

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah wahana terjadinya kegiatan interaksi belajar dan mengajar yang bertujuan agar anak didik dapat dibimbing dan dipimpin menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Dunia pendidikan merupakan masalah yang sampai saat ini bahkan akan terus mengalami perbaikan menuju kearah yang lebih baik. Baik dari segi perangkat pembelajaran, proses pembelajaran dan hasil akhir (evaluasi) dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidikan dan pengajaran merupakan suatu proses yang sadar akan tujuan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang terikat, terarah pada tujuan. Tujuan dari pendidikan merupakan memanusiaikan manusia, maksudnya ingin menempatkan manusia-manusia Indonesia sesuai dengan hakekat kemanusiaannya. Untuk mencapai tujuan memanusiaikan manusia inilah perlu adanya upaya atau dorongan berupa motivasi kepada setiap individu supaya ingin belajar dengan memberikan pemahaman bahwa setiap Individu harus menyadari dan paham “siapa dirinya”, ”mengapa ia ada didunia ini”, dan “apa tujuan hidupnya”.

Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, tidak hanya ditekankan pada hasil akhir dari suatu proses, tetapi nilai dari proses pembelajaran yang harus diperhatikan. Pembelajaran merupakan salah satu tugas utama pendidikan disekolah. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik. Karena yang mencapai tujuan pendidikan nasional adalah peserta didik. Sehingga dalam proses

pembelajaran, peserta didik harus dapat mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang dimiliki dengan bimbingan guru.

Pengenalan akan alam merupakan salah satu kegiatan manusia yang terjadi secara spontan. Pengenalan merupakan awal dari pokok bahasan mengenai pengetahuan, baik sebagai produk maupun sebagai proses. Produk pengenalan dan pengetahuan yang dikumpulkan secara sistematis akan membentuk wacana baru, yakni ilmu. Pengenalan manusia akan alam secara objektif dan ilmiah akan menghasilkan IPA. IPA adalah pengetahuan alam yang terstruktur. IPA akan berkembang lebih mendalam karena manusia senantiasa mengetahui hal-hal baru di alam dan menganalisisnya dalam kaidah-kaidah ilmiah dan universal.

Ada banyak hal yang harus dipenuhi dalam rangka menghimpun pengetahuan ilmiah. Tidak semua pengamatan, pengenalan, impresi, dan ekspresi manusia akan alam dapat dirangkumkan ke dalam himpunan pengetahuan yang sistematis. Memasuki dunia pengenalan, pengetahuan, dan pengetahuan terstruktur tentang alam dengan sistematis adalah langkah yang kita ambil sekarang.

Dari pengalaman peneliti ketika mengadakan PPLT di SD Negeri 106812 Bandar Klippa, mata pelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik karena kurangnya guru memperhatikan sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran juga dilakukan secara monoton hanya menjelaskan, mencatat, kemudian mengerjakan latihan soal. sehingga mengakibatkan motivasi belajar IPA siswa sangat. Bahkan hasil belajar pun tidak baik secara intern maupun ekstern, karena tidak adanya dorongan ataupun perhatian terhadap kegiatan pembelajaran.

Hal yang hampir sama juga terjadi di kelas V SDN. 050701 Secanggang, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap 34 siswa, sebanyak 25 orang siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar IPA, hal itu tampak pada kurangnya minat siswa dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut diantaranya : Sumber informasi dalam belajar sepenuhnya berasal dari guru, guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPA, kurangnya penggunaan alat peraga, dan metode yang digunakan tidak bervariasi, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dimana metode yang digunakan hanya ceramah dan hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa terhadap suatu materi pembelajaran, tetapi tidak merangsang kemauan dan semangat siswa untuk mengetahui berbagai hal ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan masalah bahwa guru kurang menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa. Sementara dalam belajar, siswa membutuhkan motivasi untuk mampu menumbuhkan gairah/merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar, dan akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Seseorang yang memiliki kecerdasan tinggi dapat gagal jika kekurangan motivasi, tetapi hasil belajar akan optimal jika adanya motivasi yang tepat.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memahami masalah- masalah yang dihadapi siswa dan mengetahui bahwa IPA adalah pelajaran yang membutuhkan konsep berpikir ilmiah, sehingga metode yang digunakan

sebaiknya bervariasi. Dalam pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat mengalami sebuah proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Sesuai dengan peranan IPA dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi, dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Maka, untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar IPA, dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang tepat, yang menekankan kepada pembentukan motivasi atau rangsangan baik dari dalam diri atau dari luar diri siswa untuk dapat belajar secara mandiri, dan dapat membentuk pola pikir yang ilmiah. Sehingga perlu diupayakan suatu model pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengembangkan kemampuan belajar mandiri, menemukan sendiri dan membangun sendiri pengetahuannya, dan siswa akan bertanggung jawab atas hasil belajarnya dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, mediator, dan manajer dalam proses pembelajaran.

Melihat hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* bagi siswa kelas V SD Negeri 050701 Secanggang, karena model pembelajaran ini sesuai dengan kondisi siswa yang cenderung kurang aktif dan kurang memiliki motivasi dalam belajar. Karena itu dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar sehingga mampu membentuk pengetahuannya sendiri dengan cara belajar mandiri, serta kegiatan belajar mengajar yang bersifat multi arah dapat terlaksana. Peneliti

menganggap model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah solusi atas masalah-masalah yang dihadapi pada pelajaran IPA.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 050701 Secanggang T.A 2013/2014

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas adapun yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA yang ditunjukkan dengan tidak adanya minat untuk menyelesaikan bermacam-macam masalah dalam pembelajaran.
2. Metode yang digunakan hanya ceramah dan hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa terhadap suatu materi pembelajaran, tetapi tidak merangsang kemauan dan semangat siswa untuk mengetahui berbagai hal ilmu pengetahuan.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan sumber pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Kurangnya penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memiliki semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti perlu membatasi masalah pada proposal ini. Adapun yang menjadi batasan masalah adalah “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pembentukan Tanah Kelas V SD Negeri 050701 Secanggang T.A 2013/2014

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 050701 Secanggang. T.A 2013 / 2014 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan : Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pelajaran IPA materi pembentukan tanah pada siswa kelas V SD Negeri 050701 Secanggang T. A 2013 / 2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis:

Diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan terutama dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang handal dan kokoh melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat menambah wawasan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif.
2. Bagi Siswa, siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu belajar mandiri.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini di harapkan akan memberi wacana perubahan yang lebih baik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk memahami masalah – masalah yang terdapat dalam pembelajaran di sekolah dasar, dan dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.