

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebuah hal yang sangat penting, karena pendidikan merupakan bekal untuk masa yang akan datang. Dimana pendidikan itu adalah suatu perjalanan yang ditempuh untuk mendapatkan ilmu, wawasan, dan pengalaman hidup demi mewujudkan cita-cita yang diinginkan. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, seperti guru, orang tua dan orang di sekitar, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Fungsi dari pendidikan itu sendiri yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian serta peradapan yang bermartabat dalam hidup dan kehidupan atau dengan kata lain pendidikan berfungsi memanusiakan manusia agar menjadi manusia yang benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasannya. Sedangkan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Adapun tujuan lainnya yaitu meningkatkan kualitas diri menjadi pribadi yang mampu bersaing dan menjawab berbagai tantangan di masa depan. Apabila tujuan dari pendidikan tersebut tidak dapat terwujud ataupun terlaksana, maka akan seperti apa generasi muda nantinya. Indonesia saat ini

merupakan Negara berkembang dari segi teknologi, hukum, sosial dan pendidikan. Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan melihat banyaknya anak-anak bangsa yang terjerumus hal-hal negatif akibat internet yang semakin berkembang di masyarakat. Pembaharuan pendidikan dilaksanakan agar Pendidikan Nasional dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa., bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sistem pendidikan selalu menghadapi tantangan baru seiring dengan timbulnya kebutuhan-kebutuhan baru dan untuk menghadapinya diperlukan pembaharuan terhadap pendidikan dengan jalan mengupayakan sistemnya. Pembaharuan yang terjadi meliputi landasan yuridis, kurikulum dan perangkat penunjangnya, struktur pendidikan dan tenaga pendidikan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah bertujuan agar siswa mengetahui dan paham konsep alam. Pembelajaran ini juga bertujuan agar siswa dapat melestarikan dan menghargai alam sekitar. Mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yang mempunyai pemikiran kritis. Perkembangan IPA ini dapat menyesuaikan dengan era teknologi informasi yang saat ini tengah hangat dibicarakan dalam dunia

pendidikan. Pelajar yang memang ingin mengetahui hal baru tentang pengetahuan, memang menggunakan teknologi informasi dengan hal positif. Namun apabila pelajar yang ingin mengetahui hal-hal yang seharusnya tidak perlu mereka ketahui atau hal negatif, nantinya akan merugikan diri sendiri dan orang di sekitarnya. Perbanyak membaca buku tentang pengetahuan ataupun bacaan, agar rasa ingin tahu mereka menjurus pada pelajaran dan pengetahuan.

Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru. Dan dari rasa ingin tahu tersebut akan muncul ide yang membuat anak menemukan bakatnya, menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat digolongkan anak yang jenius. Maka dari itu sangat penting untuk meningkatkan rasa ingin tahu. Siswa yang terlihat tidak ingin tahu dapat disebabkan karena mereka merasa hal tersebut kurang menarik. Manusia pada umumnya lebih menyukai hal-hal yang menarik dan lebih mengutamakan sesuatu yang dianggap penting. Begitu juga dengan pengetahuan, orang yang kurang tertarik pada pengetahuan akan cenderung merasa tidak ingin tahu atau paham, dan orang yang berfikir pengetahuan itu tidak penting dia akan mengabaikan pengetahuan itu.

Untuk itu cara menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa yaitu dengan menunjukkan pada mereka bahwa pengetahuan itu menarik dan sangatlah penting. Ketika mereka merasa tertarik pada pengetahuan dan menganggap pengetahuan itu penting, maka dengan sendirinya timbul rasa ingin tahu pada dirinya. Karena dengan memiliki rasa ingin tahu akan mempengaruhi prestasi

belajar siswa. Seperti yang terdapat pada indikator rasa ingin tahu itu sendiri yaitu mencari informasi dari apa yang ada pada buku pelajaran, mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi menanyakan aspek lain yang berkaitan dengan materi, mengumpulkan berbagai informasi dan sumber dan menunjukkan antusiasme untuk mengenali materi yang dipelajari. Dilihat dari indikator tersebut kondisi permasalahan yaitu rasa ingin tahu siswa yang masih kurang tentu akan meningkat menjadi lebih baik. Kurangnya rasa ingin tahu siswa akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang masih tergolong rendah karena sikap rasa ingin tahu tentu akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Seperti halnya seorang siswa yang tidak ingin tahu dan tidak pernah bertanya tanpa tahu dia sudah mengerti atau belum maka siswa tersebut nantinya pada saat mengerjakan soal tidak paham dan mendapatkan nilai yang kurang baik. Akan tetapi prestasi belajar yang masih rendah bukan hanya dipengaruhi oleh sikap rasa ingin tahu siswa yang kurang, namun ada faktor lain yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa, seperti penggunaan metode pembelajaran yang hanya memfokuskan pada guru dan tidak menambah metode maupun model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif. Selain itu mata pelajaran yang berupa hafalan-hafalan sehingga siswa akan merasa cepat bosan dan materi pelajaran khususnya di kelas VI semester genap materi susunan tata surya cakupannya sangat luas.

Seorang anak yang mempunyai keingintahuan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa. Berdasarkan salah satu indikator rasa ingin tahu yaitu aktif bertanya dalam

mengikuti pelajaran. Apabila guru bertanya apa mereka sudah mengerti atau belum, mereka menjawab sudah mengerti. Adapun yang bertanya itupun hanya satu dua siswa dari jumlah keseluruhan yaitu 32 siswa. Dan yang bertanya itupun siswa yang sama. Kemudian pada nilai sikap yang mereka peroleh disetiap pertemuan yaitu dengan rata-rata 60 per siswa di tiga kali pertemuan, nilai tersebut masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sepertinya mereka tidak mempunyai keingintahuan yang lebih dari apa yang diterangkan oleh guru. Kurang antusias dan kurang kreatif dalam menggali informasi. Dengan demikian nilai pengetahuan mereka juga kurang memuaskan yaitu dengan rata-rata 65 per siswa di empat kali pertemuan, nilai tersebut adalah batas minimal KKM. Terutama pada mata pelajaran IPA nilai prestasi siswa kurang memuaskan, misalkan pada nilai ulangan harian ada siswa yang mendapat nilai 55. Nilai tersebut kurang untuk memenuhi KKM yang diterapkan di sekolah tersebut. Kemungkinan dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran. Melihat kondisi siswa seperti itu, guru sudah berupaya untuk memperbaiki. Seperti dengan belajar bersama atau berkelompok agar siswa saling bertanya satu sama lain untuk mencari tahu tentang materi yang diajarkan. Kemudian juga guru mencoba dengan melaksanakan kegiatan membaca dan mendengarkan cerita terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Guru juga pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan benda atau alat peraga agar dapat memancing siswa untuk antusias dan keingin tahun yang besar.

Diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming*. Dengan bantuan Multimedia Interaktif untuk menambah keingin tahuan siswa. Metode pembelajaran *Brainstorming* merupakan metode pembelajaran yang bersifat diskusi untuk membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat maupun informasi yang dimiliki. Kaitannya dengan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan dimintanya siswa untuk mengemukakan pendapat, ide atau gagasan secara bebas sesuai dengan yang diketahui, akan menimbulkan rasa ingin tahu anak tentang materi tersebut agar nantinya dapat mengemukakan pendapat. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* siswa dapat menggali dan mencari tahu informasi, ide ataupun gagasan. Dengan begitu siswa didik untuk bersikap aktif dan berkembang. Dengan menggunakan bantuan Multimedia Interaktif siswa dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa di SD Negeri 01 Kronggen, karena model pembelajaran *Brainstorming* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok apabila digabungkan dengan Multimedia Interaktif. Selain itu penggunaan metode pembelajaran *Brainstorming* merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat atau mengeluarkan ide. Dan yang pasti melibatkan

siswa untuk aktif bertanya dan menggali informasi untuk mencari tahu dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menggali rasa ingin tahu siswa tentang pelajaran tidaklah mudah. Butuh kerja keras dari seorang guru. Guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya media dan metode pembelajaran yang digunakan. Peneliti akan mengajukan penelitian dengan judul “Peningkatan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar IPA Melalui Metode *Brainstorming* Dengan Berbantuan Multimedia Interaktif Di Kelas VI SD Negeri 01 Kronggen”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah metode pembelajaran menggunakan *Brainstorming* dengan berbantuan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa di kelas VI SD Negeri 01 Kronggen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Apakah metode pembelajaran menggunakan *Brainstorming* dengan berbantuan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VI SD Negeri 01 Kronggen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa di kelas VI SD Negeri 01 Kronggen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui metode pembelajaran *Brainstorming* dengan berbantuan Multimedia Interaktif.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VI SD Negeri 01 Kronggen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui metode pembelajaran *Brainstorming* dengan berbantuan Multimedia Interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yang cukup besar, baik dari segi teoritis maupun praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam
 - b) Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan berbantuan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini menggunakan metode *Branstorming* dengan berbantuan multimedia interaktif ini dapat memberikan manfaat bagi orang banyak, diantaranya yaitu :

a) Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kualitas mengajar untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Mengembangkan kemampuan, keterampilan dan kepercayaan diri sebagai pekerja profesional.
- 3) Menghasilkan berbagai teori dan membangun sendiri pengetahuan untuk nantinya dapat dibagikan kepada teman sejawat.

b) Bagi siswa

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Masalah dalam proses pembelajaran akan cepat dianalisis dan diperbaiki agar tidak berlanjut.
- 3) Membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam proses belajar mengajar berlangsung.

c) Bagi Peneliti

- 1) Menambah ilmu baru tentang cara mengajar dan belajar untuk menjadikan siswa lebih aktif dan berkembang agar nantinya dapat menjadi guru yang berkualitas dan profesional.

- 2) Penelitian menggunakan metode *Brainstorming* dengan berbantuan multimedia interaktif ini nantinya dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.