

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin moderen terutama pada era globalisasi, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan gaya hidup manusia, maraknya perkembangan IPTEK disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut dapat diperoleh, melalui informasi aktual dan peralatan IPTEK yang canggih. Pendidikan merupakan upaya membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dijelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bab II Pasal 3), dijelaskan bahwa Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka sekolah merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Formal yang mempunyai misi dan tugas yang cukup berat untuk mewujudkan hal-hal tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV di SDN 101765 Bandar Setia. Peneliti melihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA/Sains khususnya pada sub pokok bahasan penggolongan hewan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran

karena dapat menyebabkan anak gagal dalam belajar sehingga hasil belajar menurun dan siswa cenderung akan mengalami motivasi belajar berkurang.

Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami sub pokok bahasan penggolongan hewan dalam pembelajaran IPA/Sains di SD disebabkan berbagai faktor antara lain : siswa cenderung pasif karena tidak berani mengemukakan pendapat, kemampuan siswa dalam memahami pelajaran masih lemah akibatnya siswa kurang termotivasi pada saat mengerjakan tugas, metode pembelajaran yang diterapkan guru belum melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran terkesan membosankan, karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menyampaikan isi pelajaran dengan kata-kata saja. Padahal IPA/Sains adalah pelajaran alam yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa dengan apa yang dipelajari sehingga siswa lebih memahami dan memaknai pelajaran yang sedang di pelajarnya.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta sesuai dengan pokok bahasan dan tingkat perkembangan intelektual siswanya.

Zain dan Djamarah mengemukakan “penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik (luar) dalam kegiatan belajar mengajar disekolah”.

Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah metode pembelajaran bermain sambil belajar, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan sistem belajar dengan permainan. Ada beberapa permainan yang dapat dimodifikasi dengan memasukkan materi-materi penggolongan hewan, seperti permainan monopoli dan ular tangga. Permainan tersebut dapat menyebabkan suasana belajar

menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi untuk mempelajari penggolongan hewan. Selain itu, pada saat proses belajar mengajar siswa dapat lebih berinteraksi dengan guru dan teman-temannya, sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar supaya berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul : **Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Sambil Belajar (Permainan Monopoli) Pada Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Di Kelas IV SDN 101765 Bandar Setia.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari IPA/Sains.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA/Sains.
3. Rendahnya keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
4. Guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Melihat identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, penulis memilih salah satunya, yakni kurangnya guru menggunakan metode pembelajaran yang

bervariatif dalam proses belajar mengajar. Menurut penulis, masalah ini membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil yang maksimal, maka penelitian ini dibatasi dengan difokuskan pada Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar (Permainan Monopoli) sebagai alat bantu untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Sub Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Mata Pelajaran IPA di SDN 101765 Bandar Setia Tahun Ajaran 2011/2012.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas di rumuskan masalah sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada sub pokok bahasan penggolongan hewan mata pelajaran IPA di SDN 101765 Bandar Setia?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada sub pokok bahasan penggolongan hewan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar (permainan monopoli) di kelas IV SDN 101765 Bandar Setia.

#### **1.6 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dengan adanya metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi guru, penggunaan metode pembelajaran yang baik dan benar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan dan evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Bagi peneliti, dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Bagi peneliti lainnya, sebagai bahan masukan yang relevan dan bermanfaat pada saat melakukan penelitian tindakan kelas.