

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan kebutuhan sepanjang hayat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan dimanapun ia berada dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek lainnya yang ada pada individu (Nana Sudjana, 2009:28).

Keberhasilan seorang siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh cara seorang guru mengajar serta motivasi siswa itu sendiri sehingga hasil belajar yang mereka peroleh menjadi lebih baik. Pada umumnya mata pelajaran IPA banyak diminati oleh sebagian besar siswa. Tetapi cakupan materi yang banyak dan membutuhkan pemahaman yang luas menjadi penyebab mata pelajaran IPA kurang diminati. Hal ini dapat dilihat dari motivasi siswa itu sendiri serta hasil belajar siswa yang

kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi mereka.

Dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru seharusnya dapat memberikan stimulus sehingga pada mata pelajaran IPA lebih menarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan metode yang bervariasi agar dapat memberikan hasil belajar yang diinginkan. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan ilmu pengetahuan alam yaitu adanya perubahan perilaku sosial siswa ke arah yang lebih baik yang meliputi: aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Maka keberhasilan proses pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Catur Boyolali tahun ajaran 2012/2013 tersebut dapat diukur dengan keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan tersebut dilihat dari motivasi siswa itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar. Semakin tinggi motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPA maka semakin tinggi pula tingkat hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut. Namun, dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar IPA masih rendah. Sekitar 50% siswa kelas V kurang termotivasi akan pembelajaran IPA. banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi permasalahan diatas.

Adapun permasalahan yang dapat ditemukan dalam pembelajaran IPA:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran IPA.
2. Metode pembelajaran yang tidak bervariasi.

3. Pemahaman dalam menyerap materi yang disampaikan guru masih kurang
4. Hampir 50% siswa mendapat hasil belajar yang kurang dari KKM yaitu 70.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Motivasi dan Hasil belajar IPA Melalui Strategi Bermain Jawaban pada Siswa Kelas V SD N Catur, Boyolali”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian siswa masih memandang bahwa pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang membosankan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan tepat yang memungkinkan kedudukan dan fungsi guru lebih dominan.
3. Hasil belajar siswa yang kurang dari KKM yaitu 70.
4. Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA di kelas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas telah dipaparkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup :

1. Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Rendahnya nilai hasil belajar siswa yaitu  $\leq 70$ .
3. Penggunaan strategi bermain jawaban pada pembelajaran IPA.

4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD N Catur, Boyolali.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah strategi mencari jawaban dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPA SD N Catur Tahun 2012/2013?
2. Apakah strategi mencari jawaban dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA SD N Catur Tahun 2012/2013?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Meningkatkan motivasi belajar IPA dengan menggunakan metode bermain jawaban.
2. Meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode bermain jawaban.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada pembaca dalam pembelajaran IPA terutama

dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui strategi bermain jawaban.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA

### b. Bagi guru

- 1) Memberikan masukan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar IPA
- 2) Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif.

### c. Bagi sekolah

Memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA.

### d. Bagi peneliti,

Memberikan pengalaman menulis karya ilmiah dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran mencari jawaban.