BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPA merupakan salah satu bidang studi yang wajib dipelajari mulai dari tingkat SD, SLTP, SMA, bahkan sampai ke perguruan tinggi. IPA memiliki peranan yang sangat penting karena Ipa merupakan suatu ilmu yang mempelajari gejala dan perubahan-perubahan alam. Pendidikan IPA diarahkan untuk “ mencari tahu“ dan “ berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan pada diri seseorang untuk mengetahui sampai berapa jauh perubahan yang terjadi perlu dilakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai sasaran belajarnya.

Pada bidang studi IPA, khususnya pada materi pesawat sederhana (jungkat- jungkit) banyak ditemukam permasalahan - pernasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar IPA peserta didik. Melalui observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan penulis di kelas V SD Negeri 066430 Pasar Nippon Tahun Ajaran 2012 peneliti menemukan masalah - masalah, yaitu hasil belajar siswa yang masih sangat rendah, adanya anggapan siswa bahwa IPA adalah pelajaran yang sangat membosankan dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar

. Dalam proses belajar mengajar guru sering kurang sesuai menggunakan metode pembelajaran , metode pembelajaran yang sering digunakan ceramah dan pemberian tugas, Oleh karena itu diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam menghadirkan media pendukung pembelajaran serta dalam pemilihan metode pelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakter siswa.

Bermain sangat berkaitan erat dengan berbagai aspek yang berhubungan Dengan perkembangan anak, yaitu aspek kesadaran diri, emosional, social, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Begitu pun dalam proses pembelajaran IPA, guru memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar IPA, oleh sebab itu pada saat guru melakukan pengajaran IPA, hendaknya ia memposisikan diri dalam dunia anak, agar mengetahui kebutuhan anak. Guru perlu mengetahui dan memahami segala hal yang disukai dan tidak disukai oleh anak. Selain itu guru harus aktif dan kreatif, misalnya anak membuat sendiri kincir angin dari kertas kemudian memainkannya dilapangan terbuka. Bentuk permainan kincir angin ini dapat diberikan guru ketika menyampaikan materi tentang angin, gerak benda atau pun tentang gaya dan energi. Sebuah bentuk permainan dapat dengan dimodifikasi untuk pengajaran materi IPA yang berbeda, karena bermain merupakan hal sangat menyenangkan bagi setiap anak , maka pembelajaran IPA yang dikemas dalam bentuk permainan diharapkan dapat dengan mudah IPA dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi pembelajaran IPA. Sambil bermain

guru dapat menyampaikan konsep-konsep dan nilai-nilai hidup, norma-norma antri, menerima kekalahan, bermain jujur, tidak curang dan sportivitas.

Dari uraian diatas menjelaskan bahwa dalam belajar siswa sangat memerlukan motivasi untuk dapat mencapai tujuan dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode permainan. Metode ini masih sangat jarang digunakan oleh guru dalam mengajarkan pembelajaran IPA.

Berdasarkan itulah penulis memilih judul penelitian : **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 066430 Pasar Nippon Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang berkaitan dengan motivasi belajar IPA peserta didik adalah :

Hasil belajar siswa rendah.

1. Siswa menganggap bahwa IPA Itu merupakan pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan membosankan.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
3. Guru kurang sesuai menggunakan metode pembelajaran, metode pembelajaran yang lebih dominan digunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diperoleh saat observasi, maka Perlu ada pembatasan masalah yaitu : “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Berkelompok Pada Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana (Jungkat- Jungkit) Kelas V SD Negeri 066430 Pasar Nippon Medan tahun Tahun Ajaran 2011 - 2012”

1.4 Rumusan Masalah

Setelah diketahui beberapa indentifikasi berdasarkan masalah dalam penelitian ini maka peneliti mengangkat rumusan masalah adalah sebagai berikut: “Apakah Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana (Jungkat- Jungkit) Kelas V SD Negeri 066430 Pasar Nippon dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Ajaran 2012?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah penelitian ini bertujuan “Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 066430 Pasar Nippon Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dilakukan adalah :

1. Bagi peserta didik, dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar IPA dan merubah paradigma mereka tentang mata pelajaran IPA yang sulit dan tidak menyenangkan.
2. Bagi guru, dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan mutu pengajaran IPA dengan pengajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan atau evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan metode yang lebih menyenangkan.
4. Sebagai referensi kepada peneliti lain yang relevan dengan judul ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY