

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah sistem yang didalamnya tersusun dari beberapa komponen pendidikan yang saling berhubungan. Beberapa komponen tersebut, yakni pendidik, siswa, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan.¹ Arti lain, pendidikan merupakan sebuah pendewasaan bagi siswa yang diharapkan dapat mengembangkan potensi, bakat, serta keterampilan yang mereka miliki, oleh sebab itu pendidikan seharusnya didesain untuk dapat memberikan pemahaman materi, memotivasi minat belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan siswa yang dilaksanakan setiap harinya disebut dengan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah.² Belajar merupakan suatu proses melihat, mendengarkan, memahami, sesuatu yang mereka pelajari. Dirancang dengan cara disengaja, berkesinambungan, dan sistematis oleh guru selaku pengajar agar terjadinya proses belajar mengajar siswa di sekolah. Keadaan belajar yang diciptakan oleh seorang pengajar yang dinikmati oleh pihak tertentu disebut dengan siswa atau subyek dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar tentunya memuat banyak muatan pelajaran yang diajarkan oleh guru, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang mengajarkan tentang berbagai pengetahuan yang dapat menumbuhkan daya pikir, analisa, hingga sampai pada permasalahan yang terkait dengan alam.³

Muatan Ilmu Pengetahuan Alam memuat beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan pengetahuan dan dapat memahami teori-teori ilmiah yang berguna yang diterapkan dalam

¹ Sulaiman Saat, *Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan*, Jurnal Al-Ta'dib 8, no. 2, (2015): 1, diakses pada 22 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i2.407>.

² Ismi Zaiyah & Hadi Kusmanto, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*, EduMa 6, no. 1, (2017): 32, diakses pada 13 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>.

³ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016): 17, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

kehidupan sehari-hari; menumbuhkan kesadaran dalam berpartisipasi untuk pemeliharaan, pelestarian dan menjaga lingkungan sekitar; menumbuhkan pengetahuan dalam mengenali alam dan semua polanya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; meningkatkan pengetahuan tentang interaksi antar ilmu pengetahuan, teknologi, lingkungan dan masyarakat serta dapat mengembangkan sikap positif dan rasa ingin tahu; dan mendapat bekal pengetahuan dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam perlu diajarkan di sekolah dasar karena pendidikan IPA dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berpikir obyektif dan kritis. Pendidikan IPA juga memberikan beberapa nilai Pendidikan yang memiliki potensi untuk membentuk kepribadian anak, wahana bagi anak untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari hingga menjadi manusia yang bermartabat. Kegunaan Pendidikan IPA yaitu membuat anak mampu untuk memahami berbagai hal disekitar kita, seperti mengapa terjadinya siang dan malam, apa itu matahari dan lain-lain.

Namun faktanya ketercapaian tujuan pembelajaran IPA masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil survei PISA (*Progame for Intrnasioanal Student Assessment*) pada tahun 2018 menunjukkan rata-rata skor keterampilan sains siswa Indonesia masih dibawah rata-rata skor OECD, yaitu $396 < 489$.⁵ Kemampuan siswa dalam memahami pelajaran IPA di MI NU Mustafidin juga cukup rendah. Sehingga siswa cenderung kurang dapat berimajinasi dan belum mampu berpikir kritis.

Memperhatikan isi tujuan yang tertera pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diatas, maka kegiatan belajar mengajar yang ada disekolah seharusnya menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Jika siswa terlihat semangat dan aktif, maka siswa akan lebih paham dengan materi yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk bisa memilih metode serta model pembelajaran yang mampu tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan, sebagian besar dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi

⁴ Retno Utaminingsih, *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Laboratorium Alam Pada Pembelajaran IPA SD*, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an 2, no 1, (2015): 216, diakses pada 12 Februari, 2022, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/792>.

⁵ Ni Putu Aprilia Krismony, dkk, *Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 3, no 2 (2020) : 250. Diakses pada 3 September 2022, <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i2>

cenderung pasif. Seperti terlihat pada saat penelitian di MI NU Mustafidin terlihat situasi dalam kegiatan belajar mengajar kurang terkontrol sehingga membuat siswa melakukan hal yang tidak bermanfaat seperti ramai sendiri, ada yang hanya coret-corek buku, melamun hingga mengantuk. Guru kurang memotivasi siswa agar tetap semangat dalam mengikuti proses belajar di sekolah. Guru lebih terfokuskan pada penerangan pelajaran saja dari pada mengatur keadaan kelas. Dan siswa terlihat kesusahan untuk memahami materi yang diajarkan, selebihnya pada pelajaran IPA yang membahas mengenai konsep-konsep ilmiah. Seperti dalam pembelajaran di MI NU Mustafidin Desa Papringan Kecamatan Kaliwungu Kudus masih cenderung kurang dalam proses pembelajarannya, khususnya pada muatan IPA siswa masih kurang memahami apabila dalam pembelajarannya kurang kondusif. Peneliti selama di MI NU Mustafidin menerapkan media Rolling Ball dan dampak dari penerapan tersebut siswa lebih aktif untuk belajar dan bertanya mengenai pembelajaran IPA yang diajarkan. Faktor media sangat berpengaruh dalam berjalannya pembelajaran di kelas, khususnya di Kelas IV.

Berdasarkan persoalan diatas yang menyebabkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan lancar, motivasi siswa menurun sehingga keadaan siswa cenderung kurang semangat, kurang antusias, mengantuk, serta cenderung pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar, akhirnya prestasi belajar siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pendidik.

Motivasi berasal dari kata motif yang memiliki arti kekuatan yang berasal dari diri individu, yang dapat menyebabkan dorongan untuk berbuat dan bertindak. Motivasi ialah kondisi dimana seseorang mendapat dorongan dari dalam diri individu itu sendiri untuk mengerjakan atau tidak mengerjakan sesuatu hal.⁶ Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor intrinsik dan ekstrinsik. Kondisi dimana adanya dorongan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar yang berasal dari kemauannya sendiri disebut faktor intrinsik. Sedangkan kondisi dimana adanya dorongan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar akan tetapi berasal dari luar diri seseorang disebut faktor ekstrinsik.⁷

⁶ Hartoyo Soehari, *Motivasi dan Pengukurannya*, Jurnal Visi Manajemen 5, no. 1, (2020): 683, diakses pada 13 Desember, 2021, <http://stiepari.greenfrogs.co.id/jurnal/index.php/JVM/article/view/178>.

⁷ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016): 19, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

Proses dalam belajar mengajar yang efektif, inovatif, menyenangkan, serta bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh beberapa unsur diantaranya pendidik yang memahami karakter siswa, metode pembelajaran yang terpusat pada siswa, sarana prasarana yang memadai bagi siswa, adanya berbagai sumber belajar bagi siswa dan media pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang aktif, menyenangkan serta menarik. Oleh karena itu perlu adanya upaya pendidik untuk dapat menciptakan dan menggunakan media pembelajaran dalam membuat suasana belajar mengajar menjadi aktif, kreatif, inovatif serta menyenangkan.

Pemilihan media yang sesuai dan tepat dengan materi yang akan diajarkan dapat juga membantu siswa dalam mempelajari suatu teori mata pelajaran. Penggunaan media yang bervariasi, bermacam model dan tepat dalam pemilihan media dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti belajar mengajar disekolah.

Kata media bersumber pada tatanan bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki makna sebuah perantara, pengantar, dan tengah. Dalam bahasa lain, seperti bahasa arab kata media bisa berarti sebuah perantara dalam mengantarkan pesan yang dikirimkan oleh seseorang kepada orang yang akan menerima sebuah pesan tersebut. Segala sesuatu yang berhubungan dengan penyampaian informasi maupun pesan melalui pembelajaran, akan lebih mudah menarik perhatian siswa, minat belajar siswa, serta mudah diterima oleh siswa apabila kita menggunakan media pembelajaran.⁸ Arti lain dari media pembelajaran yaitu sebuah alat bantu pendidik untuk mengajar yang dapat mempengaruhi minat belajar, motivasi belajar, serta kondisi lingkungan belajar yang diciptakan oleh pendidik.⁹

Media *Rolling Ball* merupakan media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk di diskusikan oleh siswa.¹⁰ Media *Rolling Ball* dapat menjadikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini lebih menyenangkan, menarik, aktif, serta tidak membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan media *Rolling Ball* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), 3.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19.

¹⁰ Abdurrahim, Mukhamad Nurhadi, Yuli Hartati, *Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi*, Jurnal Zarah 8, no. 1, (2020): 45, diakses pada 14 Desember, 2021, <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i1.2130>.

Media Rolling Ball ini juga bisa diterapkan di semua mata pembelajaran. Caranya dengan mengubah materi yang akan di bahas yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan, jadi semua pelajaran bisa menggunakan media Roliing Ball pada kegiatan mengajar. Media Rolling Ball sangat tepat untuk digunakan di sekolah tingkat Madrasah Ibtidaiyah, karena Media Rolling Ball sangat menarik, mudah serta menyenangkan jika diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran di kelas. Media Roliing Ball ini sangat mudah dibuat dengan barang-barang yang ada disekitar kita. Bahan-bahan tersebut berupa papan triplek bekas ukuran sedang, sedotan dan aksesoris berwarna seadanya sesuai keinginan kita. Media ini sangat cocok diterapkan di sekolah-sekolah di pedesaan yang pada umumnya banyak bahan-bahan untuk membuat media ini. Bentuk Media yang ramping dan mudah di bawa membuat lebih mudah untuk digunakan berulang kali di dalam kelas yang berbeda. Dengan penggunaan media yang menarik ini bisa menambah daya tarik siswa untuk belajar dan menambah minat siswa untuk ingin lebih paham dengan pembelajaran IPA yang di ajarkan oleh guru. Siswa akan lebih tertarik kemudian akan tumbuh minat belajar dalam diri sendiri apabila menerapkan media pada proses pembelajarannya, seperti dalam penerapan Media Rolling Ball dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

Dengan melihat berbagai permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Rolling Ball Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022”**

B. Fokus Penelitian

Banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada aktivitas penerapan media Rolling Ball pada tema 9 yaitu kekayaan negriku pada muatan IPA dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan subjek sasaran peserta didik kelas IV, dengan lokasi di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil permasalahan pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimana implementasi media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada

- muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kendala penerapan media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 ?
 3. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala penerapan media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian kali ini, yakni sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan kendala penerapan media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi kendala penerapan media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan tentang penerapan media Rolling Ball dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, menemukan solusi dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, kreatif dan efektif dengan menerapkan media Rolling Ball dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPA tema 9 di MI NU Mustafidin Papingan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.

- b) Bagi siswa, diharapkan adanya media pembelajaran Rolling Ball ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman pada materi-materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
- c) Bagi instuisi, kepala sekolah dapat mensosialisasikan kepada rekan-rekan guru, agar terinspirasi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini bermaksud untuk mendapatkan sebuah gambaran secara garis besar dari masing-masing bagian, sehingga nantinya dapat memperoleh penelitian yang sistematis. Adapun sistematika penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pengantar, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstraksi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, dan halaman daftar gambar.

2. Bagian Isi, meliputi:

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua ini berisi tentang kajian teori meliputi: media pembelajaran; rolling ball sebagai media pembelajaran; motivasi belajar peserta didik, muatan IPA tema 9, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ketiga ini jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan atau *field research* yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber primer dan sumber sekunder. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi, dan

dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan objek keabsahan datanya menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi (sumber, teknik, dan waktu)..

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ke empat ini menguraikan hasil penelitian yaitu tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian berisi penerapan media rolling ball di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tema 9, dan analisis data penelitian berisi penggunaan media rolling ball sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tema 9 di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kelima ini sebagai akhir pembahasan dalam skripsi, berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran, transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.