

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan tujuan senantiasa memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan kondisi belajar mengajar tersebut sedikitnya ditentukan oleh lima variable, yaitu : melibatkan siswa secara aktif, menarik minat perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, prinsip individualitas serta peragaan dalam mengajar ( User Usman, 1996).

Guru dalam proses pembelajaran mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar, namun dalam proses pembelajaran diperlukan juga peran dari siswa. Proses belajar mengajar adalah inti dari suatu proses pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah subyek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran adalah kegiatan belajar mengajar, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan sebagai mediumnya. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika terdapat peran serta aktif dari peserta didik. Dari peran serta

aktif peserta didik tersebut seorang guru dapat mengetahui keberhasilannya dalam melakukan pengajaran.

Motto yang melekat pada profesi seorang guru adalah *tut wuri handayani, ing madyo mangun karso, ing ngarso sang tulodo*. Arti motto ini bahwa seorang guru mendorong dari belakang, seorang guru dapat memberi semangat, seorang guru di depan pemberi teladan. Andil keberadaan seorang guru sangat besar di kalangan peserta didik, seorang guru yang akan mengubah perilaku, perilaku yang memberi pengetahuan, menanam budi pekerti. Pendidikan disekolah terjadi karena orangtua/wali memiliki keterbatasan waktu, sarana, pengetahuan, pengalaman, kesempatan, dan lain sebagainya. Sekolah merupakan lingkungan formal yang disediakan untuk mendidik, membimbing dan melatih anak secara teratur, berencana, dan sistematis. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan lebih berminat untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya minat siswa biasanya akan susah untuk di ajak belajar dan kemudian akan sulit menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Padahal, untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan harus ada minat yang tinggi dari dalam diri siswa terhadap materi pelajaran yang

akan disampaikan oleh guru. Jika materi yang disampaikan oleh guru tidak sesuai dengan minat siswa, maka mereka akan merasa materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat menarik perhatiannya sehingga biasanya mereka menjadi kurang memperhatikan pelajaran, malas belajar dan malas untuk mengerjakan tugas. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan selalu berusaha sebaik-baiknya untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan siswa yang kurang berminat akan merasa malas untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga tidak akan mencapai hasil yang diinginkan

Kurangnya minat terhadap pelajaran IPA merupakan salah satu gejala anak yang mengalami kesulitan belajar. Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sering kali guru menggunakan model pembelajaran satu arah. Guru sering kali memberikan berbagai informasi sehingga dalam kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher centered*). Pengajaran tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar IPA.

Minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 03 Kacangan , Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali masih rendah. Hal ini karena faktor yang mempengaruhi, bisa jadi dari guru yang belum bisa mengajar dengan strategi pembelajaran yang baik dan cenderung monoton yaitu pembelajaran berpusat pada guru saja. Sehingga siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar kurang optimal.

Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas. Artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, psikomotor, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif. Bila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode yang konvensional saja, siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Setiap siswa harus menaruh minat yang besar terhadap mata pelajaran yang mereka ikuti, karena minat selain memusatkan pikiran juga akan menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar.

Dari kondisi tersebut, maka guru dituntut untuk dapat menggunakan metode yang aktif dan variatif yang digunakan dalam pembelajaran. Guru harus pandai dalam memilih berbagai permainan yang relevan dengan materi ajar agar dapat menumbuhkan minat, memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa serta cenderung aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA. Sehingga siswa lebih rajin dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Memperhatikan kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan *Strategi Learning*

*Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 03 Kacangan Tahun Ajaran 2013/2014.”

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minat siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah.
2. Metode belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar kurang aktif dan bervariasi.

## **C. Pembatasan masalah**

Agar Penelitian ini mendalam pembahasannya serta jelas ruang lingkupnya, maka permasalahan ini dibatasi oleh :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 03 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali.
2. Peningkatan minat belajar pada mata pelajaran IPA.
3. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *learning tournament*.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah penelitian adalah “ Apakah metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas V SD Negeri 03 Kacangan Andong Boyolali Tahun ajaran 2013/2014 ?”

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi *Learning Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 03 Kacangan Andong Boyolali.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Mendapatkan teori baru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SD Negeri 03 Kacangan Andong Boyolali tahun ajaran 2013/2014.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian yang selanjutnya dan sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa
    - 1) Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disampaikan oleh guru.
    - 2) Membiasakan siswa aktif dalam mencari informasi yang bersangkutan dalam pembelajaran.
    - 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok belajar dalam melakukan tugas.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wacana baru mengenai pembelajaran aktif dengan melalui strategi *Learning tournament*.
- 2) Memberikan informasi tentang pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan input yang bermanfaat dari penggunaan strategi *learning tournament* untuk pertimbangan dalam melaksanakan program kegiatan belajar siswa di masa yang akan datang.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan strategi *Learning Tournament* dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.