

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. oleh karena itu, dari waktu ke waktu selalu ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari semakin banyaknya didirikan lembaga-lembaga pendidikan. Pendidikan tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.

Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan maka diperlukan proses pembelajaran yang bukan hanya memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa, akan tetapi juga memberikan ketrampilan dan keahlian guna mengembangkan kemampuan siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun dalam menghadapi masalah pada kehidupan siswa. Tercapai tidaknya suatu pendidikan dipengaruhi oleh kualitas dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. siswa dalam belajar diharapkan mampu

mengalami perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sikap-sikap yang harus diambil guru dalam proses pembelajaran hendaknya sesuai dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan ketrampilan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Maka dari itu pemahaman yang benar mengenai arti pembelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengannya mutlak diperlukan oleh para pengajar atau pendidik, seperti halnya dikemukakan Dalam menentukan cara belajar yang bagaimana, dikatakan guru memang memegang peranan yang menentukan.

Dapat dikatakan bahwa cara belajar yang akan dialami oleh siswa sepenuhnya ditentukan oleh pertimbangan profesional guru mengenai sifat, tujuan, materi, kemampuan awal siswa (entry behavior), sifat sumber materi dan suasana belajar. Jika seorang pendidik mampu menguasai dan menentukan metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka proses belajar mengajar di kelas akan berlangsung dengan baik. Hal tersebut juga akan berdampak baik terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

Proses pembelajaran di kelas sering kali menghadapi banyak permasalahan. Salah satunya adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan sebuah bentuk interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam pembelajaran di kelas. Keaktifan dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam rangka untuk memahami suatu materi pelajaran tertentu.

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, aspek pendidikan diharuskan membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Keaktifan siswa hendaklah melibatkan siswa itu sendiri agar secara langsung belajar dan menemukan sebuah jawaban. Seringnya rasa malu siswa yang muncul untuk berkomunikasi membuat kondisi kelas tidak aktif lagi. Hal seperti ini menyebabkan rendahnya prestasi siswa. Guru hendaknya memancing keaktifan siswa dengan Strategi-strategi pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 16 November 2012 dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Sambiduwu, banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPA bahkan masih banyak yang tingkat keaktifan belajarnya masih rendah. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPA, malas berfikir, tidak berani bertanya, tidak berani mengungkapkan pendapat, dan lain-lain. Kurangnya Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA disebabkan oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif. Proses pembelajaran dianggap membosankan karena dalam penyajian materi bersifat konvensional. Banyak siswa tidak memahami materi karena minimnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Sehingga banyak siswa yang bermalas-malasan di dalam kelas, berbicara sendiri, bahkan terlihat belajar dalam keterpaksaan.

Dalam proses pembelajaran IPA seharusnya guru mampu menciptakan suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap pembelajaran tersebut sehingga keaktifan belajar IPA meningkat. Oleh karena itu, saat pembelajaran IPA berlangsung hendaknya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan dalam materi yang sedang dibicarakan karena pada dasarnya pembelajaran IPA membutuhkan respon yang tinggi. Guru dapat menarik perhatian siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Saat ini, banyak strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk

meningkatkan kualitas proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan strategi *Scramble*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan keaktifan belajar IPA melalui Strategi *Scramble* dalam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Sambiduwur Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Siswa pasif dan kurang berani bertanya
2. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dan berdampak pada hasil belajar IPA rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penelitian ini akan difokuskan pada penerapan strategi *Scramble* dalam upaya meningkatkan Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Strategi pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu strategi *Sramble*

2. Keaktifan siswa yang akan diteliti dibatasi pada Keaktifan bertanya, menjelaskan materi didepan kelas, dan mengerjakan soal secara mandiri
3. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran IPA

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah melalui Strategi Pembelajaran *Scramble* dapat Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sambiduwur ?
2. Apakah melalui Strategi Pembelajaran *Scramble* dapat Meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sambiduwur ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Sambiduwur melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sambiduwur mata pelajaran IPA melalui strategi pembelajaran tipe *Scramble*.

F. Manfaat Penelitian

Menurut tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan di sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan strategi *Scramble*. Penelitian ini juga dapat dijadikan perbaikan bagi pengembangan dan peningkatan hasil pencapaian tujuan pembelajaran ipa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan strategi *Scramble* serta dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Manfaat bagi Guru:

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru bahwa strategi *Scramble* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru untuk menggunakan strategi

pembelajaran yang inovatif sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

c. Manfaat bagi Sekolah:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan model pembelajaran IPA sehingga dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.