

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan yang mengharuskan mampu melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan yang berusaha untuk membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, rasio, intelektual dan kepribadian dalam rangka manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif dari pemerintah, masyarakat maupun pengelola pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu modal bangsa dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pendidikan sangat diprioritaskan oleh bangsa ini sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Strategi untuk mencerdaskan bangsa adalah mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang berkualitas. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang isinya :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Oleh karena itu setiap guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi siswanya dalam setiap pembelajaran, karena pada dasarnya tujuan guru

mengajar adalah untuk mengadakan perubahan yang dikehendaki dalam tingkah laku siswa sejalan dengan pernyataan tersebut Imam Barnadip (Wahyudin, 2008:11) “ mengemukakan bahwa tugas utama dalam lapangan pendidikan adalah meningkatkan kecerdasan siswa mampu memecahkan berbagai masalah”.

Kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien tidak akan lepas dari cara atau metode mengajar yang diterapkan oleh seorang guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru adalah menguasai materi yang diajarkannya dan mampu mengajarkannya jadi selain menguasai materi guru juga harus mampu menyampaikan dengan baik pula.

Ciri-ciri pengajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar. Makin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula peluang keberhasilan pengajaran. Menurut Sardiman AM (2001:75) motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek yang belajar itu tercapai.

Guru yang profesional akan mampu memberikan motivasi bagi anak didiknya dalam proses belajar mengajar peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilakukan, salah satunya melalui media permainan monopoli. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan suasana baru bagi

anak. Melalui media tersebut akan membuat anak tertarik untuk belajar sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pendidikan juga dimaknai sebagai proses mereproduksi serta mengelaborasi sistem nilai dan budaya ke arah yang lebih baik, antara lain dalam hal pembentukan wawasan, keyakinan, kepribadian, keterampilan dan kematangan intelektual peserta didik. Dalam lembaga formal proses reproduksi sistem nilai dan budaya ini dilakukan terutama melalui proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran dalam kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam mendidihkan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak adalah mata pelajaran IPA.

Sejatinya, melalui pembelajaran dan pengembangan potensi diri pada pembelajaran IPA siswa akan memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk memahami dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan di lingkungan sekitar dirinya, disamping memenuhi keperluan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran dan pengembangan potensi ini merupakan salah satu kunci keberhasilan peningkatan kompetensi sumber daya manusia dalam memasuki dunia teknologi, termasuk teknologi informasi pada era globalisasi.

Berdasarkan jenjang dan karakteristik perkembangan intelektual anak usia siswa SD maka penyajian konsep dan keterampilan dalam pembelajaran IPA harus dimulai dari nyata (konkrit) ke abstrak, dari mudah ke sukar, dari sederhana ke rumit. Dengan kata lain, mulailah dari apa yang ada di sekitar siswa yang dikenali, diminati serta diperlukan siswa. Secara psikologis, anak

usia SD berada dalam dunia bermain. Tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain tersebut dalam kelas sehingga menjadi media yang efektif untuk membelajarkan siswa dalam IPA. Sesekali tidak boleh terjadi, pembelajaran IPA di SD justru mengabaikan apalagi menghilangkan dunia bermain anak. Pembelajaran IPA akan berlangsung efektif jika kegiatan belajar mengajarnya mampu mencitrakan kepada siswa bahwa kelas adalah tempat untuk bermain, aman dari segala bentuk ancaman dan hambatan psikologis, serta memfasilitasi siswa untuk secara lugas mengemukakan dan mencobakan ide-idenya.

(file:///D:/Karakteristik-Pembelajaran-IPA-SD.htm).

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Dan salah satu yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA hanya 47,36%, hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPA yaitu 70, dari 19 siswa yang mencapai KKM hanya 9 siswa. Dengan melihat hal itu siswa di kelas belum termotivasi untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajaran, selama pembelajaran berlangsung metode yang digunakan adalah metode ceramah dan siswa tidak pernah mengajukan protes atau bertanya. Diskusi kelas jarang dilaksanakan secara interaktif dan jarang

menggunakan media pembelajaran. Motivasi belajar siswa yang rendah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang cenderung rendah juga.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sebuah media yang mampu meningkatkan motivasi untuk belajar IPA siswa dengan memperhatikan karakteristik siswa SD yaitu tanpa menghilangkan dunia bermain anak. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif untuk memecahkan permasalahan di atas adalah media permainan *monopoli*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian yang memerlukan kerjasama antara guru kelas IV dan peneliti untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran IPA sehingga dapat dikaji dan dituntaskan. Sesuai dengan permasalahan di kelas IV MI Muhammadiyah Blagung, Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Melalui Media Permainan Monopoli Pada Kelas IV MI Muhammadiyah Blagung."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran IPA masih bersifat *teacher centered*.
2. Masih rendahnya motivasi siswa untuk belajar
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kelas IV kurang tepat.
4. Siswa tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran IPA dalam materi Sumber energi Panas, sumber energi bunyi dan sumber energi alternatif.
2. Media yang akan dipakai dalam pembelajaran adalah media Permainan monopoli.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Muhammadiyah Blagung?"
2. Apakah media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Muhammadiyah Blagung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang obyek yang diteliti. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk :

1. Mengetahui bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli meningkatkan motivasi pembelajaran IPA.
2. Mengetahui bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli meningkatkan hasil belajar IPA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perbaikan proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui media permainan monopoli.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa media permainan monopoli dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan media pembelajaran IPA.

d. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pendidikan sehingga dapat menambah pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa melalui media permainan monopoli.

e. Bagi peneliti yang lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.