

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang membahas tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan alam semesta ini dan interaksi yang terjadi di dalamnya. IPA mempelajari segala sesuatu tentang alam, dari berbagai makhluk hidup hingga benda-benda mati, dari yang terdapat di perut bumi hingga luar angkasa (Sulaeman,dkk, 2007, hal. 1). Sesuai dengan pendapat dari Sulaeman, berarti pelajaran IPA di Sekolah Dasar mempelajari segala sesuatu tentang alam ini, yang jika dikategorikan terdiri atas dua faktor yaitu faktor biotik dan abiotik. Semua faktor biotik dan abiotik yang ada di alam merupakan hasil ciptaan Allah, manusia termasuk ke dalam faktor biotik. Manusia adalah ciptaan Tuhan yang paling sempurna, yang mempunyai akal pikiran sehingga membedakan manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya (Ronnie, 2005, hal. 33). Oleh karena itu, sebagai ciptaan Tuhan yang memiliki akal dan pikiran, manusia memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan bumi ini dan segala isinya. Tanggung jawab tersebut merupakan mandat budaya yang terdapat di Kejadian 1:28 yang wajib dilaksanakan manusia. Untuk dapat menjaga dan melestarikan alam ini, manusia harus mengetahui dan mengenal terlebih dahulu tentang alam dan Penciptanya.

Pengenalan terhadap alam dan Penciptanya dapat dilakukan oleh Guru saat pembelajaran di dalam kelas. Guru dapat menjadikan Kristus

sebagai pusat setiap pembelajaran di kelas. Pendidikan yang berpusat pada Kristus merupakan pendidikan Kristen. Tujuan pendidikan Kristen adalah membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Yesus Kristus yang bertanggung jawab (Van Brummelen, 2006, hal. 19). Untuk mencapai tujuan pendidikan Kristen, diperlukan sebuah gambaran proses belajar mengajar yang memandang siswa sebagai ciptaan Allah yang serupa dan segambar dengan-Nya. Siswa bukanlah makhluk pasif yang hanya menunggu guru untuk menjejali pikiran siswa dengan informasi, melainkan makhluk aktif yang secara ilmiah ingin belajar (Knight G. R., 2009, hal. 132). Guru harus bisa menarik minat siswa untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam pendidikan Kristen tercermin dalam kerangka mengajar yang diterapkan guru dalam kelas. Van Brummelen (2006, hal. 34-44) menyatakan bahwa guru memiliki peran sebagai seniman dan teknisi, fasilitator, pembawa cerita, pengrajin, pelayan, imam, dan penuntun. Dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas diperlukan peran guru Kristen dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui metode pengajaran yang kreatif.

Pembelajaran Kristiani bertujuan untuk mengungkapkan hukum-hukum Tuhan dan menerapkannya dalam ketaatan kepada Tuhan (Van Brummelen, 2006, hal.19). Mengajarkan pelajaran IPA kepada siswa-siswa dapat menjadi suatu sarana bagi kita untuk mengenalkan Allah dan karya-Nya. Dalam pembelajaran IPA para siswa belajar mengenal Allah sebagai Sang Pencipta dan pemberi mandat untuk menjaga dan melestarikan alam ciptaan-Nya. Setelah itu para siswa harus mengetahui sikap dan tindakan

yang harus mereka lakukan untuk menjaga alam ini dan mengetahui cara untuk menjaga tubuh mereka yang merupakan bait Allah serta hal-hal yang tidak boleh mereka lakukan yang dapat berdampak buruk bagi keseimbangan lingkungan.

Pembelajaran IPA yang dilakukan harus membuat siswa mampu berpikir kritis tentang segala fenomena dan peristiwa yang terjadi di alam sekitarnya maupun yang lebih luas. Ketika siswa mampu untuk berpikir kritis, diharapkan pemikiran dan pendapat untuk dapat menjaga dan melestarikan alam ini akan muncul. Siswa mampu untuk berpikir kritis tentang suatu hal ketika ia memiliki minat terhadap hal tersebut, misalnya tentang fenomena alam. Minat diartikan sebagai kecenderungan untuk merasa tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang, suatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu (Loekmono 1994, 60). Menurut Masnur (2011, hal.173) minat adalah keinginan yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan. Siswa akan sulit untuk mencapai keberhasilan pada suatu pembelajaran jika ia memiliki minat yang kurang. Oleh karena itu peran guru sangat penting untuk dapat membangkitkan minat siswa sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan.

Minat akan menjadi hal penting yang membuat seseorang untuk melakukan segala sesuatu yang mereka inginkan dan minati. Minat mempunyai peran penting karena dapat mendorong siswa-siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada sebuah kegiatan, baik permainan maupun

pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat atau merasa bosan (Hurlock E. B., 1978, hal. 114).

Suasana belajar di kelas yang menyenangkan menjadi dambaan murid dan guru, untuk itulah seorang guru dituntut harus aktif dan kreatif dalam mengajar (Amir, 2011, hal. 34). Menurut Chatib (2012, hal. 52) sekolah punya peranan utama dalam mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dalam memantik minat belajar dan berpikir siswa. Pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menarik dapat mengambil perhatian siswa untuk dapat memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang di dalamnya ada cerita, nyanyian, tantangan, dan pemenuhan rasa ingin tahu siswa; situasi ini bisa membangkitkan hasrat siswa untuk belajar, karena pada umumnya siswa menyukai hal-hal tersebut (Suyanto & Asep, 2013, hal. 48). Ketika siswa memiliki minat terhadap pelajaran maka ia akan senang untuk mempelajarinya sehingga dapat mencapai pembelajaran yang baik dan efektif. Pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa untuk belajar, khususnya dalam pembelajaran IPA. Siswa seharusnya memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari IPA (Sumaji, 2003, hal. 31). IPA menyuguhkan materi yang akan memberikan berbagai informasi tentang alam ini dan isinya yang sangat bermanfaat bagi manusia.

Hasil observasi siswa kelas VI Sekolah Lentera Harapan Curug menunjukkan sikap kurang berminat pada pelajaran IPA. Hal tersebut dapat

terlihat dari sikap mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Belum semua siswa siap untuk menerima pelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, ada siswa yang menimbulkan keributan di dalam kelas, ada juga siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menyampaikan materi. Saat guru menyampaikan materi pelajaran, siswa tidak memperhatikan. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada semua siswa, hanya beberapa siswa saja yang menjawabnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Juli-Agustus 2016, peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa kelas VI Sekolah Lentera Harapan Curug memiliki minat yang kurang pada pelajaran IPA. Perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA. Guru memegang peran penting untuk dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu guru harus benar-benar selektif untuk memilih metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan agar siswa berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Wicaksono,dkk (2016, hal. 406) beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa antara lain: a). Menghubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh jika ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna bagi kehidupannya; b). Upayakan agar siswa mencapai hasil belajar optimal melalui berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi. Permainan merupakan suatu metode yang

sesuai untuk belajar karena dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan (Zaman, 2010, hal. 1). Tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran (Suyanto & Asep, 2013, hal. 130). Metode permainan memfasilitasi siswa untuk dapat belajar sambil bermain, sehingga tetap dalam keadaan belajar yang serius tapi santai. Metode ini akan membuat siswa terlihat *enjoy* dan tidak merasa tertekan untuk menerima pelajaran yang disampaikan. Perasaan senang dan *enjoy* yang timbul dalam diri siswa dapat menjadi salah satu indikator siswa tersebut berminat dengan pelajaran yang sedang ia laksanakan di kelas. Menurut Winkel dalam Prasetyono (2008, hal. 51) jika di dalam hati ada perasaan senang, maka biasanya akan menimbulkan minat. Penggunaan metode permainan membuat siswa tidak akan merasa dipaksa namun sebaliknya menimbulkan rasa senang dan antusias pada diri siswa dan dilakukan berdasarkan keinginan sendiri. Makna bermain pada anak pada dasarnya sama dengan belajar pada anak-anak (Dahlan, 2010, hal. 1). Melalui bermain siswa dapat aktif dan merasa senang untuk mempelajari banyak hal dilingkungan sekitarnya. Peneliti akan menerapkan metode permainan *puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah

1. Apakah metode permainan *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas VI Sekolah Lentera Harapan Curug ?

2. Bagaimana penerapan metode permainan *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas VI Sekolah Lentera Harapan Curug ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar IPA siswa kelas VI Sekolah dalam Lentera Harapan Curug melalui penerapan metode permainan *puzzle*.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan metode permainan *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas VI Sekolah Lentera Harapan Curug.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi sekolah, sebagai masukan baru mengenai metode belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPA di sekolah.
3. Bagi peneliti lainnya, dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan minat dan metode permainan *puzzle*.

1.5 Penjelasan Istilah

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan atau kemauan seseorang siswa untuk mengikuti pelajaran, minat belajar berkaitan dengan motivasi, sugesti, dan dukungan hangat yang berasal dari pengajar (Olivia F. , 2007, hal. 15). Indikator minat menurut Safari (2003, 60) adalah kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan atau partisipasi.

2. Metode Permainan *puzzle*

Puzzle adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan huruf sehingga membentuk kata yang sesuai atau menyusun gambar membentuk gambar yang utuh, untuk menguji kemampuan, keterampilan, dan kecerdasan seseorang (Syamsidah, 2016, hal. 58).

Indikator permainan *puzzle* menurut Nisak (2011, hal. 111) adalah sebagai berikut.

1. Guru menerangkan aturan permainan
2. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok.
3. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk masing-masing kelompok.
4. Permainan dilaksanakan secara berkelompok, setiap anggota kelompok harus berpartisipasi.
5. Guru memberikan bimbingan dan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi.