**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang sering juga disebut dengan istilah Sains adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang kehidupan di alam sekitarnya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 menjelaskan “Ilmu pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada pendidikan dasar dan menengah”.

IPA merupakan bidang ilmu yang mempelajari fenomena-fenomena yang ada di kehidupan. Fenomena alam dalam IPA dapat ditinjau dari objek, persoalan, tema, dan tempat kejadian. Penerapan mata pelajaran IPA juga merupakan bekal siswa yang tidak hanya mempelajari tentang fakta serta konsep, namun juga dalam pembelajaran terdapat proses penemuan.

Melihat begitu pentingnya pembelajaran IPA, sehingga peranan guru sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi IPA secara efektif. Guru memiliki peranan sangat penting pada proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan dalam UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan dosen “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Berdasarkan Undang-undang, dapat dilihat bahwa guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik, membimbing dan melatih kemampuan siswa disemua jenjang pendidikan formal. Untuk itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan professional guru untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar yang kaya dengan variasi. Pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya menciptakan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga membuat siswa dapat bersemangat menerima pelajaran dan memudahkan penyampaian materi pelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah adanya motivasi dari siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki keunggulan dalam meraih segala informasi secara utuh yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Uno (2016: 3) “motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”. Motivasi dapat mendorong seseorang untuk menentukan penguatan belajar, menentukan tujuan belajar dan menentukan ketekunan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa ketertarikan dan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki motivasi kepada objek tersebut.

Siswa yang belajar dengan disertai motivasi belajar yang kuat, maka mereka mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Berkaitan dengan ini, maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan siswa, sebab mungkin saja tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/ belajar. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa dapat termotivasi sehingga siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Guru juga dapat membantu siswa membangun minat dan motivasinya dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik dan mendorong siswa untuk lebih giat sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sumber utama yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, yaitu berasal dari diri sendiri dan dari luar diri siswa. Beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran berasal baik dari aspek guru maupun siswa. Pada aspek guru beberapa permasalahannya yaitu: 1) Guru mendominasi pembelajaran. 2) Guru kurang memanfaatkan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis tekhnologi seperti LCD karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan tekhnologi tersebut. Sedangkan pada aspek siswa permasalahannya yaitu: 1) Siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung di ruang kelas. Beberapa siswa yang hanya diam tanpa memberi respon selama proses pebelajaran berlangsung, bahkan ada siswa yang mengganggu teman yang lain saat pembelajaran berlangsung. 2) Siswa terkesan lambat dalam menangkap dan memahami inti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 3) Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran apabila guru hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah.

Proses belajar mengajar pada prinsipnya bergantung pada guru dan siswa. Guru memiliki peran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi salah satu solusinya.

Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang sekarang sedang berkembang adalah strategi *movie learning*. Konsep dari strategi *movie learning* adalah kombinasi penerapan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan dengan penggunaan media audio visual, dalam hal ini *movie* (film) pendek yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Perpaduan antara audio dan visual dapat diperoleh melalui video/*movie* yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Chatib (2012), beliau mengemukakan bahwa 80% siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran yang disajikan dengan strategi m*ovie learning*. Hal ini terbukti dengan hasil ujian kognitif yang dilakukan setelah penerapan strategi *movie learning*, nilai yang diperoleh siswa di atas rata-rata, > 75.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Suleha (2017) menerapkan strategi *movie learning* terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas III SD menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi *movie learning* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi hasil jawaban angket *pretest* dan *posttest* sig (2-*tailed)* 0,000 < α (0,05), berarti Ho ditolak dan Ha diterima.

Berkaitan dengan hal itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan penerapan strategi *movie learning* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA dengan judul Pengaruh Penerapan Strategi *Movie Learning* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran penerapan strategi *movie learning* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui gambaran penerapan strategi *movie learning* pada pembelajaran IPA Siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar .
2. Mengetahui gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar .
3. Mengetahui pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**D. Manfaat Penelitian**

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi akademik, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar .
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru, sebagai masukan efektifnya strategi *movie learning* dalam meningkatakan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
6. Bagi siswa, yaitu untuk menambah pengetahuan dengan penyajian materi pelajaran yang menarik serta sebagai motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
7. Bagi sekolah, sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.