedangkan jika siswa tidak terdapat motivasi belajar yang baik maka kemungkinan tidak mampu menerima pelajaran dengan baik.

Oleh sebab itu siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya untuk belajar. Memberikan motivasi pada seseorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Maka siswa tersebut akan lebih giat dan antusias dalam belajar. Masih sulitnya siswa dalam belajar IPA ini disebabkan kurangnya pemahaman konsep secara matang dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPA.

Pada umumnya dalam pembelajaran IPA, masih banyak diantara siswa yang kurang menunjukkan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Misalnya, siswa hanya belajar menghafal teori dalam konsep IPA dengan maksud untuk mendapatkan nilai yang baik, dan tidak berupaya memahami konsep IPA dalam kenyataannya dan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis, kreatif, inovatif dan sistematis.

Pada saat guru menjelaskan materi siswa banyak melakukan hal-hal yang lain misalnya: siswa merasa bosan, ribut dengan teman sebangkunya, banyak yang keluar masuk dengan alasan ke kamar kecil, dan juga mengantuk dan ini juga disebabkan karena siswa lebih banyak menunggu dari guru saja tidak mau mencari sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan dan siswa juga sangat jarang untuk mengulangi kembali materi yang sudah dipelajarinya, dengan kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkan pengetahuan dan wawasan siswa sebagaimana yang diharapkan. Hal ini dipengaruhi oleh guru yang masih kurang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang mendapat merangsang siswa untuk belajar serta kurangnya keterlibatan siswa. Siswa juga belum paham cara menyelesaikan dan memecahkan masalah yang dihadapi, serta kurang tepatnya

metode yang digunakan selama ini yang dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa pada pemahamannya bahwa belajar IPA itu membosankan dan merupakan pelajaran yang paling sulit.

Guru merupakan faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa. Jadi peran guru tidak hanya sekedar pemberi ilmu pengetahuan, tetapi guru juga adalah rekan belajar, pembimbing, fasilitator dan mengubah kesuksesan siswa dalam mencapai prestasi belajar serata mendukung terjadi pemacetan belajar. Pentingnya peranan guru dalam pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran guru juga perlu mendisain motivasi yang tepat terhadap siswa agar para siswa belajar atau mengeluarkan potensi belajarnya dengan baik untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Dalam belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode mengajar, dimana metode mengajar tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan serta efektif dan dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah dengan menerapkan metode *index card match* dimana siswa langsung terlibat.

Dimana *index card match* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar IPA, dalam metode ini kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan materi yang diajarkan lebih mudah diingat

oleh siswa karena siswa tidak hanya duduk di sana sebagai pendengar, tetapi siswa dituntut untuk dapat prestasi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode *index card match* dapat membantu siswa meningkatkan kembali materi yang telah dipelajari, menguji sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan, serta mengetahui sejauh mana perkembangan siswa saat ini.

Pembelajaran *Index Card Match* ini menggunakan kartu index, dimana kartu index menjadi kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Kemudian siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban demikian sebaliknya. Dalam metode *index card match* kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak bosan karena siswa dituntut untuk berprestasi secara langsung sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian motivasi belajar IPA siswa diharapkan juga dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “ **Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* di kelas V SD Negeri 064037 Medan T.A 2011/2012.**

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Motivasi belajar IPA siswa tergolong rendah.
2. Siswa kurang dilatih dalam berfikir kreatif sehingga motivasi belajar siswa masih rendah.
3. Metode pembelajaran guru kurang merangsang motivasi belajar siswa.
4. Guru kurang menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu : “ Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* di kelas V SD Negeri 064037 Medan T.A 2011/2012”.

1.4 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air di Kelas V SD Negeri 064037 Medan T.A 2011/2012 ?”.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode *Index Card Match* sebagai salah satu alternatif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Daur Air di kelas V SD Negeri 064037 Medan T.A 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai hasil penelitian diharapkan :

1. Bagi siswa, di harapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memahami konsep-konsep dalam belajar IPA sehingga pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi guru, dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang Metode *Index Card Match* dalam pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan/informasi tentang pembelajaran IPA pada materi Daur Air , peneliti ini memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki metode pembelajaran IPA/ Sains.
4. Bagi peneliti, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada materi Gaya dengan menggunakan metode *Index Card Match* serta menambah wawasan dalam menrapkan pembelajaran yang bervariasi dimasa yang akan datang.