

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Pada zaman sekarang, menjadi seorang guru tidak hanya berdiri di depan kelas berceramah dengan materi yang ada di buku panduan. Namun lebih dari itu, guru harus memiliki ragam kompetensi untuk menunjang profesionalitas tugas dan peranannya dalam dunia pendidikan. Guru yaitu salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peranan yang sangat penting. Guru juga pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar. Guru lah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan.

Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban sebenarnya untuk mrncerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidik adalah seorang yang memberikan pengetahuan dan secara lebih khusus lagi, bahwa pendidik berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu peserta didik dalam mencapai kedewasaan. Tujuan Pendidikan adalah menumbuhkembangkan pribadi-pribadi yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mendapatkan Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam membimbing dan mendidik setiap siswanya, menjadi salah satu tempat

untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis dan bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang tidak akan memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial. Seorang siswa yang memiliki intelegensia cukup tinggi, boleh jadi gagal karena kurangnya motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Bergantung dengan ini maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa tersebut, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan belajar.

Perlu diketahui, dengan memotivasi siswa maka guru melakukan hal yang sangat bermanfaat bagi siswa seperti : (1) membangun kemampuan siswa dalam mengatasi rasa bosan, (2) membangun kemampuan untuk terus mendorong diri mereka sehingga dapat mengatasi hal-hal yang menurunkan semangat dan mengecewakan, serta (3) dapat membantu siswa memahami tanggung jawab baik terhadap minat belajar maupun terhadap perilaku mereka sendiri. Dalam memotivasi keinginan anak belajar, biasanya guru menyiapkan sebuah media pembelajaran agar proses belajar-mengajar tersebut menjadi menyenangkan bahkan akan melekat kuat sebagai pengalaman belajar bagi si anak.

Motivasi belajar tidak semata-mata bergantung pada guru, sarana, prasarana pendidikan, tapi peran aktif dalam mengajar siswa menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi. siswa sangat termotivasi cenderung memiliki tanggung jawab pribadi yang tinggi, mau mengambil resikonya, punya rencana belajar, menjadi serius, tekun, aktif dalam belajar, tidak merasa puas, selalu mencoba untuk belajar hasil terbaik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan Ilmu pengetahuan yang berisi konsep-konsep yang berhubungan dengan alam sebagai hasil eksperimen/ percobaan dan observasi. IPA juga merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam beserta isinya serta gejala alam yang terjadi

didalamnya. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dan agar menjelajahi kemampuan siswa dalam kehidupan nyata. Adapun observasi yang dilakukan terhadap siswa bahwa pembelajaran masih bersifat monoton karena guru masih jarang menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi lebih bosan, dan siswa kurang aktif saat pembelajaran IPA, Hal ini tentu saja mengakibatkan rendahnya motivasi belajar yang didapatkan oleh siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut yaitu dengan menggunakan media Kotak Kartu Misterius (Kokami).

Ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru yang telah memanfaatkan kemajuan teknologi di bidang IT dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran. Sebenarnya, guru tidak harus selalu menggunakan media audio visual sebagai media pilihan karena pemilihan media harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Adapun materi yang akan digunakan dalam penelitian ini Tema 8 Siklus Air. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Kokami.

Kokami atau Kotak Kartu Misterius merupakan alat permainan yang menggunakan media Kartu dan Kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Dikatakan misterius, karena setiap siswa tidak tau isi pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga mereka mampu memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu, media Kokami (Kotak Kartu Misterius) diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. dan memotivasi siswa agar tidak mendapatkan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

Kokami (Kotak Kartu Misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media Kokami ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Melalui media ini siswa dapat bermain sekaligus belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya akan membekas. Media Kokami adalah media yang sederhana. Untuk melakukan

pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan di isi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah dan pemahaman tentang materi pelajaran yang di pelajari.

Melihat beragam permasalahan tersebut, Peneliti berharap dengan metode permainan melalui penggunaan media Kokami (Kotak Kartu Misterius) akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar Ilmu pengetahuan alam (IPA) di kelas. Media Kokami atau Kotak Kartu Misterius merupakan salah satu media yang berkembang saat ini. Meskipun begitu, media Kokami (Kotak Kartu Misterius) dapat menjadi suatu penasar baru bagi dunia belajar khususnya anak-anak di sekolah sehingga terdapat keinginan dan semangat baru bagi anak untuk ikut serta secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut; Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V T.P 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah karena masih bersifat monoton
2. Guru jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah : Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 8 Siklus Air Kelas V T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar yang diajar menggunakan media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023?
2. Bagaimana motivasi belajar yang diajar tanpa menggunakan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023?
3. Apakah ada Pengaruh signifikan Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Motivasi Belajar pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motivasi belajar yang diajar menggunakan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) pada Tema 8 Siklus Air di Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar yang diajar tanpa menggunakan media Kotak Kartu Misterius (Kokami) pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap motivasi belajar pada Tema 8 Siklus Air siswa Kelas V SDN 067246 Medan T.P 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru, permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas V SDN 067246 Medan.
2. Bagi siswa, untuk membuat siswa lebih mengerti terhadap pembelajaran Tema 8 Siklus Air Bagi Guru, untuk lebih kreatif lagi dalam menggunakan

media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran Kokami serta dapat menjadikannya sebagai sumber referensi.

