
STRATEGI GURU MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN ALAT PRAGA PADA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA DI KELAS IV SD NEGERI 6 PENINJOAN TEMBUKU BANGLI

Oleh

I Gede Wahyu Jambika¹, I Nengah Karsana², Kadek Jayanthi Riva Prathiwi³,
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar,
gedeambika6@gmail.com, nengahkarsana1@gmail.com, rivaprathiwiriva@gmail.com

Diterima 23 Agustus 2022, direvisi 23 Maret 2023, diterbitkan 1 April 2023

ABSTRAK

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu cara, seperangkat cara, teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal adalah mata pelajaran IPA, dalam proses pembelajaran IPA guru harus mengelola media pembelajaran dengan baik. Permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana Strategi Guru Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli, (2) Kendala apa yang dihadapi oleh guru dalam Strategi Guru Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli, (3) Upaya apa yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi Kendala dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli. Adapun teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu: Teori Behavioristik menurut Gagne 201, Teori belajar kognitif menurut Given 2014, Menurut teori dorongan atau motivasi menurut C. Chifford Morgan 2005. Data diperoleh dengan cara observasi, wawancara, kepustakaan, dokumen, teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis data deskriptif kualitatif yaitu data diuraikan dari awal sampai akhir dengan kata-kata, dan teknik hasil analisis data. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: (1) Strategi guru menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli menggunakan dua metode dalam pembelajaran yaitu: metode eksperimen, metode bermain (2) Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli disebabkan oleh dua kendala yaitu: Kendala internal dan Kendala Eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. (3) Upaya yang dilakukan guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli yaitu: Melakukan Pendekatan Terhadap Peserta Didik, Berinovasi Dalam Pembelajaran, Mengoptimalkan Penggunaan Media Pembelajaran.

Kata Kunci: Strategi Guru, Minat Belajar Peserta Didik, Alat Praga

ABSTRACT

Learning strategies can be understood as a method, a set of methods, techniques that are carried out and taken by a teachers or students in to make a change in behavior or attitude. One of the subjects in elementary schools that requires a deeper concept understanding to get optimal learning outcomes is Science subjects. In Science learning processes, teachers should manage learning media well. The problems studied are as follows: (1) How are the Teachers' Strategy to Grow Students' Interest in Learning Using Props on Influence of Style to Objects subject in Class IV State Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli, (2) What are the obstacles faced by teachers in Teacher Strategy Growing Learning Interests of Students Using Praga Tools on the Influence of Style on Objects in Class IV State Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli, (3) What efforts are made by teachers to overcome obstacles in Cultivating Students' Interest in Learning Using Praga Tools on Materials for Effects of Force on Objects in Class IV State Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli. The theories used in this study are: Behavioristic Theory according to Gagne 201, Cognitive learning theory according to Given 2014, According to the theory of encouragement or motivation according to C. Chifford Morgan 2005. Data obtained by observation, interviews, literatures, documents, data analysis techniques in This study was analyzed by qualitative descriptive data analysis, namely the data described from beginning to end in words, and the results of data analysis techniques. The results obtained in this study are: (1) The teacher's strategy to foster student interest in learning using Props on the material of the influence of style on objects in class IV State of Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli uses two methods in learning, namely: the experimental method, the play method (2) The obstacles faced by teachers in fostering student interest in learning using Props on the material of the influence of style on objects in class IV State Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli are caused by two obstacles, namely: Internal constraints and External Constraints that come from outside the students. (3) Efforts made by teachers in fostering student interest in learning using praga tools on the material influence of style on objects in class IV State Elementary School 6 Peninjoan Tembuku Bangli are: Approaching Students, Innovating in Learning, Optimizing the Use of Learning Media.

Keywords: *Reaceher Strategy, Student Interest In Learning, Teaching Aids*

I. PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu cara, seperangkat cara, teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap. Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bisa terlepas dari penerapan strategi pembelajaran, karena strategi pembelajaran tersebut merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Seorang guru disadari atau tidak, harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada seorang guru yang tidak mengharapkan demikian, karena setiap individu guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya.

Pada umumnya pembelajaran di sekolah dasar masih dianggap kurang maksimal jika dilihat dari cara guru mengajar, karena pada umumnya seorang guru masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan tidak sepenuhnya materi yang dapat dipahami oleh peserta didik. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik.

Guru mengajar dalam pembelajaran merupakan fasilitator untuk peserta didik, yaitu guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan peserta didik merupakan subjek dalam pembelajaran bukan menjadi objek dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu cara, seperangkat cara, teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar peserta didik semakin kurang karena sebelumnya melakukan pembelajar dari rumah (Daring), Pada saat melakukan pembelajaran tatap muka (Luring) peserta didik sangat bosan mengikuti pembelajaran di sekolah karena pada saat belajar di rumah mereka lebih suka bermain sehingga pembelajaran yang diberikan guru dikerjakan oleh orang tua peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal adalah mata pelajaran IPA. IPA merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari pada tingkat sekolah dasar.

Menurut Khoir (2008: 20) belajar IPA di sekolah dasar dikatakan sulit karena padatnnya materi sehingga peserta didik harus menghafal materi, guru kurang menguasai materi pembelajaran, terbatasnya media pembelajaran, dan proses belajar mengajar terlalu monoton. Proses pembelajaran di kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan menggunakan metode ceramah sebagai metode andalan. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar IPA yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Raharjo (2015:98) Dalam proses pembelajaran IPA guru harus mengelola media pembelajaran dengan baik, artinya ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran. Secara tidak langsung belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, strategi pembelajaran yang digunakan harus sesuai agar memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik mampu menangkap materi dengan baik dan peserta didik tidak bosan saat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu upaya bagi guru agar memudahkan guru dalam menjelaskan materi terutama dalam mata pelajaran IPA pada materi pengaruh gaya terhadap benda seperti yang sudah kita ketahui mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran dengan materi paling padat dan juga cukup rumit yang baru mulai didapatkan di kelas tinggi khususnya kelas IV maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran seperti alat praga peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli. Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang merupakan hasil observasi dan wawancara dan data sekunder yaitu artikel dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV, peserta didik dan juga Kepala SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik yang digunakan untuk mencari data tentang strategi guru menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumen. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana strategi guru menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara melibatkan adanya objek dan subjek yang membentuk komunikasi. Metode ini dilakukan dengan kegiatan tanya jawab antara penanya dengan informan, memperoleh informasi atau data yang akurat dan tepat, maka dari itu pewawancara harus mencari responden yang tepat berdasarkan apa yang akan diteliti. Kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data tentang konsep-konsep yang terkait dengan media pembelajaran dan proses belajar IPA, melalui sumber buku yang telah dikaji oleh peneliti terdahulu yang tentunya buku tersebut memiliki kaitan yang erat dengan permasalahan yang diangkat untuk menunjang dan memperkuat hasil penelitian. Dokumen digunakan untuk menemukan informasi mengenai penelitian berdasarkan sumber yang sudah ada, berupa foto dan dokumen pendukung lainnya tentang profil SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli.

Untuk memperoleh data yang dipertanggungjawabkan secara ilmiah maka dalam penelitian ini dilakukan pengecekan keabsahan data. Dalam penelitian ini teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan teknik *triangulasi*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik induktif, yaitu analisis yang bertolak dari data dan bermuara pada kesimpulan umum. Langkah-langkah analisis data tersebut meliputi: reduksi data, display data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan.

III. PEMBAHASAN

3.1 Strategi Guru Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli.

Menurut Raka Joni (dalam Toyiba 2018:5) mengatakan bahwa strategi belajar mengajar adalah beberapa alternatif model, cara-cara menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti guru dan murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.

Menumbuhkan minat belajar peserta didik membutuhkan strategi yang tepat agar mampu membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan materi yang dijelaskan oleh guru terlalu padat yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran. Maka dari itu strategi dalam pembelajaran sangat diperlukan oleh guru agar bisa membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik kembali berantusias untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Hasnawiyah (dalam Meyanti, 2015:263) Minat berhubungan erat dengan

motivasi. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Oleh karena itu, guru perlu membangkitkan minat peserta didik agar pelajaran yang diberikan mudah peserta didik mengerti.

Berdasarkan pendapat di atas, minat belajar adalah kecenderungan dan keinginan yang besar yang menyebabkan peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran disertai perasaan yang senang. Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan proses belajar mengajar, guru yang berhasil membina kesediaan belajar peserta didiknya berarti telah melakukan hal yang terpenting demi keberhasilan peserta didiknya dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu motivasi sangat diperlukan agar peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan membutuhkan metode pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar yang dilakukan guru mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode adalah cara kerja sistematis artinya dapat memudahkan pelaksanaan agar kondusif dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Sanjaya (dalam Gita 2007:145). Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplemetasi kan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah di susun tercapai secara optimal. Djajasudarma (dalam Anjani 2006:69) Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang di tentukan.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidak sesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru, dengan demikian dalam penelitian ini ingin mengetahui dan menganalisis mengenai penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah. Dalam hal ini metode yang di gunakan oleh guru di SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik di kelas IV yaitu dengan metode eksperimen dan metode bermain.

3.1.1 Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar dimana peserta didik melakukan percobaan tentang suatu hal, mengamati dan mengalami prosesnya, membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, kemudian hasil pengamatan dan percobaan tersebut disampaikan di kelas untuk dievaluasi bersama. Melalui metode eksperimen, peserta didik diberi kesempatan untuk belajar sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, menarik pembuktian, dan mengambil kesimpulan sendiri dari proses yang dilakukan.

Roestiyah (2012: 80) pengertian Metode eksperimen merupakan satu dari banyak metode mengajar dimana peserta didik melaksanakan sesuatu percobaan mengenai sesuatu hal, melihat prosesnya dan menuliskan hasil percobaannya, selanjutnya hasil pengamatan tersebut disampaikan di kelas dan dievaluasi oleh guru.

Guru sebagai seorang pendidik harus mampu membuat suasana belajar di kelas semakin menarik dan menyenangkan, dalam hal ini strategi sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Metode eksperimen adalah metode yang dirasa tepat untuk digunakan saat mengajar di kelas, karena metode eksperimen merupakan metode yang

mengajak peserta didik untuk melakukan sebuah percobaan yang dimana peserta didik akan dilibatkan secara langsung untuk melakukannya sendiri dan dapat mengetahui apa yang terjadi pada objek yang akan dijadikan bahan uji coba.

Alasan penggunaan metode eksperimen Menurut Sumantri dkk (1999: 158) alasan penggunaan metode eksperimen antara lain: 1) Metode eksperimen diberikan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. 2) Metode eksperimen dapat menumbuhkan cara berpikir rasional dan ilmiah.

Guru dalam hal ini mengajak peserta didik bereksperimen mengenai gaya dapat mengubah posisi benda dimana peserta didik diajak untuk melakukan dua percobaan yang bertempat di dalam dan di luar ruangan. Saat di dalam ruangan peserta didik diajak untuk melakukan eksperimen mendorong meja kemudian guru menjelaskan jika meja yang didorong akan menghasilkan sebuah gaya yang membuat meja tersebut akan bergerak dan berganti posisi. Setelah itu guru mengajak peserta didik ke halaman sekolah untuk melakukan eksperimen permainan sepak bola, kemudian guru menjelaskan saat bola ditendang maka akan terjadi perubahan posisi dari bola tersebut, kemudian peserta didik mempraktekkan apa yang dijelaskan oleh guru dan peserta didik mengetahui secara langsung apa yang terjadi pada bola tersebut saat diberi gaya.

Eksperimen yang dilakukan di dalam ruangan menggunakan media berupa meja, dalam hal ini guru menjelaskan bagaimana meja dapat bergeser ketika diberikan sebuah gaya, kemudian guru memberikan contoh yang dimana guru mendorong meja tersebut kemudian meja bergeser secara perlahan. Setelah itu guru menyuruh dua orang peserta didik untuk mendorong meja dan meja tersebut bergeser lebih cepat dibandingkan yang dilakukan oleh satu orang. Percepatan sebuah benda dapat terjadi jika gaya yang diberikan juga besar, semakin besar massa pada sebuah benda maka gaya yang diberikan juga harus besar. Selanjutnya eksperimen di luar ruangan yaitu dengan menggunakan bola sebagai media yang dipakai dalam bereksperimen, pada praktek ini guru menjelaskan bagaimana bola yang diam ketika diberikan gaya berupa tendangan akan membuat bola tersebut bergerak dan berubah posisinya. Kemudian guru menjelaskan jika gaya yang diberikan semakin besar maka bola tersebut akan melaju lebih kencang dan perubahan posisi bola tersebut akan lebih jauh sesuai besar gaya yang diberikan.

Pemilihan metode eksperimen dirasa tepat dan terbukti mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik yang dapat dilihat dari antusias peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran, selain itu pembelajaran yang dilakukan akan semakin menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

3.1.2 Metode Bermain

Metode permainan adalah salah satu cara untuk menyampaikan pengertian atau konsep baru kepada peserta didik. Dengan bermain peserta didik akan lebih mudah menangkap pengertian maupun konsep baru karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari bermain. Metode ini membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dimana saat proses pembelajaran berlangsung guru mengajak bermain peserta didik agar dapat membangkitkan suasana belajar yang kondusif sesuai dengan yang diinginkan.

Ahmadi Pitadjeng (dalam Diantari 2021:70) mendefinisikan permainan ialah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan, dilakukan tanpa paksaan atau kehendak diri sendiri dengan tujuan mendapatkan kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. Jika anak melakukan kegiatan dengan asyik dan mendapatkan kesenangan akan hal tersebut, maka anak merasa sedang bermain-main. Apabila kegiatan tersebut diterapkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan bagi anak.

Penggunaan metode bermain memiliki kelebihan dan kekurangan, yakni sebagai berikut: Kelebihan pada metode bermain untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik yaitu: (1) Sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya. (2) Dapat mendorong minat peserta didik untuk belajar, dengan bermain peserta didik biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya. Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab peserta didik terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.

Pemilihan strategi pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh guru mengenal karakteristik peserta didik berbeda-beda, maka dari itu guru perlu strategi yang tepat agar dapat menguasai kelas dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.

3.2 Kendala yang dihadapi oleh guru dalam Strategi Guru Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya terhadap Benda Di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli

Kendala yang dimaksud adalah hal-hal yang merintang atau menjadi kendala dalam upaya menumbuhkan minat belajar peserta didik dan melakukan tugas-tugas pengajaran, dampak tersebut akan mempengaruhi kualitas belajar yang mengakibatkan guru sulit menguasai kelas dan proses pembelajaran tidak akan maksimal. Adapun kendala yang dihadapi oleh guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik terdiri dari 2 kendala antara lain sebagai berikut:

3.2.1 Kendala Internal

Sarwono (2008:74) menjelaskan bahwa kendala internal adalah segala sesuatu yang terdapat dalam diri yang telah dibawa sejak ia lahir, baik itu yang bersifat kejiwaan maupun bersifat kebutuhan. Adapun hambatan-hambatan dari dalam diri peserta didik antara lain:

1. Minat dan Bakat

Mengembangkan minat dan bakat terhadap sesuatu membuat peserta didik bisa melihat bagaimana hubungan yang terjadi antara materi yang diharapkan untuk bisa dipelajari dengan dirinya sendiri. Apa bila peserta didik menyadari bahwa belajar itu merupakan suatu alat yang dicapai untuk beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan jika peserta didik melihat bahwa hasil yang didapatkan dari pengalaman belajar tersebut otomatis akan membawa kemajuan pada dirinya dan kemungkinan besar peserta didik itu akan berminat untuk melakukannya.

2. Emosional

Menurut Goleman (2007:169) Emosional merupakan perasaan dengan pemuasan terhadap harapan, keinginan dan kebutuhan manusia. Jika semua terpenuhi orang merasa senang dan bahagia, sebaliknya jika keinginan dan kebutuhannya tidak terpenuhi, maka akan mengalami kekecewaan. Emosional yang terdapat dalam diri peserta didik akan sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Apalagi emosi peserta didik pada jaman sekarang sangat mudah meledak dan terkadang peserta didik tidak dapat mengontrol emosi tersebut.

3.2.2 Kendala Eksternal

Raka (dalam Artini 2011:144) menyatakan bahwa, faktor luar maksudnya adalah

faktor-faktor yang menghambat pengembangan karakter yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ini berasal dari lingkungan tempat individu tersebut tinggal. Adapun faktor-faktor yang menjadi kendala eksternal yaitu sebagai berikut:

1. Lingkungan Keluarga

Raka (2011:45) menyatakan bahwa, keluarga adalah komunitas pertama yang menjadi tempat bagi seorang anak belajar sejak usia dini konsep baik dan buru, benar dan salah, pantas dan tidak pantas. Dengan kata lain dikeluargalah seorang anak sadar akan lingkungan dan belajar nilai atau moral. Karena nilai akan tercermin dari karakternya, karena proses pembentukan moral berasal dari keluarga sebagai lingkungan pertama dan utama. Pendidikan di keluarga ini akan menentukan seberapa jauh seorang anak dalam proses menjadi dewasa, memiliki komitmen terhadap nilai moral tertentu dan menentukan bagaimana anak melihat dunia sekitarnya.

Keluarga adalah lingkungan pertama dimana anak akan dikenalkan baik atau buruknya setiap tindakan yang akan dilakukan. Seperti halnya jika dalam suatu keluarga dimana seorang anak membutuhkan kasih sayang tetapi karena kesibukan kedua orang tua mengakibatkan anak tersebut kurang perhatian sehingga saat di sekolah mereka lebih mencari mencari perhatian dibandingkan teman dengan melakukan hal-hal aneh sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih memperhatikan Peserta didik tersebut dibandingkan dengan peserta didik yang lainnya.

Maka dari itu pengawasan orang tua harus diperlukan saat berada di rumah karena orang tua adalah contoh dari anak-anaknya yang nantinya mereka akan meniru setiap perilaku yang dilakukan oleh orang tuanya, jika orang tua lalai dalam pengawasan maka anak-anaknya akan salah langkah dan berbuat seenaknya tanpa tau benar atau salah perbuatan yang dilakukannya. Begitu juga pada ranah pendidikan, peran orang tua sangat penting mengingat orang tua sebagai guru yang ada di rumah yang bertugas mengevaluasi kembali apa saja materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah dan mengedukasi anak tentang pentingnya belajar.

2. Media Massa

Menurut Raka dkk (2010:45), media massa adalah salah satu faktor yang berpengaruh besar dalam perusakan karakter bangsa yaitu televisi, radio dan internet. Sebenarnya besar peranan media, khususnya media cetak, radio dan televisi dalam pembangunan karakter telah dibuktikan secara nyata oleh pejuang kemerdekaan. Bung Karno, Bung Tomo dan Ki Hajar Dewantara melakukan pendidikan bangsa untuk menguatkan karakter melalui tulisan-tulisan mereka di surat kabar waktu itu. Bung Karno dan Bung Tomo mengobarkan semangat perjuangan, keberanian dan persatuan melalui radio. Mereka membangun karakter, terutama dalam keberanian, kesedian berkorban dan rasa persatuan.

Media massa juga yang terdapat dua sisi yang baik dan juga buruk. Misalnya penggunaan media massa seperti *handphone* digunakan untuk hal baik seperti membantu dalam melaksanak aktivitas sehari-hari, namun sebaliknya media massa yang salah satunya *handphone* digunakan untuk main game online maka hal itu bisa membuat peserta didik menjadi terlalu fokus dengan game tersebut sehingga lupa akan memanfaatkan waktu dengan baik. Karena terlalu fokus dengan main game online yang dilakukan sampai tengah malam menjadikan peserta didik itu terlambat bangun dan terlambat juga datang kesekolah.

3. Lingkungan Bermain

Pearce (dalam Artawan 2021:73) mengungkapkan, ruang bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Tempat dimana mereka membuat kontak dan proses dengan lingkungan, serta yang tak kalah penting adalah membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Dari tempat bermain itu

pula, anak dapat belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya.

Lingkungan bermain merupakan tempat dimana peserta didik dalam menumbuhkan kembangkan kecerdasan sensorik pada peserta didik. Akan tetapi lingkungan bermain juga dapat menjadi kendala dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, apa bila berada pada lingkungan bermain yang tidak tepat peserta didik justru akan kehilangan minat dalam belajar.

3.3 Upaya Yang Dilakukan Oleh Guru Untuk Mengatasi Kendala Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Alat Praga Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Di Kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli

Menurut Poerwadarminta (1991:574) Upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal dan ikhtisar. Upaya merupakan segala sesuatu yang bersifat mengusahakan terhadap sesuatu hal supaya dapat lebih berdaya guna dan berhasil sesuai dengan yang dimaksud, tujuan dan fungsi serta manfaat suatu hal tersebut dilaksanakan. Upaya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan tersebut, agar berhasil maka digunakanlah suatu cara, metode dan alat penunjang yang lain. Adapun upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli sebagai berikut:

3.3.1 Melakukan Pendekatan Terhadap Peserta Didik

Setiap anak tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda, sehingga dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru untuk melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada peserta didik, hal ini bertujuan agar guru dapat memutuskan strategi yang tepat dalam mengajar peserta didik. pendekatan sangat diperlukan untuk mengetahui minat dari peserta didik. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda maka dari itu guru harus berusaha untuk bisa mengetahui bagaimana karakter dari peserta didik agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Memotivasi peserta didik sangat perlu dilakukan oleh guru karena dengan memotivasi, peserta didik akan mendapatkan sebuah dorongan berupa niat dan dari niat tersebut akan membawa peserta didik untuk berminat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian guru berharap peserta didik akan lebih giat untuk belajar dan mampu memahami materi pembelajaran.

3.3.2 Berinovasi Dalam Pembelajaran

Inovasi dalam konteks pembelajaran adalah suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Dalam hal ini, upaya yang dilakukan guru bertujuan agar setiap peserta didik merasakan pembelajaran yang berdampak serta guru selalu memperbaiki pembelajaran dari keterbatasan dan kelemahan selama mengajar.

Guru terus berinovasi dalam pembelajaran. Strategi dan metode yang digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas. Inovasi guru sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Jika guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat maka pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menarik, selain itu guru juga melakukan refleksi dalam mengajar. Refleksi dalam mengajar dilakukan untuk melihat kekurangan selama pembelajaran dan membantu guru dalam merancang pembelajaran selanjutnya yang lebih baik.

3.3.3 Mengoptimalkan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang dapat digunakan untuk

membantu guru menyampaikan materi pelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Upaya pemanfaatan media pembelajaran secara kreatif dan sistematis demi menciptakan pengalaman yang konkrit dan bermakna bagi peserta didik. Guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan memilih waktu yang tepat dalam menggunakan media tersebut. Karena penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat akan berpengaruh negatif terhadap proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Disamping itu, peserta didik memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan merancang pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar yang dimiliki peserta didik, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan baik dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Ini dapat dilakukan dengan merancang pembelajaran dengan bantuan alat praga yang melibatkan aktivitas visual, auditorial, dan kinestetik.

IV. SIMPULAN

Strategi guru menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli menggunakan dua metode dalam pembelajaran yaitu: (1) metode eksperimen diterapkan di sekolah ini dimana peserta didik diajak untuk melakukan sebuah percobaan terhadap objek yang sudah ditentukan, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan sendiri agar mereka bisa mengetahui apa yang terjadi pada objek tersebut. (2) metode bermain merupakan salah satu cara guru untuk membuat suasana belajar di kelas menjadi kondusif dan peserta didik kembali aktif untuk belajar, dimana padatannya materi yang dijelaskan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh sehingga guru kelas IV menggunakan metode ini agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli disebabkan oleh dua kendala yaitu: (1). Kendala internal (Minat bakat, Emosional) yang bersifat alami dan bawaan dari dalam diri peserta didik. (2) Kendala Eksternal (Lingkungan Keluarga, media massa dan lingkungan bermain) yang berasal dari luar diri peserta didik. Sehingga untuk hal tersebut peserta didik harus mampu memilah diri dan diimbangi perhatian dari orang tua, mengurangi bermain game serta memilih lingkungan bermain yang tepat agar kendala-kendala tersebut tidak mengganggu proses menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Upaya yang dilakukan guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik menggunakan alat praga pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV SD Negeri 6 Peninjoan Tembuku Bangli yaitu: (1) Melakukan Pendekatan Terhadap Peserta Didik (2) Berinovasi Dalam Pembelajaran (3) Mengoptimalkan Penggunaan Media Pembelajaran. Jadi dengan melaksanakan pendekatan maka akan mempermudah guru untuk mengetahui bagaimana minat peserta didik, guru juga harus berinovasi dalam pembelajaran agar peserta didik tidak bosan saat mengikuti pembelajaran yang terlalu monoton, serta mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dan bisa menarik perhatian peserta didik untuk berminat mengikuti pembelajaran sesuai materi pembelajaran yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Pitadjeng. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar IPA Di Sekolah Dasar No. 2 Getasan Kecamatan Petang Kabupaten Badung*. Skripsi Uhn
- Djajasudarma. (2006). *Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Goleman, D. (2007). *Kecerdasan emosi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khoir. (2008). *Kesulitan Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar*. STKIP Persada Khatulistiwa: Kalimantan.
- Poerwadarminta. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia.*: Jakarta: Balai Pustaka
- Pearce. (2021). *Implementasi Ajaran Tat Twam Asi dalam menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Peserta didik Kelas VI Di SD Negeri 3 Kawan Kabupaten Bangli*. Skripsi UHN
- Raka. (2011). *Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu Dalam Meningkatkan Sikap Religius dan Sosial Peserta didik di SMP Widhya Brata Mengwi*. Skripsi UHN
- Raharjo. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Menumbuhkan Nilai Karakter Pada Peserta didik Sekolah Dasar*. Mastersthesi. Universitas Negeri Semarang.
- Raka Joni. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Nds dan Toy Fiks
- Sanjaya. (2007). *Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Sarwono. (2008). *Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia
- Sumantri dkk. (1999). *Penggunaan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 43 Tapis Tembawang*. Jurnal UNTAN