**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib 2009: 34). Selaras dengan pengertian tersebut, pengertian pendidikan juga disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 yang menyatakan bahwa:

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 dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara yang diwujudkan dalam berbagai kegiatan pendidikan baik formal, informal, maupun nonformal.

Hal tersebut juga sama seperti yang diungkapkan oleh Herry Widyastono (2009: 1019-1020), yakni:

Pendidikan di sekolah pada umumnya lebih menekankan pada pengembangan berpikir logis dan konvergen (berpikir ke satu arah) dengan melatih peserta didik untuk berpikir dan menemukan suatu pengetahuan yang sudah ditetapkan oleh guru. Kemampuan peserta didik untuk berpikir divergen (ke segala arah) dan memecahkan masalah secara kreatif kurang diperhatikan dan kurang dikembangkan (Herry Widyastono, 2009: 1019-1020).

Pada konteks pendidikan formal, untuk mewujudkan tujuan pendidikan secara umum tentu diperlukan bekal dari pendidik (guru) dan juga siswa. Guru harus memiliki bekal kemampuan untuk dapat mendidik melalui kegiatan studi kependidikan. Sedangkan siswa, pendidikan di jenjang sekolah dasar merupakan bekal awal untuk melaksanakan jenjang pendidikan selanjutnya. Berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan diperoleh siswa di bangku sekolah dasar berdasarkan kurikulum yang berlaku. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA.

Pada dasarnya pembelajaran IPA bermaksud menata nalar, membentuk sikap siswa, dan menumbuhkan kemampuan menggunakan/ menerapkan IPA. Tujuan pendidikan IPA tersebut merupakan tuntutan sangat tinggi tidak mungkin bisa dicapai melalui hapalan, latihan, pengerjaan soal yang bersifat rutin, serta proses pembelajaran biasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA diperlukan suatu metode khusus yang dapat menumbuhkan kemauan dan menggali kemampuan berfikir siswa.

Namun implementasi pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran masih berpusat kepada guru, dan peserta didik lebih berfokus belajar memperoleh pengetahuan dengan mendengarkan guru tanpa belajar langsung terhadap objek. Rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Bojongwaru I dalam memahami materi pelajaran IPA pada pokok bahasan mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup disebabkan oleh beberapa faktor yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang di dapat peneliti setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Bojongwaru I serta berdasarkan hasil ulangan mata pelajaran IPA dari guru kelas III SDN Bojongwaru I, fakta di lapangan menunjukan ada beberapa masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Guru masih terbiasa dengan menggunakan model terdahulu yaitu model konvensional, metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan siswa hanya mencatat, mendengarkan dan menghafal. Menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien menyebabkan pembelajaran kurang menarik, monoton, siswa jenuh serta motivasi siswa untuk belajar menjadi rendah dan menyebabkan prestasi belajar siswa rendah hal ini ditunjukan dengan masih banyak siswa yang belum seluruhnya mengerti tentang pelajaran yang disampaikan guru, terbukti nilai di bawah KKM dari jumlah siswa 32 siswa yang mencapai di atas KKM ≥ 72 hanya 15 siswa (47%) berarti 17 siswa (53%) masih dibawah KKM ini menunjukan ketidak berhasilan guru dalam mengajar dan perlu dirubah model pembelajaran.

Pada kenyataannya yang terdengar pada saat pembelajaran berlangsung didominasi oleh suara guru yang mengajar. Apabila kita mengamati pembelajaran di kelas, maka kita dapat melihat kegiatan yang dilakukan oleh siswa hanya duduk dengan rapi, mendengarkan guru mengajar, mencatat pelajaran, dan menghapalnya. Materi pembelajaran diterima siswa dengan cara menerima (*reception learning*). Dengan kata lain, siswa menerima bahan pelajaran melalui informasi yang disampaikan guru tanpa mempunyai kesempatan untuk bertanya. Hal ini mengakibatkan materi pelajaran IPA berupa konsep dan sejenisnya tidak bertahan lama dalam ingatan siswa. Sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi selanjutnya karena pengetahuan prasyarat tidak dimiliki dalam memorinya. Kenyataan itu terjadi karena guru sering menggunakan metode-metode yang tidak mengkondisikan siswa untuk belajar secara aktif.

Gaya mengajar seperti yang dikemukakan diatas sangat bertentangan dengan pengajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam proses belajar secara penuh. Gaya mengajar guru yang selalu mendominasi kegiatan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab siswa sukar untuk memahami materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Sehingga, agar siswa merasa nyaman dalam belajar, maka seorang guru harus memiliki kemampuan menciptakan iklim belajar mengajar yang tepat melalui pengelolaan kelas yang baik. Dengan kata lain guru harus dapat memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran yang dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Mengatasi mengenai permasalahan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas III SDN Bonjongwaru I yang rendah, maka perlu melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu merubah suasana kelas dalam proses pembelajaran melibatkan siswa aktif, kreatif, interaktif, menyengkan, gembira dan memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu metode yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektualnya adalah metode pembelajaran di luar kelas (*field trip*). Melalui metode *field trip*, siswa aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya, tidak hanya menerimanya saja melalui informasi yang disampaikan guru.

Sebagai negara tropis yang memiliki kekayaan Sumber Daya Alam (SDA) yang sangat tinggi, Indonesia mempunyai potensi yang besar dalam usaha pemanfaatan sumber daya alam sebagai sumber belajar. Pemanfaatan sumber daya alam sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran selama ini belum optimal dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan alam sekitarnya harus berperan dalam memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Terdapat beberapa jenis lingkungan belajar/pendidikan, diantaranya lingkungan sosial, lingkungan personal, lingkungan alam (fisik), dan lingkungan kultural (Hamalik, 2001).

Lingkungan alam (fisik) sebagai salah satu lingkungan belajar yang meliputi sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar dan dijadikan sebagai wahana untuk memberikan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran IPA. Ada berbagai macam cara penggunaan sumber-sumber dalam lingkungan untuk kepentingan pelajaran, diantaranya membawa sumber-sumber dari lingkungan ke dalam kelas untuk kepentingan pelajaran dan membawa anak ke dalam lingkungan untuk keperluan pelajaran. Cara yang pertama, yaitu membawa sumber-sumber dari lingkungan ke dalam kelas lebih banyak dan sering digunakan dalam pembelajaran IPA, seperti membawa hewan dan tumbuhan ke dalam kelas untuk pengamatan. Sedangkan cara yang kedua masih jarang dilakukan dengan alasan penggunaannya kurang praktis dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara belajar yang kedua, yaitu membawa anak-anak ke dalam lingkungan untuk keperluan pelajaran dapat dikemas dalam kegiatan pembelajaran di luar kelas *(field trip*). Sebenarnya banyak istilah lain yang dapat digunakan untuk menyatakan kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti karyawisata, widyawisata, dan darmawisata. Namun ketiga istilah ini sering diidentikkan dengan kegiatan tamasya atau rekreasi yang sifatnya hiburan dan terkesan objek yang dikunjunginya itu berjarak jauh. Oleh karena itu, penggunaan istilah untuk menyatakan kegiatan pembelajaran di luar kelas ini memakai istilah *field trip*.

Menurut Sagala (2003), *field trip* adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Kegiatan *field trip* selama ini telah banyak dilakukan oleh guru sekolah dalam pembelajaran sains, tetapi dalam pelaksanaannya masih kurang adanya penekanan terhadap pengembangan kompetensi dalam kurikulum. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Winarno (1980: 115-116) mengatakan bahwa metode karyawisata atau *field trip* adalah metode belajar dan mengajar di mana siswa dengan bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat tertentu dengan maksud untuk belajar. Berbeda halnya dengan tamasya di mana seseorang pergi untuk mencari hiburan semata, *field trip* sebagai metode belajar mengajar lebih terikat oleh tujuan dan tugas belajar.

Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2006: 214) metode *field trip* ialah pesiar (ekskursi) yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Field trip* adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Bila kita lihat, banyak sekali pengetahuan, penalaran, sikap, dan keterampilan yang dapat ditampilkan oleh siswa selama melakukan kegiatan *field trip* yang sebanarnya harus dinilai sebagai umpan balik bagi guru dan siswa terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Di dalam memilih metode dan strategi mengajar, guru harus mempertimbangkan karakteristik populasi anak didik, agar sesuai dengan minat dan bakat mereka. Diantara faktor-faktor yang merupakan karakter populasi anak, antara lain adalah *kemampuan bawaan, talenta, kapabilitas, kamampuan motorik, sikap, nilai-nilai, keterampilan, serta minat anak*. Kesemuanya itu merupakan aspek penting yang harus dipertimbangkan dalam memilih lingkungan belajar yang sesuai bagi mereka.

Kegiatan belajar di dalam kelas pada dasarnya adalah proses belajar dalam lingkungan yang sempit, dengan segala keterbatasannya, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media dan bahan pembelajaran yang terbatas hanya dilakukan didalam ruangan kelas saja, cenderung mengkibiri keterlibatan pribadi anak di dalam proses pengembangan potensi meta kognitifnya. Sebenarnya yang sangat penting untuk diperhatikan guru di dalam proses belajar mengajar, adalah bagaimana mentransformasikan siswa dari sebagai *pengobservasi pasif* menjadi *partisipan aktif* di dalam proses pembelajaran.

Membawa anak didik belajar dari situasi biasa kepada dunia nyata akan lebih menarik minat, semangat, dan perhatian mereka, dibanding dengan hanya mencari akal-akalan ceritera, ceramah atau hal-hal yang sama seperti itu. Padahal dari sejak usia dini, anak-anak telah dibanjiri dengan stimulus-stimulus dari dunia nyata.

Metode pembelajaran di luar kelas dirancang untuk mendorong siswa melakukan penyelidikan, berfikir kritis, mengembangkan berbagai keterampilan dan melakukan penerapan. Berarti prinsip pembelajaran sains adalah proses aktif. Hal serupa juga ditegaskan di dalam kurikulum bahwa pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

Selain masalah-masalah diatas, dalam melaksanakan kegiatan *field trip* perlu diperhatikan tentang pengelolaan siswa di lapangan. Pengelolaan siswa dalam kegiatan *field trip* pada umumnya dilakukan dalam bentuk kelompok. Selain untuk mengatasi pengelolaan siswa yang jumlahnya relatif banyak, pengelompokkan juga sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan sesamanya seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka penulis memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul:”Penerapan Metode *Field Trip* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Tema Lingkungan Materi Mengidentifikasi Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup”.

**B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak diajak belajar penyelidikan, berfikir kritis, mengembangkan berbagai keterampilan melalui kegiatan pengamatan langsung ke tempat atau terjun langsung ke lapangan atas objek materi pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan guru kurang bisa membawa peserta didik belajar dari situasi biasa kepada dunia nyata yang akan lebih menarik minat, semangat, dan perhatian mereka, dibanding dengan hanya mencari akal-akalan ceritera, ceramah atau hal-hal yang sama seperti itu.
3. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk mendiskusikan hasil pengamatan/penyelidikannya.
4. Pembelajaran didominasi oleh guru atau *Student Center Learning* (SCL),tidak berlangsung sebagaimana seharusnya. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sementara kegiatan yang dilakukan oleh siswa hanya duduk dengan rapi, mendengarkan guru mengajar, mencatat pelajaran, dan menghapalnya.

**C**. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

1. **Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penggunaan metode *Field Trip* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA tema lingkungan tentang mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup?

1. **Pertanyan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diurikan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi dan prestasi belajar siswa sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*?
2. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunkan metode pembelajaran *Filed Trip*?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*?
4. Bagaimana dokumen pembelajaran yang disiapkan guru, apakah sudah sesuai atau tidak dengan metode pembelajaran *Field Trip*?
5. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*?
6. Bagaiman motivasi dan prestasi belajar siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*?

**D.** **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil di identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyan penelitian yang telah diuraikan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut :

1. Prestasi belajar dan proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran IPA, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan mengenai mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.
3. Objek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD kelas III di SD Negeri Bojongwaru I Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung.

**E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perencanaan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran IPA materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada siswa kelas III SDN Bojongwaru I.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* pada pembelajaran IPA materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada siswa kelas III SDN Bojongwaru I.
3. Untuk mengetahui prestasi belajar menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* pada pembelajaran IPA materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada siswa kelas III SDN Bojongwaru I.

**F. Manfaat Penelitian**

1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini secara umum diharapkan mampu membangun motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA, utamanya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan metode pembelajaran yang inovatif yaitu metode pembelajaran *Field Trip.*

1. **Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dan motivasi belajar dalam memahami pembelajaran IPA khususnya dalam materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi mafaat bagi semua pihak yang terkait dalam pendidikan terutama bagi guru dan siswa kelas III SD yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran.

1. **Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini yaitu yaitu agar guru memperoleh wawasan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi IPA, sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mengembangkan profesionalisme keguruannya.

1. **Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa SDN Bojongwaru I dalam materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, selain itu juga dapat menumbuhkan interaksi dan kerja sama dengan kelompok dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*.

1. **Bagi Sekolah**

Membantu sekolah bagaimana cara meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa agar dalam setiap pembelajaran para siswa bisa lebih bersemangat dalam belajar. Serta dapat memberi gagasan baru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada SDN Bojongwaru I.

1. **Bagi Peneliti**

Mengetahui strategi yang cocok dalam setiap pembelajaran yang dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas. Dan mendapatkan pengalaman mencari solusi dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran tersebut.

**G. Paradigma atau Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran IPA selama ini umumnya disampaikan dengan metode konvensional dalam kelas. Tidak jarang kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang memotivasi, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kebanyakan guru menerangkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga dalam pembelajaran siswa kurang aktif dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi awal guru belum menerapkan metode pembelajaran *Field Trip* sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa dirasa masih kurang dan rendah.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru salah satunya yaitu metode *Field Trip*, dengan mengajak siswa mengunjungi suatu tempat sebagai lokasi sekaligus sumber belajar. Winarno (1980: 115-116) mengatakan bahwa metode karyawisata atau *field trip* adalah metode belajar dan mengajar di mana siswa dengan bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat tertentu dengan maksud untuk belajar.

Kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat menjadi penambah semangat belajar siswa (Anitah dkk 2011:7.27), sehingga diharapkan motivasi dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Menurut Roestiyah (2001: 87) Kelebihan Metode *Field Trip* yaitu siswa dapat melihat berbagai kegiatan di lingkungan luar sehingga dapat memperdalam dan memperluas pengalaman siswa dan siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak didapatkan di kelas, sehingga kesempatan tersebut dapat mengembangkan bakat khusus atau keterampilan siswa, serta dengan obyek yang ditinjau langsung oleh siswa, dapat memperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi dan tidak terpisah-pisah dan terpadu.

Menurut Adhif Ardiansyah (2011) mengungkapkan bahwa “Penggunaan Metode *Field Trip* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar. Dapat diketahui juga bahwa aktifitas guru dan siswa juga mengalami banyak sekali perubahan yang menuju pada perbaikan.

Adapun gambar kerangka berpikir untuk penelitian ini digambarkan pada bagan berikut:

PENYEBAB : Pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum diterapkannya metode pembelajaran yang bervariasi.

PERMASALAHAN : Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa masih rendah.

Dasar Teori: Menurut Sagala (2003), *field trip* adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Kegiatan *field trip* selama ini telah banyak dilakukan oleh guru sekolah dalam pembelajaran sains, tetapi dalam pelaksanaannya masih kurang adanya penekanan terhadap pengembangan kompetensi dalam kurikulum.

Kelebihan Metode *Field Trip*: Roestiyah (2001: 87) yaitu siswa dapat melihat berbagai kegiatan di lingkungan luar sehingga dapat memperdalam dan memperluas pengalaman siswa.

Menurut Adhif Ardiansyah (2011) mengungkapkan bahwa “Penggunaan Metode

*Field Trip* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peneliti menggunakan

metode *field trip* untuk mengetahui motivasi keefektifannya dalam pembelajaran IPA.

Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Siswa

Angket

Postest

Pretest

INSTRUMEN

Solusi: Penggunaan Metode Pembelajaran *Field Trip*

Kondisi Akhir:

Diduga melalui metode *Field Trip* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar kelas III SDN Bojongwaru I.

Pengumpulan Data: penentuankunci jawaban tes untuk pretest dan postest dan menganalisis angket.

**Bagan 1.1 Kerangka Berfikir**

**H. Asumsi**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Edgar Dale (1997) dalam teori kerucut reterensi hasil belajar, menyatakan bahwa “dalam belajar semakin banyak melibatkan panca indera akan semakin baik dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap pengetahuan baru yang diperolehnya tersimpan dalam memori jangka panjang anak. Pembelajaran dengan metode pembelajarn *Field Trip* lebih memusatkan pembelajaran pada aktivitas siswa, yaitu dengan kegiatan menemukan sendiri pengetahuan yang akan di bahas dengan hasil pengamatan sendiri. Terutama pada materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.
2. Pembelajaran IPA adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang dapat dikatakan cukup sulit di pahami oleh siswa, dikarenakan bahan materi dan istilah-istilah dalam IPA banyak dan sulit dimengerti maknanya. Pembelajaran IPA memang dapat dikatakan mudah pula karena materinya yang selalu berhubungan dengan kejadian-kejadian lingkungan sekitar yang bisa siswa lihat dan ketahui secara kasat mata namun karena hal itulah materi pembelajaran IPA perlu perhatian yang cukup dari pengajar agar siswa mampu memahami apa yang diajarkan oleh guru.

**I. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan metode *Field Trip* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA tema lingkungan tentang mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup”.

**J. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan sebagai pengertian atau maksud dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pelu untuk didefinisikan agar pembaca dapat dengan mudah memahami maksud penulis. Untuk itu penulis akan mendefinisikan beberapa kata yang penulis anggap penting.

1. Pembelajaran di luar kelas (*Field Trip*) adalah metode belajar dan mengajar di mana siswa dengan bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat tertentu dengan maksud untuk belajar. Berbeda halnya dengan tamasya di mana seseorang pergi untuk mencari hiburan semata, *field trip* sebagai metode belajar mengajar lebih terikat oleh tujuan dan tugas belajar.
2. Motivasi adalah upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. ( Dalam buku Psikologi Guru Prof. Dr. Mohamad Surya).
3. Prestasi Belajar adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. (Menurut Saiful Bahri Djamarah (1994: 20-21) dalam bukunya Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru).
4. Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari kata *Natural Science* yang sering disingkat *science.* Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam secara harafiah adalah ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.