

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses pribadi yang tidak harus dan atau merupakan akibat kegiatan belajar mengajar. Guru melakukan kegiatan mengajar tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Sebaliknya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajar, Namun dalam kegiatan belajar peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan.

Konsep belajar menurut UNESCO, menuntut setiap satuan pendidikan untuk dapat mengembangkan empat pilar pendidikan baik untuk sekarang dan masa depan, yaitu: (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu) dalam hal ini kita dituntut untuk terampil dalam melakukan sesuatu, (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), dan (4) *learning to live to gether* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).<sup>1</sup>

Pencapaian tujuan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Diantara faktor-faktor tersebut adalah guru dan siswa. Guru adalah subyek yang sangat berperan dalam

---

<sup>1</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran landasan dan aplikasinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2008), h. 62

membelajarkan dan mendidik siswa, sedangkan siswa merupakan subjek yang menjadi sasaran pendidikan.

Menurut Ausubel, belajar dapat diklasifikasikan kedalam dua demensi, Demensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa, melalui penerimaan atau penemuan, Demensi kedua menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa.

Pada tingkat pertama dalam belajar, informasi dapat dikomunikasikan pada siswa baik dalam bentuk belajar penerimaan yang menyajikan informasi itu dalam bentuk final, maupun dalam bentuk belajar penemuan yang mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri sebagian atau seluruh materi yang akan diajarkan. Pada tingkat kedua, siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan (berupa konsep-konsep atau lain-lain) yang telah dimilikinya.<sup>2</sup>

Pembelajaran IPA merupakan upaya guru dalam membelajarkan siswa melalui penerapan berbagai model pembelajaran yang dipandang sesuai dengan karakteristik anak Madrasah Ibtidaiyah. Selanjutnya model belajar yang dipandang cocok untuk anak Indonesia adalah belajar melalui pengalaman langsung (*Learning by doing*). Model belajar ini memperkuat

---

<sup>2</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar*, 1989 (Bandung, Erlangga), h. 110

daya ingat anak dan menggunakan alat dan media belajar yang ada dilingkungan anak sendiri.<sup>3</sup>

Menyadari pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran IPA (Sains) yang berlangsung saat ini, kebanyakan masih terpusat pada guru (*teacher centre*), sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, akibatnya tanggung jawab siswa terhadap aktivitas mental dan rasa tanggung jawab terhadap tugas belajar menjadi kurang, yang tentunya akan berakibat terhadap aktivitas mental dan rasa tanggung jawab terhadap tugas belajarnya, akibat yang lain adalah siswa cenderung pasif, selain itu juga tidak mengetahui apakah cara mengajarnya dapat diterima atau disukai siswa.

Menurut Mc.Donald, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*Feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

---

<sup>3</sup> Nana Djumhana, *Pembelajaran Pengetahuan Alam*, (Direktorat Jenderal pendidikan Islam, 2009), h.2

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Kemudian dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini sudah barang tentu peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula.

Belajar tidak selamanya harus bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas. Oleh karena itu, media mempunyai andil untuk menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak. Ketidak jelasan dan kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan media yang dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran.

Umumnya para ahli memiliki persamaan pendapat bahwa belajar IPA adalah mempelajari tentang fenomena alam. Fenomena alam ini umumnya telah ada dalam pemikiran siswa selama dia berinteraksi dengan lingkungan . Sehingga mereka sesungguhnya telah memiliki pemahaman konsep sendiri tentang semua fenomena alam ini. Media pembelajaran bisa

berperan sebagai salah satu alat yang menjembatani antara konsepsi yang telah dimiliki siswa dan konsep baru.

Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Media pembelajaranpun dapat menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan konsep-konsep yang akan dipelajari.

Media pembelajaran IPA merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru IPA untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep ketika belajar IPA, terutama media yang dapat dioperasionalkan sendiri oleh siswa. Sebagai alat bantu, keefektifan dalam penggunaan media itu sendiri sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan dan memfasilitasi media itu sendiri. Media pembelajaran digunakan untuk menggantikan sebagian besar peran guru sebagai pemberi informasi atau pemberi materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran dapat digunakan guru untuk membantu membelajarkan siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam Belajar IPA adalah dengan memanfaatkan Lingkungan Alam, yaitu untuk mengenal lingkungan alam, dimana siswa dapat dibawa ketempat objek yang akan dipelajari berada atau hidup.<sup>4</sup>

Di MI Izhartil Ulum Martapura Timur masih dirasakan bahwa pembelajaran di kelas III khususnya materi IPA (Sains) masih berjalan secara konvensional, karena pembelajaran IPA masih terbatas pada

---

<sup>4</sup> Nana Djumhana, *Ibid*.h.198

produk atau fakta, konsep dan teori yang diarahkan pada kemampuan kognitif siswa saja. Berbeda dengan pengajaran yang dikehendaki kurikulum yaitu pengajaran IPA yang memungkinkan siswa menggunakan semua potensi terutama proses mentalnya untuk menentukan konsep atau prinsip-prinsip ilmiah melalui pengamatan secara langsung dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar.

Melihat permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian untuk mencari jawaban dari permasalahan tersebut, yakni dengan menggunakan media lingkungan alam sebagai alat untuk memotivasi belajar siswa. Untuk membuktikannya maka penulis akan mengangkatnya dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang akan dituangkan dalam judul **MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA MATERI CIRI MAKHLUK HIDUP DENGAN MEDIA LINGKUNGAN ALAM SEKITAR DI KELAS III MI IZHARIL ULUM MARTAPURA TIMUR KABUPATEN BANJAR.**

## **B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang ingin dicari jawabannya oleh peneliti adalah :

- a. Apakah dengan menggunakan media lingkungan alam sekitar akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dalam materi ciri makhluk hidup di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur?

- b. Bagaimanakah sikap siswa terhadap penggunaan media lingkungan alam sekitar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dalam materi ciri makhluk hidup di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur?

## **2. Pemecahan Masalah**

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media lingkungan alam sekitar, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA materi ciri makhluk hidup di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur.

## **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan teoritis di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Dengan menggunakan alam sekitar sebagai media terhadap pembelajaran IPA tentang materi ciri makhluk hidup, maka motivasi belajar siswa kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur dapat ditingkatkan.
- b. Sikap siswa setuju dan senang terhadap penggunaan media lingkungan alam sekitar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dalam materi ciri makhluk hidup di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur.

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui sejauh mana dengan media lingkungan alam sekitar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA pada materi ciri makhluk hidup di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur.
- b. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran IPA pada materi ciri makhluk hidup melalui media alam sekitar yang berlangsung, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa di kelas III MI Izharil Ulum Martapura Timur.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi Guru
  1. Sebagai salah satu sumber ide untuk mencoba menerapkan pembelajaran yang terfokus pada siswa (*student centre*)
  2. Sebagai bahan bagi guru untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
  3. Sebagai teori yang baru sehingga menjadi bahan informasi dan perbandingan serta dasar bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian secara mendalam di masa yang akan datang

4. Untuk memperkaya wawasan bagi penulis dalam dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Pembelajaran melalui media lingkungan alam sekitar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa
3. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi awal untuk meningkatkan mutu pendidikan madrasah dan mendorong suasana kondusif bagi guru untuk meningkatkan keprofesionalannya melalui inovasi pembelajaran, serta mendorong siswa agar lebih merasa memiliki terhadap madrasahnyanya.

d. Bagi Lembaga

Dapat memberikan manfaat sebagai informasi untuk pihak-pihak terkait, baik secara formal maupun informal (kedinasan dan non kedinasan).