

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses dalam pembentukan karakter sejak dini, serta mengembangkan kemampuan dan pembentukan watak manusia. Pendidikan juga merupakan wadah untuk membina sumber daya manusia, oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah, masyarakat maupun keluarga untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik

Menurut UU No. 20 th 2003 pasal 1 ayat (1), Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para siswa atau sering disebut peserta didik 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.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan amanat pendidikan. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa pada proses belajar, di bawah pengawasan guru atau tenaga pendidik profesional. Pembelajaran adalah proses membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Sebagai seorang pendidik tentunya selalu berusaha dan berharap siswanya mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan yang direncanakan mampu tercapai. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menggunakan variasi dan inovasi agar minat belajar siswa pada mata pelajaran tinggi.

Minat belajar pada suatu mata pelajaran akan berpengaruh dalam proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam konteks di kelas seorang pendidik atau guru perlu membangkitkan minat belajar siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Minat belajar siswa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena tinggi atau rendahnya minat tersebut juga akan

mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila minat belajar siswa tinggi, maka proses pembelajaran akan berjalan baik. Sebaliknya apabila minat belajar siswa masih rendah maka kualitas pembelajaran juga masih rendah, hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat menimbulkan kenyamanan bagi siswa dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif dan efisien. Untuk menciptakan suasana lingkungan kelas aktif guru mempunyai strategi pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif. Sebagai tanggung jawab seorang guru, guru harus merencanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dan berjalan dengan sesuai harapan.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 02 Tegalgiri, dalam mengajar guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran IPA yang diajarkan cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi masih rendah dan guru cenderung masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton. Padahal saat ini banyak sekali model, metode, dan strategi yang baru. Tapi kenyataannya guru belum menerapkan model, metode dan strategi tersebut. Kebanyakan guru hanya berpacu pada buku-buku, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA. Materi yang dirasa terlalu banyak juga dapat menyebabkan siswa malas untuk mempelajari materi tersebut.

Terkait permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya upaya guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA. Hal tersebut dapat dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa sehingga membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran IPA. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah strategi pembelajaran *scramble*, melalui strategi pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaan sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan

strategi ini siswa diperlakukan sebagai individu yang harus aktif merespon, memberikan tanggapan tentang materi, dan siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Pembelajaran *Scramble* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Tegalgi Tahun Ajaran 2014/2015”.

## **B. Perumusan Masalah**

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

“Apakah penerapan strategi pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD Negeri 02 Tegalgi Tahun Ajaran 2014/2015?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

“Untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui penerapan Strategi Pembelajaran *scramble* untuk siswa Kelas IV SD Negeri 02 Tegalgi Tahun Ajaran 2014/2015.”

## **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini adap manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pengetahuan khususnya tentang minat belajar IPA kelas IV SD Negeri 02 Tegalgi, Nogosari, Boyolali.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 02 Tegalgi khususnya pada Mata Pelajaran IPA.
- 2) Dapat lebih menguasai materi dan lebih aktif dalam pembelajaran IPA.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan baru tentang strategi pembelajaran inovatif.
- 2) Memberikan gambaran mengenai penerapan strategi pembelajaran *scramble* terkait dengan peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran IPA.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi dan acuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan model pembelajaran aktif.
- 2) Dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

d. Manfaat bagi Peneliti berikutnya

Melalui penerapan strategi pembelajaran *scramble*, diharapkan bagi penelitian berikutnya memberikan inspirasi dan sumbangan yang positif. Inspirasi dan sumbangan yang positif akan menciptakan hasil penelitian yang dapat berguna bagi peneliti maupun dalam proses pembelajaran di sekolah.