

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hasbullah, 2009: 4).

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. Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah subjek dari kegiatan pembelajaran. Karena itu, inti proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan sebagai mediumnya. Dalam kegiatan mengajar akan berjalan baik jika terdapat peran aktif dari siswa. Dari peran aktif siswa tersebut seorang guru dapat mengetahui keberhasilan dalam melakukan pengajaran.

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

Sebagai seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran masih banyak menggunakan metode pembelajaran tradisional dan terlalu banyak berceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan. Maka pembelajaran seperti ini cenderung menyebabkan kebosanan bagi siswa. Sehingga guru harus memiliki metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran seperti ini akan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa merupakan suatu hal yang penting dalam kelancaran proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Slameto (2010: 57) menerangkan

minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan selalu berusaha sebaik – baiknya untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan siswa yang kurang berminat akan merasa malas dalam belajar sehingga tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.

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.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti, Guru hanya menggunakan metode ceramah mengakibatkan minat belajar siswa yang rendah. Begitu juga untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri Purnon 03, tidak lebih dari 50% siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang hanya tuntas 39% saja, sehingga 61% siswa belum tuntas dalam pembelajarannya. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dari 18

siswa yang mendapatkan nilai 80 tiga siswa, yang mendapat nilai 70 empat siswa, yang mendapat nilai 40 sembilan siswa, dan yang mendapat nilai 30 dua Siswa. Sedangkan KKM pada mata pelajaran IPA adalah 70. 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.

Dari berbagai permasalahan dalam pembelajaran tersebut maka perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran IPA. Strategi yang dipilih adalah strategi *learning tournament*.

Dengan strategi pembelajaran *learning tournament* guru mampu mengontrol urutan dan keluasaan materi pembelajaran, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pembelajaran yang disampaikan. Selain itu siswa akan lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis berusaha mengangkat masalah ini dalam skripsi yang menjabarkan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan *Strategi Pembelajaran Learning Tournament* Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Puron 03 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. Hasil belajar IPA masih rendah.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar kurang inovatif dan bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar terhindar dari berbagai pemahaman yang keliru dan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Puron 03 Kecamatan Bulu Kabupaten Sukoharjo.
2. Minat belajar pada mata pelajaran IPA.
3. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *learning tournament*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *learning tournamen* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Puron 03 Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *learning tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Puron 03 Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi *Leraning Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Puron 03 Bulu Sukoharjo.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi *Leraning Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Puron 03 Bulu Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan bagi pembaca, terutama tentang strategi pembelajaran *Leraning Tournament*.
 - b. Menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam usaha menghidupkan suasana kelas sehingga menjadi bentuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 2) Guru memperoleh gambaran penerapan strategi pembelajaran *Leraning Tournament* dalam upaya peningkatan minat dan hasil belajar IPA.

b. Bagi Siswa

- 1) Melalui penggunaan strategi pembelajaran *Leraning Tournaments* siswa mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga dapat secara optimal dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Melalui penggunaan strategi pembelajaran *Leraning Tournaments* siswa mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga mampu berkonsentrasi penuh dalam memahami materi IPA dan berdampak meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mampu menjadi pendorong untuk selalu mengadakan pembaharuan dan menjadi bahan kajian untuk mengembangkan strategi pembelajaran.

2) Memberikan masukan bahwa strategi pembelajaran *Leraning Tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Penelitian Berikutnya

Diharapkan dapat memberi sumbangan positif bagi penelitian berikutnya untuk dapat dilanjutkan agar dapat tercipta hasil penelitian yang dapat berguna bagi proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Leraning Tournament* di sekolah.