

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era globalisasi mengalami perkembangan yang cukup baik. Pendidikan di Indonesia diatur dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tercantum bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan di sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi turut andil dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan tujuan pendidikan ditentukan oleh beberapa komponen. Menurut Basri (2015: 64) komponen pendidikan adalah 1) dasar pendidikan, 2) guru, 3) siswa, 4) materi pendidikan, 5) metode pendidikan, 6) alat/ media , 7) lingkungan pendidikan.

Sekolah merupakan tempat yang kondusif untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang diharapkan di sekolah yaitu menjadikan siswa yang dapat menggali kemampuannya dari suatu konsep yang diberikan oleh guru. Guru harus bertindak sebagai motivator dan fasilitator agar dapat mencapai tujuan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam proses pembelajaran yang dikehendaki terbukti apabila motivasi belajar siswa sesuai dengan ketuntasan minimum. Kriteria ketuntasan minimum motivasi belajar siswa terutama pembelajaran IPA pada penelitian ini yaitu 75%. Untuk mencapai kriteria yang sudah ditetapkan tersebut guru harus mampu mencapai peranannya dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Staton (dalam Sardiman, 2014: 39) menjelaskan bahwa terdapat faktor psikologis dalam belajar, yaitu motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, dan ulangan. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang

memiliki dorongan atau keinginan untuk belajar. Menurut Uno (2010: 3) motivasi adalah dorongan dalam diri yang berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi dapat menentukan aktifitas yang dilakukan siswa. Motivasi dalam proses pembelajaran sebagai faktor penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan, proses pembelajaran IPA kelas V SDN 03 Kaliwuluh masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam proses pembelajaran guru memberikan materi sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat pokok-pokok materi sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru sudah menggunakan media pembelajaran namun terbatas hanya pada gambar. Dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru tersebut, motivasi belajar siswa rendah. Motivasi belajar siswa yang rendah ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas V hanya 45,5% dari 36 siswa.

Pembelajaran IPA hendaknya tidak secara konvensional. Pembelajaran aktif harus diterapkan oleh guru terutama mata pada mata pelajaran IPA. Guru harus memperhatikan siswa agar siswa lebih mudah memahami materi serta lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran guru yang kurang inovasi dalam penggunaan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa bosan serta mempengaruhi motivasi belajar rendah. Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan media dan strategi pembelajaran. Penggunaan media dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran, disamping ketersediaan bahan ajar, alat peraga, strategi pembelajaran serta sarana dan prasarana yang mendukung, media juga perlu diupayakan. Menurut Anita (2012: 5) menjelaskan bahwa media pembelajaran

adalah sesuatu yang dijadikan untuk mengantarkan pesan pembelajaran antara guru kepada siswa.

Guru harus mampu menerapkan metode dan strategi yang bervariasi agar tidak monoton. Seperti yang disampaikan oleh Rusman (2012: 106) Implikasi prinsip perhatian guru tampak pada perilaku sebagai berikut: a) Guru menggunakan metode yang bervariasi; b) Guru menggunakan media sesuai tujuan dan materi; c) Guru menggunakan gaya bahasa yang tidak monoton; d) Guru memberikan pertanyaan yang membimbing (*direction question*).

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SDN 03 Kaliwuluh tersebut, dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif. Strategi *picture and picture* dan media interaktif *Microsoft powerpoint* merupakan strategi dan media yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Strategi *picture and picture* adalah strategi yang dapat menarik perhatian siswa melalui gambar-gambar yang ditampilkan guru sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan media interaktif dapat menimbulkan respon timbal balik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media interaktif *Microsoft powerpoint* siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi juga melihat melalui slide-slide yang ditampilkan. Dengan adanya hal tersebut kemampuan siswa dalam menerima materi akan lebih baik.

Bertumpu pada permasalahan di atas maka alternatif pemecahan yang dilakukan yaitu dengan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Penerapan Strategi *Picture And Picture* Dengan Media Interaktif *Microsoft Powerpoint* Pada Siswa Kelas V SDN 03 Kaliwuluh Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari judul penelitian “Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Penerapan Strategi *Picture And Picture* dengan Media Interaktif

Microsoft Powerpoint Pada Siswa Kelas V SDN 03 Kaliwuluh Tahun Ajaran 2015/2016 adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang aktif.
3. Pembelajaran masih konvensional.
4. Pembelajaran monoton menggunakan metode ceramah.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
6. Media pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran melalui judul penelitian, maka penulis membatasi objek-objek penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian adalah strategi *Picture And Picture*.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif *Microsoft Powerpoint*.
3. Peneliti hanya meneliti siswa kelas V SDN 03 Kaliwuluh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Apakah motivasi belajar IPA dapat meningkat melalui penerapan strategi *picture and picture* dengan media interaktif *Microsoft Powerpoint* pada siswa kelas V SDN 03 Kaliwuluh tahun ajaran 2015/2016”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: Meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penerapan strategi *picture and picture* dengan media interaktif *Microsoft Powerpoint* pada siswa kelas V SDN 03 Kaliwuluh tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran IPA, untuk meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penerapan strategi *picture and picture* dengan media interaktif *Microsoft Powerpoint* pada siswa kelas V SDN 03 Kaliwuluh tahun ajaran 2015/2016.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala sekolah

Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan dan kualitas sekolah.

b. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penerapan strategi *picture and picture* dengan media interaktif *Microsoft Powerpoint*.

c. Bagi siswa

Penggunaan strategi *picture and picture* dengan media interaktif *Microsoft Powerpoint* dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.