

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik. Pengembangan potensi siswa melalui kegiatan intrakurikuler dapat terwujud melalui proses belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif (*active learning*). Dengan demikian, siswa terus mengasah kecerdasan logika saat merumuskan ide-ide atau pendapat, kecerdasan bahasa saat menyampaikan secara lisan ide atau pendapat tersebut, kecerdasan keuletan saat harus beradu argumen dengan teman, kecerdasan intrapersonal saat harus bersikap toleran kepada yang lain, dan seterusnya. Dalam mengembangkan potensi peserta didik harus dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, khususnya di lingkungan Sekolah.

Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa di bawah pengawasan guru. Wiji Suwarno (2008:42) mendefinisikan bahwa, “Sekolah adalah lembaga pendidikan yang secara resmi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, berencana, sengaja, dan terarah”.

Peran sekolah sebagai lembaga yang membantu lingkungan keluarga, maka sekolah bertugas mendidik dan mengajar serta memperbaiki dan memperhalus tingkah laku anak didik yang dibawa dari keluarganya. Lingkungan pendidikan menyediakan berbagai macam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga siswa memperoleh ilmu. Di dalam lingkungan sekolah khususnya di kelas, agar proses belajar mengajar dapat

berjalan secara optimal seorang guru harus mempunyai strategi pembelajaran, metode yang digunakan harus bervariasi tidak selalu menggunakan metode ceramah ataupun tanya jawab, menggunakan alat peraga. Hal ini harus dilakukan karena dapat menimbulkan manfaat yang positif bagi siswa yaitu siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar, siswa juga dapat mengeluarkan pendapatnya tentang materi yang diajarkan oleh guru, menjadikan siswa aktif serta yang paling terpenting adalah menghasilkan prestasi yang baik dan mendapat skor yang tinggi sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai yang diinginkan.

Pada dasarnya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Tujuan pendidikan memberikan motivasi kepada guru dan siswa yang ditandai dengan terlaksananya kegiatan – kegiatan yang dilakukan guru dan siswa di dalam proses belajar – mengajar. Sehingga dalam pembelajaran guru dituntut agar dapat menumbuhkan minat siswa sehingga siswa termotivasi untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru.

Menurut Slameto (dalam Hamdani 2011:20) bahwa, “Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pandangan seseorang tentang belajar akan memenuhi tindakan – tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Misalnya seorang guru yang mengartikan belajar sebagai kegiatan menghafal fakta, akan

lain cara mengajarnya dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Kemampuan belajar yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Berdasarkan kemampuan itu, umat manusia telah berkembang selama berabad-abad yang lalu dan tetap terbuka kesempatan luas baginya untuk memperkaya diri dan mencapai taraf kebudayaan yang lebih tinggi. Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya agar mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman yang semakin kompleks sehingga tidak terlindas oleh kemajuan ilmu dan pengetahuan.

Dalam undang-undang No 2 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional,” Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Salah satu mata pelajaran yang di muat dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar adalah Sains. Kurikulum pengetahuan alam disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan pengetahuan alam. Saat ini kesejahteraan bangsa tidak hanya bersumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetap juga bersumber pada modal intelektual.

Pengetahuan alam juga diharapkan dapat menjadi suatu penuntut bagi peserta didik dalam menjawab pertanyaan dasar untuk mereka sendiri : siapa saya, saya tergolong dalam makhluk hidup apa; dan mengapa makhluk hidup harus berkembang biak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di SDN 050657 Stabat pada tanggal 02 Februari 2013, “Ada beberapa ciri-ciri motivasi rendah dalam pembelajaran yang berhubungan dengan siswa pada pelajaran Sains adalah siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, memiliki kesuksesan yang rendah, menderita sindrom kegagalan serta siswa tersebut tidak tertarik atau teralienasi (terasing)”. Menurut guru, “Masih banyak siswa yang kurang menunjukkan motivasi berprestasi dalam mengikuti pelajaran Sains materi pokok sumber daya alam”. Kebanyakan siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) diberikan guru, dan akibatnya perolehan hasil belajar mata pelajaran Sains rendah.

Pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Kebanyakan guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kemudian guru memberi kan soal kepada siswa. Hal ini disebabkan motivasi belajar siswa rendah serta tidak ada kesempatan untuk berkompetisi antar siswa karena kurang adanya pengakuan bagi siswa yang berprestasi. Dengan kurangnya motivasi berprestasi siswa maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah.

Masalah – masalah tersebut harus dihentikan, karena akan berdampak negatif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan siswa. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai upaya yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode *education game* di dalam kelas.

Tabel 1. Analisis Data Kumulatif Nilai Sains Siswa Kelas IV Dalam Tiga Tahun Terakhir

No	TA	Semester	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang mendapat nilai	KKM	Ketuntasan	
						>KKM	<KKM
1	2010/2011	I	31	31	70	22 (70,96%)	9 (29,03%)
		II	31	31	75	14 (45,16%)	17 (54,83%)
2	2011/2012	I	29	29	70	21 (72,41%)	8 (27,58%)
		II	29	29	71	17 (58,62%)	12 (41,37%)
3	2012/2013	I	29	29	72	21 (72,41%)	8 (27,58%)

Sumber : Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri 050657 Stabat

Dari keterangan tabel diatas, dapat diidentifikasi bahwa motivasi berprestasi siswa dalam rentang tiga tahun terakhir sangat rendah. Prestasi siswa yang memiliki nilai di atas KKM sangat sedikit dibanding dengan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Pada tahun ajaran 2010/2011 siswa yang memiliki nilai diatas KKM pada semester I ada 22 (70,98%) orang siswa, pada semester II 14 (45,16%) orang siswa, pada tahun ini mengalami perubahan prestasi. Pada tahun ajaran 2011/2012 siswa yang memiliki nilai diatas KKM pada semester I ada 21(72,41%) orang siswa dan semester II ada 17(58,62%) orang siswa. Pada tahun ajaran 2012/2013 siswa yang memiliki nilai diatas KKM pada semester I ada 21 (72,41%). Dari uraian tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, nilai SAINS kelas IV SD Negeri 050657 Stabat cenderung rendah. Siswa banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai ini mengindikasikan motivasi berprestasi siswa rendah.

Selain motivasi berprestasi rendah, kecenderungan penggunaan strategi dan metode yang digunakan oleh guru kurang memotivasi siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah ataupun tanya jawab, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mencapai prestasi yang baik. Menurut peneliti salah satu yang perlu di tingkatkan adalah kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Maka, metode mengajar yang dipilih dan digunakan peneliti sebagai alat dalam membantu memotivasi prestasi siswa adalah metode *education games*.

Peneliti sangat tertarik untuk memperbaiki suasana kelas agar lebih aktif, bersemangat dan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Keadaan ini lah yang mendorong penulis untuk melakukan tindakan kelas di kelas IV SDN 050657 Stabat pada sub materi pokok Perubahan Kenampakan Bumi dan Bulan . Dengan meningkatkan motivasi berprestasi siswa akan mempengaruhi nilai yang diperoleh siswa. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Menggunakan Metode Education Games pada Pelajaran SAINS di Kelas IV SD Negeri 050657 Stabat”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang dapat diidentifikasi masalah – masalah yang terjadi sehubungan dengan motivasi berprestasi siswa. Masalah – masalah itu perlu diidentifikasi atau dikenali. Adapun masalah - masalah yang teridentifikasi antara lain:

1. Kebanyakan siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang telah diberikan oleh guru

2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
3. Motivasi belajar siswa rendah sehingga tidak ada kesempatan untuk berkompetisi antar siswa karena kurang adanya pengakuan bagi siswa yang berprestasi.
4. Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran Sains.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas , penulis membatasi masalah penelitian yaitu : “Peningkatan motivasi berprestasi siswa dengan menggunakan Metode *Education Games* pada pelajaran Sains materi pokok Perubahan Kenampakan Bumi dan Bulan di kelas IV SD Negeri 050657 Stabat “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah dengan penggunaan metode *Education Games* dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa pada pelajaran Sains di kelas IV SD Negeri 050657 Stabat?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah, “ Untuk memperoleh data peningkatan motivasi berprestasi siswa dengan menggunakan metode *education games* pada pelajaran *sains* materi pokok Perubahan Kenampakan Bumi dan Bulan di kelas IV SD Negeri 050657 Stabat”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai Subjek

- a. Meningkatkan prestasi dalam proses pembelajaran melalui *metode education games*.
- b. Motivasi berprestasi siswa dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan masukan bahwa penggunaan metode *education games* dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai peningkatan kualitas dan mutu sekolah khususnya motivasi berprestasi siswa dengan menggunakan metode *education games*.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk mengetahui sebagaimana peningkatan motivasi berprestasi siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *education games*.
- b. Memungkinkan peneliti secara aktif dapat mengembangkan pengetahuan.

5. Bagi peneliti lain

- a. Bagi peneliti lainnya yang ingin atau berminat untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana meningkatkan motivasi berprestasi siswa.