

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut.

Pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting, sebab jenjang ini merupakan pondasi yang menentukan bagi jenjang pendidikan berikutnya. Pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar diharapkan dapat digunakan bagi kehidupan siswa selanjutnya. Pada kenyataan yang terjadi menunjukkan hal yang berbeda. Banyak siswa mengeluh bahwa mempelajari IPA sulit, tidak menarik, membosankan. Keluhan ini tentu akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Kondisi pada umumnya pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mengalami beberapa kendala, antara lain metode pembelajaran kurang relevan, materi pelajaran mengacu pada menghafal, hal ini menyebabkan menurunnya aktivitas belajar siswa yang berdampak pada hasil evaluasi belajarnya. Setelah peneliti melakukan observasi awal dari 28 orang siswa sebanyak 8 orang siswa (28,57%) yang dapat dikatakan mampu dalam meningkatkan aktivitas belajar IPA. Hal ini tentu akan memberikan dampak bagi hasil prestasi siswa.

Untuk memudahkan pembelajaran guru dikelas hendaknya menggunakan Metode pembelajaran karena metode mengajar ialah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu guru dalam memilih metode pelajaran harus tepat dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Pemilihan metode sangat berpengaruh

terhadap hasil yang akan di peroleh. Selain itu, pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menimbulkan pembelajaran yang edukatif, kondusif, dan menantang (handayama, 2016; 94)

Dalam pembelajaran IPA dikelas untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa maka metode permainan *Whole Brain Teaching* bisa menjadi salah satu metode pilihan guru dalam mengembangkan pembelajaran dikelas karena Metode *whole brain* merupakan metode pembelajaran berasal dari Amerika yang dikembangkan oleh negara-negara barat yang dapat diadopsi oleh institusi-institusi pendidikan di Indonesia.

Melalui metode pembelajaran *whole brain teaching*, peserta didik dapat lebih berkonsentrasi karena metode ini menggunakan keseluruhan kemampuan audio, verbal, dan visual sehingga manajemen kelas dapat diatur dengan baik dan mudah. Dengan mengkolaborasikan kedua otak dalam pembelajaran, memanfaatkan kegiatan visual, audiotori, dan kinestetik maka otak seseorang dapat berkembang dengan baik dalam suatu pola pemikiran yang cermat dan teliti daripada hanya sekedar mendengar tanpa memahami secara mendalam suatu pembelajaran.

Mata pelajaran IPA salah satu pelajaran yang dirasa siswa sulit dalam mempelajarinya, Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa terdapat kurangnya aktivitas belajar IPA yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung hal ini ditandai dengan menurunnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan metode pembelajaran yang konvensional yang dilakukan guru, sehingga metode permainan dapat menjadi salah satu alternatif guru untuk membangkitkan semangat serta aktivitas siswa dalam memahami serta dapat memudahkan siswa belajar dan mendapatkan informasi materi dalam mata pelajaran IPA dikelas VI SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo, berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mengangkat judul sebagai berikut “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Permainan *Whole Brain Teaching* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka muncul berbagai masalah yang sangat luas yang berkaitan dengan permasalahan seputar metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Mengacu pada uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut :

1. Penerapan model konvensional yang sering digunakan guru pada pembelajaran IPA
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah ditunjukkan masih banyak siswa yang mengobrol sendiri, dan melamun pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan bahwa penulis merumuskan masalah yang menjadi dasar penelitian ini ialah “Apakah metode permainan *Whole Brain Teaching* pada mata pelajaran IPA dikelas IV SDN No.30 Kota Selatan Kota Gorontalo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo, maka peneliti menggunakan metode permainan *Whole Brain Teaching*. Dengan metode pembelajaran *whole brain teaching*, peserta didik dapat lebih berkonsentrasi karena metode ini menggunakan keseluruhan kemampuan audio, verbal, dan visual sehingga manajemen kelas dapat diatur dengan baik dan mudah. Dengan mengkolaborasikan kedua otak dalam pembelajaran, memanfaatkan kegiatan visual, auditori, dan kinestetik maka otak seseorang dapat berkembang dengan baik.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui metode permainan *Whole Brain Teaching* pada siswa kelas IV SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, utamanya bagi pihak-pihak berikut ini :

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga kompetensi berdasarkan kurikulum dapat tercapai.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memilih metode pembelajaran ini untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, dapat menjadi pilihan metode yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan.

3. Bagi sekolah,

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dan memberikan maupun menambah sarana dan prasarana dalam rangka guna meningkatkan mutu dan prestasi belajar siswa.

4. Bagi peneliti

Manfaat untuk peneliti sendiri adalah dengan metode Permainan *Whole Brain Teaching*, peneliti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo serta untuk memberikan informasi atau pengalaman dalam hal penggunaan metode dalam pembelajaran khususnya metode Permainan *Whole Brain Teaching* sehingga dapat menjadikan kita sebagai pengajar yang baik dan berkualitas.