

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pasal 1 ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Kompetensi tersebut dikembangkan dalam kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti di SDN Perwira 06, bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang mempunyai daya serap yang rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang di dapat oleh siswa. Daya serap merupakan suatu tolak ukur seorang guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan seorang siswa dalam menguasai dan memahami suatu materi pembelajaran yang di ajarkan atau disampaikan dalam proses belajar mengajar (Ahmad, 2016). Daya serap sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena apabila daya serap seorang siswa rendah akan menyulitkan dalam mengikuti proses belajar mengajar dan akan mempengaruhi prestasi dan hasil belajar seorang siswa tersebut. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami dan menguasai pembelajaran. Oleh sebab itu guru tidak bisa memaksakan siswa untuk langsung paham pada materi yang di sampaikan. Guru harus memberikan Motivasi dan inspirasi kepada siswa untuk belajar dan memberi waktu untuk lebih memahami pembelajaran yang disampaikan.

Motivasi merupakan kata yang berasal dari kata “motif” yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman, (2012) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dengan adanya Motivasi dapat

mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.



Permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Perwira 06 adalah kurangnya daya serap dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Karena dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Motivasi belajar yang rendah juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa ditunjukkan dengan banyaknya siswa tidak bisa memperhatikan secara terus menerus terhadap materi yang sedang disampaikan, kurangnya keterlibatan/ aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, karena sedikit siswa yang berani mengemukakan pendapatnya ataupun memberanikan diri menanyakan materi yang belum dipahami, tidak jarang pula saat pembelajaran ditemui beberapa siswa, mengobrol dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Masalah yang diuraikan di atas diduga disebabkan oleh rendahnya daya serap siswa dalam pembelajaran serta penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V di SD Perwira 06 diketahui bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang memiliki motivasi belajar dan daya serap yang rendah. Kondisi inilah yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar di muatan tema ekosistem.

Metode *brainstorming* dapat menguntungkan dalam pembelajaran, agar pembelajaran lebih efektif dan berhasil. Metode *brainstorming* dapat digabungkan dengan metode lainnya. Penelitian ini menggunakan metode *brainstorming* yang dipadukan melalui simulasi agar mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Dari berbagai metode pembelajaran, *Brainstorming* menjadi salah satu pilihan untuk menunjang kegiatan belajar

mengajar lebih berkembang dan efektif. Implementasi metode ini dalam pendidikan mendorong terjadinya penyampaian ide maupun pengalaman pembelajaran tentang permasalahan yang tengah dibahas. Ini membantu terjadinya refleksi dalam kelompok. Metode *brainstorming* ini dalam proses pembelajaran serupa dengan metode diskusi yang gunanya menghimpun gagasan, pengetahuan, dan pengalaman dari semua siswa (Karim, 2017). Bedanya, pada metode diskusi gagasan dari seseorang dapat ditanggapi oleh siswa lain, sedangkan pada metode *brainstorming* pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi.

Menurut Sudjana (2013), metode simulasi adalah metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Strategi pembelajaran ini juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kognitif, meliputi informasi faktual, konsep, prinsip, dan keterampilan membuat keputusan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Teknik simulasi ini baik sekali digunakan karena menyenangkan siswa, menggalakkan guru mengembangkan kreativitas siswa, menumbuhkan cara berfikir kritis dan lain sebagainya.

Hasil penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Murni, Nur Devita (2021), Dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Brainstorming* di Kelas V SD Negeri 02 Jambak Kecamatan Lubuk Sikaping”. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar tematik terpadu siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *brainstorming* dengan simulasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Perwira 06.

Dari uraian di atas, maka Penelitian ini mengkaji lebih lanjut tentang seberapa besar Pengaruh Penerapan Metode Brainstorming Dengan Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dalam Domain Kognitif Siswa Kelas V SD pada Tema Ekosistem dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode

Brainstorming Dengan Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dalam Domain Kognitif Siswa Kelas V SD pada Tema Ekosistem”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Daya serap siswa yang rendah serta kurangnya motivasi pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penggunaan metode pembelajaran dalam sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa kelas V pada tema ekosistem masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *brainstorming* dengan simulasi dalam pembelajaran IPA tema ekosistem
2. Pengaruh Penggunaan metode *brainstorming* dengan simulasi terhadap hasil belajar pada ranah kognitif siswa dalam pembelajaran tema ekosistem siswa kelas V SDN Perwira 06.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *brainstorming* dengan simulasi pada siswa kelas V SD?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori

sementara yang belum dibuktikan. Berdasarkan dari pengertian asumsi tersebut, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan metode *brainstorming* dengan simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema ekosistem.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dari itu tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *brainstorming* dengan simulasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini ialah bahwa hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan yang berguna untuk dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan diberikannya materi tema ekosistem dengan menggunakan metode pembelajaran *brainstorming* dengan simulasi siswa akan lebih aktif dan juga berpikir kritis selama pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi guru, dapat dipergunakan sebagai bahan masukan dalam mengajar agar menarik minat belajar siswa pada saat dalam menerima materi pelajaran dan dapat menghilangkan suasana bosan dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, dapat dipergunakan sebagai bahan masukan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dengan cara meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan.
- d. Bagi peneliti, dapat memperoleh wawasan serta pengalaman dalam merumuskan masalah sampai dengan melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar.