

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penyelenggaraan pendidikan menjadikan peran guru semakin kompleks, karena tuntutan kepada guru tidak sekedar mengajar dan mendidik para siswa di depan kelas dan kegiatan lainnya dalam melaksanakan ekstrakurikuler, guru juga diharapkan mampu sebagai fasilitator dan mediator sehingga peran pendidikan menjadi lebih bermakna.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP 19/2005: Standar Nasional Pendidikan, ps 19, ayat 1).

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Untuk menciptakan suasana belajar yang guru sering menggunakan pembelajaran konvensional, peneliti sudah berusaha untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang sekiranya bisa membuat siswa tertarik dengan pelajaran. Ketika pembelajaran belajar berlangsung siswa diam, tak ada satupun pertanyaan yang muncul dari siswa. Pada waktu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan sesuatu yang belum dipahami atau belum dimengerti, tidak ada satupun siswa yang bertanya. Dan pada waktu guru memberikan pertanyaan lisan untuk mengetahui hasil belajar, juga tidak ada satupun siswa yang menjawab, bahkan yang berusaha menjawab saja tidak ada. Ternyata siswa yang diam itu menunjukkan beberapa kondisi,

diantaranya: Siswa tidak tahu apa yang harus ditanyakan, siswa tidak tahu caranya bertanya, siswa takut salah, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan takut dimarahi, siswa tidak tahu kalau dirinya tidak tahu, dan beberapa kemungkinan yang lain, yang semua menunjukkan bahwa strategi dan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan tidak tepat. Sehingga hasil belajar siswa masih belum bisa seperti yang diharapkan. Hal ini perlu mendapat perhatian dengan mengidentifikasi berbagai masalah yang timbul dalam kelas sehingga bisa dicari solusinya. Masalah yang paling menonjol menurut peneliti adalah minat siswa dalam belajar yang rendah. Apabila peneliti berhasil membangkitkan minat belajar siswa, peneliti yakin pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk itu peneliti perlu memilih metode yang memungkinkan siswa lebih tertarik dan berminat untuk belajar. Salah satu diantara sekian banyak metode pembelajaran yang memungkinkan bisa membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran adalah metode simulasi. Metode simulasi digunakan untuk menirukan keadaan sebenarnya kedalam situasi buatan, dengan demikian metode simulasi adalah suatu usaha pembelajaran untuk memperoleh pemahaman akan hakekat suatu konsep atau prinsip, atau sesuatu keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan, dengan metode simulasi siswa akan mampu menghadapi kenyataan yang mungkin terjadi secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan berusaha sebaik-baiknya dengan melakukan penelitian dengan judul **“PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MELALUI METODE SIMULASI SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah

penerapan metode simulasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui penerapan metode simulasi siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Karanganyar Tahun pelajaran 2016/2017.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Siswa

Siswa bisa mendapat pengalaman belajar yang lebih variasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

#### 2. Bagi Guru (peneliti) dan guru lainnya.

Guru mendapat pengalaman baru yang bisa dijadikan acuan untuk memperbaiki pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

#### 3. Bagi Dinas Pendidikan

Bagi sekolah, pengawas, dan birokrasi di Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).