

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Setiap warga negara pada dasarnya wajib mendapatkan pendidikan dari pemerintah, karena dari padanya manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki guna kelangsungan hidupnya agar lebih baik dan berkualitas melalui pendidikan yang diperoleh. Namun, disini tentu harus di tunjang kualitas belajar yang baik pula agar dapat tercapai cita-cita yang diharapkan. Nah disini peranan guru tentu sangat diperlukan guna menunjang kualitas pembelajaran yang baik supaya tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hanya saja, kegiatan belajar mengajar di kelas yang sering kita lihat pada saat ini, kebanyakan kegiatan belajar mengajar di kelas terlihat biasa dan kurang bervariasi. Menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas kurang optimal dan siswa dalam menerima materi pelajaranpun mudah bosan. Hal ini akan berpengaruh juga terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Maka jika kita tidak melakukan perubahan terhadap tata cara mengajar, dikhawatirkan motivasi siswa dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan hasil pembelajarapun kedepannya juga tidak akan optimal sebagaimana yang kita harapkan. Di sini ada salah satu mata pelajaran yang penting yang di gunakan dalam Ujian Nasional yang menurut peneliti menarik untuk diamati yaitu Mata pelajaran IPA dimana banyak siswanya nilainya kurang optimal dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, hendaknya memberi perhatian lebih atasnya.

Hal ini pula yang terjadi pada siswa kelas V SD N Godog 02 pada pembelajaran IPA kelas V. Dari hasil observasi yang pernah dilakukan, motivasi belajar mereka pada pembelajaran IPA cukup rendah sebesar 50% dan nilai mereka masih banyak yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah, yaitu 75. Dari 16 siswa yang telah mengikuti tes formatif, yang tuntas ulangan formatifnya hanya 6 siswa (37, 50%) yang tuntas, sedangkan 10 siswa (62, 50%) lainnya tidak tuntas. Terlebih zaman sekarang

karena pengaruh teknologi begitu besar, keadaan anak akan semakin malas belajar karena lebih tertarik untuk bermain dan bersenang-senang. Akhirnya pun belajarnya semakin terbengkalai dan lebih memilih bersenang-senang. Hal itulah yang menyebabkan semangat belajarnya menjadi menurun dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas

Disamping itu kurang bervariasinya metode mengajar dalam penyampaian pembelajaran di kelas, itu juga akan berpengaruh juga terhadap siswa dalam menerima materi pelajaran.

Salah satu faktor dari guru yaitu cara mengajar guru di kelas masih biasa saja. Biasanya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Maka pembelajaran di kelas pun masih kurang bervariasi dan dirasa kurang menarik. Disamping itu guru kurang membiasakan menggunakan media dalam pembelajaran yang bervariasi, menyebabkan siswa akan mudah merasa bosan jika menerima pelajaran di kelas. Akibatnya motivasi belajar rendah dan berdampak pada hasil pembelajarannya pun menjadi kurang optimal.

Maka berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menerapkan *Strategi True Or False* dalam pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif dalam pelajaran IPA Kelas V di SD Godog 02. Dikarenakan dengan *Strategi True Or False* dan penggunaan media CD Interaktif itu suatu kombinasi yang bagus untuk diterapkan dalam KBM di kelas dan pembelajaran di kelas diharapkan akan lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga, siswa lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru. Motivasi belajar yang tinggi akan mampu meningkatkan hasil belajar pada Mata pelajaran IPA Kelas V di SD N Godog 02 Semester II tahun ajaran 2014/2015. Oleh karena itu, peneliti memilih judul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Strategi *True or False* Dengan Media CD Interaktif Pada Siswa Kelas V SD Godog 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar lebih terfokus mengingat keterbatasan peneliti dari segi Ilmu, tenaga, dan waktu maka perlu melakukan pembatasan masalah. Pembatasan yang penulis maksud sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini fokus masalah lebih kepada penerapan *Strategi True Or False* dalam Kegiatan pembelajaran IPA klas V semester II materi Cahaya dan sifat-sifatnya.
2. Penerapan media CD Interaktif dalam kegiatan pembelajaran IPA Kelas V SD N Godog 02 dengan materi Cahaya dan sifat-sifatnya.
3. Motivasi dan hasil belajar IPA materi Cahaya dan sifat-sifatnya kelas V SD N Godog 02 dengan menggunakan strategi *True or False* dengan media CD Interaktif .

## **C. Perumusan Masalah**

1. Apakah penerapan strategi *True or False* dengan Media CD Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar IPA Kelas V SD Godog 02 pada semester 2 Tahun Pelajaran 2014 / 2015 ?.
2. Apakah penerapan strategi *True or False* dengan pemanfaatan Media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SD Godog 02 pada semester 2 Tahun Pelajaran 2014 / 2015 ?.

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPA melalui strategi *True Or False* dan pemanfaat Media CD Interaktif Kelas V SD N Godog 02 Pada Semester 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA melalui strategi *True Or False* dan pemanfaat Media CD Interaktif Kelas V SD N Godog 02 Pada Semester 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.

## **E. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini semoga kedepannya bisa memberikan manfaat baik sesara teoritis maupun praktis bagi dunia pendidikan pada umumnya.

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan ini kelak diharapkan bisa memberi kontribusi tambahan wawasan dan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada berbagai pihak, terlebih para pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi dan nilai hasil belajar Mata Pelajaran IPA kelas V melalui strategi *True or False* dengan media CD Interaktif .

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Kelas V khususnya materi sifat-sifat Cahaya.
- b. Bagi guru, dengan penerapan Strategi *True or False* dan penggunaan media CD Interaktif untuk bekal pengetahuan dan memperdalam wawasan pengetahuan.
- c. Bagi Sekolah, untuk memberikan kontribusi dalam perbaikan pelaksanaan Pembelajaran IPA di kelas .