

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan baru sehingga terjadinya perubahan perilaku dan cara berpikir seseorang. Guru sebagai pelaku pendidikan, dituntut mampu mengelola suasana kelas agar selalu kondusif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk menghasilkan lulusan yang bermutu sesuai dengan standar kompetensi lulusan, maka dari itu proses pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar siswa aktif ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga terciptanya motivasi belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh septiyani menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik

agar aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.¹

Sejalan dengan itu, proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menunjukan bahwa selama ini pelajaran IPA masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini berdampak pada motivasi siswa dalam pelajaran IPA di sekolah salah satunya pada materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan wali kelas 5 di MI Riyadul Muttaqin, menunjukan bahwa motivasi belajar IPA masih tergolong rendah, hal ini disebabkan dari permasalahan yang terjadi bahwa siswa kurang tertarik dalam pelajaran IPA. Kurangnya motivasi dalam pembelajaran IPA akan berdampak pada Hasil belajar yang rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Purwanti, dkk yang berjudul *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar*, penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar

¹ Septi Yani, "Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan model Pembelajaran Probing Prompting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong", *Jurnal IAIN Curup*, 2018. Hal. 2.

siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa ataupun berasal dari luar diri siswa, yaitu lingkungan. Pihak sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara melengkapi fasilitas sekolah yang menunjang proses belajar mengajar. Pihak guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara menggunakan metode ataupun model belajar yang unik dan dapat melibatkan semua siswa.²

Menurut Purwa Atmaja, motivasi adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk didalamnya kegiatan belajar. Yang dimaksud dengan motivasi belajar yaitu segala sesuatu yang dilakukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajar demi memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.³

Menurut Slameto dalam bukunya yang berjudul *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, ada dua golongan yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi tiga bagian yaitu: (1) Faktor Jasmani,

² Ratna Purwanty, "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 06, No. 2, (Juli 2019). Hal. 8.

³ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2016). Hal.320

yaitu: (a) faktor kesehatan, (b) Cacat tubuh. (2) Faktor Psikologi, ada tujuh hal yang termasuk kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesigapan. (3) Faktor Kelelahan, dibagi menjadi dua macam yaitu: kelelahan jasmani dan rohani. Sedangkan hasil belajar menurut faktor eksternal terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga). (2) faktor sekolah, (metode mengajar, kurikulum, kedekatan guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah). (3) faktor masyarakat, merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa karena keberadaan siswa di lingkungan masyarakat.⁴ Dari pemaparan diatas, dijelaskan bahwa minat dan motivasi termasuk kedalam faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Keke yang berjudul *Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, Penelitian ini menunjukan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara minat dan motivasi belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil belajar tidak saja

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hal 54-55

pada faktor minat dan motivasi tetapi juga pada faktor lainnya seperti cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan.⁵

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi belajar berperan penting untuk mencapai hasil belajar. Semakin kuat motivasi belajar seseorang, maka akan semakin kuat usahanya untuk mencapai hasil belajar. Adapun motivasi belajar juga dipengaruhi dengan cara guru mengajar dan fasilitas belajar yang memadai.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari di zaman sekarang. Perkembangan teknologi bisa membawa dampak positif dan negatif. Salah satu bagian yang terkena dampaknya adalah permainan tradisional seperti; gobak sodor, congklak, engklek, petak umpet, bekel, dan sebagainya yang semakin jarang dimainkan oleh anak anak saat ini. Menurut Sisca dalam bukunya mengungkapkan bahwa kecanduan anak akan *gadget* berdampak pada semakin dilupakan dan ditinggalkannya permainan tradisional sebagai warisan

⁵ Keke T. Aritonang, "Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil belajar", *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol. 07, No. 10, (Juli 2007), hal. 7.

leluhur. Padahal, permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak.⁶

Sedangkan Erviana mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa kajian tentang permainan anak banyak dikerjakan oleh ahli folklor di akhir abad 19. Para ahli ini hanya menggambarkan jenis-jenis permainan yang ada dengan berbagai macam peralatannya, sedangkan proses sosial permainan itu sendiri banyak yang terlupakan. Para ahli juga beranggapan bahwa *game* (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari bermain. Sementara dalam kajian sosial budaya, permainan tradisional memiliki nilai-nilai penting yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional juga dinilai dekat dengan dengan alam dan memberikan kontribusi bagi perkembangan pribadi anak.⁷

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial pada anak⁸. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yoga dan Manggalastawa

⁶ Sisca, *Aneka Permainan Outbond Untuk Kecerdasan & Kebugaran*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2012), Hal. 143.

⁷ Erviana, dkk, " Analisis Penerapan Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran SD di Kota Semarang", *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang*, Hal. 8

⁸ Euis Kurniati, Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Anak Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2019. Hal 16.

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa⁹

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai penting dalam perkembangan anak dalam ranah sosial, emosional dan keterampilan, serta dapat mempengaruhi motivasi belajar pada anak.

Selain permainan tradisional, pemilihan model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus memahami dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena ketepatan dalam memilih model pembelajaran dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada siswa pada proses pembelajaran, sehingga mempercepat pemahaman, menambah pengetahuan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model yang dianggap mampu untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir dan berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Think Pair Share*. Model ini membantu siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata

⁹ Yoga Awaludin, Dkk. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SD", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.7, No 1, Januari 2021. Hal 37.

pelajaran IPA. Untuk mengkaji hal tersebut maka diperlukan penelitian yang dapat meingkatkan motivasi belajar siswa menggunakan permainan tradisional. Salah satunya adalah permainan tradisional ABC lima dasar karena permainan ini tidak susah untuk dilakukan dan permainan ini juga bisa dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja baik itu perempuan maupun laki-laki. Adapun nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan ini adalah untuk melatih kecerdasan, melatih pengetahuan, dan melatih kejujuran siswa dalam proses pembelajaran.¹⁰

Sejalan dengan pengaruh teknologi terhadap permainan tradisional, maka dari itu peneliti akan melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan mengkolaborasikan antara permainan tradisional dan metode pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* agar terciptanya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPA. Adanya kolaborasi antara permainan tradisional dengan metode *Think Pair Share* diharapkan mampu meingkatkan motivasi belajar IPA di MI Riyadul Muttaqin.

Penerapan permainan tradisional lima dasar dengan model pembelajaran *probing promiting* yang dilakukan oleh Septiyani di

¹⁰ Mulyo, Sukirman Damar, *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2008). hal. 76

SDN 15 rajeng Lembong pada pembelajaran IPA kelas VI,¹¹ menunjukkan bahwa penerapan permainan Lima dasar dengan metode *probing promiting* dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anita dan Supriyatno yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar¹² menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada pelajaran IPS kelas IV.

Hasil penelitian diatas memperkuat penulis dalam mengkolaborasikan permainan ABC 5 dasar dengan *Metode Think Pair Share* untuk meningkatkan motivasi belajar IPA di SD. Peneliti memodifikasi langkah langkah penerapan permainan ABC 5 dasar dalam pembelajaran IPA yang disesuaikan dengan langkah langkah pada model pembelajaran *Think pair Share*.

¹¹ Septi Yani, "Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan model Pembelajaran Probing Promting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong", *Jurnal IAIN Curup*, 2018.

¹² Anita Puji Lestari dan Supriyatno, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Vol.01 No.02 Tahun 2013.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa memiliki motivasi belajar yang rendah pada pelajaran IPA khususnya pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya.
2. Siswa merasa bosan karena model pembelajaran yang diterapkan pada pelajaran IPA kurang menarik sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan ABC 5 Dasar dengan model *Think Pair Share* untuk meningkatkan motivasi belajar IPA di MI Riyadul Muttaqin?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA setelah menerapkan permainan ABC 5 dasar menggunakan model *Think Pair Share* di MI Riyadul Muttaqin?

D. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana penerapan permainan ABC 5 Dasar dengan model *Think Pair Share* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di MI Riyadul Muttaqin
2. Mengetahui bagaimana motivasi belajar IPA dengan menerapkan permainan ABC 5 Dasar dengan model *Think pair Share* di MI Riyadul Muttaqin

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber ilmiah dalam bidang ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan kajian oleh para akademisi yang sedang mempelajari ilmu pendidikan pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

➤ Manfaat bagi siswa:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA

- Manfaat bagi guru:
 - 1) Penelitian ini dapat dijadikan acuan pada pembelajaran IPA dengan menggunakan Permainan ABC 5 dasar dengan Metode Think Pair Share.
 - 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran dan masukan untuk guru dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA di MI Riyadul Muttaqin

- Manfaat Bagi Sekolah :
 - 1) Sebagai acuan agar bisa menggunakan permainan tradisional ABC Lima Dasar dalam pembelajaran di kelas.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai pemanfaatan permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif .

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam sistematika penyusunan skripsi ini, penulis membagi pembahasan kedalam beberapa BAB, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori terdiri dari: Deskripsi Teori, Penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari : Tempat, waktu dan populasi penelitian, metode penelitian, pendekatan jenis penelitian, sumber data penelitian, subjek data penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari : deskripsi hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.