

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kualitas seorang anak didik sangat ditentukan dan dipengaruhi oleh budaya dan suasana belajar di rumah dan sekolah. Beberapa pendukung kualitas anak di rumah, seperti tingkat sosial ekonomi dan sumber daya manusia (SDM) orangtua serta pengaruh teman bermain dan hiburan. Adapun faktor pendukung di lingkungan sekolah adalah tingkat SDM dan kehangatan pribadi guru, fasilitas penunjang, sarana belajar dan pengaruh budaya serta iklim belajar di sekolah itu sendiri (Koswara, 2008: 9).

Dunia pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis. Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi oleh peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual. Model pembelajaran yang tradisional ini kurang menarik minat siswa dalam mempelajari suatu pelajaran. Syaodih sebagaimana dikutip oleh Rosalin (2008: 28) mengemukakan bahwa guru adalah perencana, pelaksana dan pengembang kurikulum yang terdepan, maka gurulah yang selalu melakukan evaluasi dan penyempurnaan terhadap kurikulum.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui penerapan kurikulum KTSP sebagai penyempurnaan

kurikulum sebelumnya. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing – masing sekolah. Konsep dasar KTSP meliputi 3 (tiga) aspek yang saling terkait, yaitu (a) kegiatan, (b) penilaian, dan (c) pengelolaan kurikulum berbasis sekolah. Sedangkan pengembangannya yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan Pendidikan nasional. Standar Nasional terdiri atas Standar Isi, Proses, Kompetensi Lulusan, Tenaga Kependidikan, Sarana dan Prasarana, Pengelolaan, Pembiayaan dan Penilaian Pendidikan. Dalam kurikulum ini pengembangannya didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Peserta didik mendapat pelayanan perbaikan, pengayaan dan atau percepatan sesuai dengan potensi, tahap perkembangan dan kondisinya dengan memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi peserta didik yang berdimensi ketuhanan, keindividuan, kesosialan dan moral.

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa serta peran dalam mengembangkan Ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik yang tidak memiliki minat pada pelajaran IPA sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Guru harus mampu membangkitkan minat semua peserta didik dalam belajar IPA yang menjadi tanggung jawabnya. Dalam sudut ini jelaslah bahwa tugas guru bukan saja menyangkut kegiatan di dalam kelas atau sekolah, melainkan harus pula melakukan hal – hal atau melaksanakan seperangkat tingkah laku yang berhubungan dengan kedudukannya sebagai guru sebagaimana yang diharapkan masyarakat.

Slameto (1995: 57) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika ada siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari. Menurut Effendi dan Praja (1989: 72), minat itu dapat ditimbulkan dengan cara perbuatan, perhatian dan perasaan senang. Dalam proses pembelajaran, siswa dikatakan berhasil apabila indikator kinerja peningkatan minat belajar dapat mencapai minimal 80% dari siswa yang ada.

Di SD Negeri 1 Canden pada kelas V, minat siswa tentang pembelajaran IPA sangat kurang. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa pada waktu mengikuti pembelajaran ini sangat kurang. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 16 siswa. Dari jumlah siswa tersebut hanya 6 orang yang mempunyai minat belajar dalam mengikuti pembelajaran IPA. Sementara itu sebanyak 15 siswa tidak berminat

dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keadaan tersebut diperparah oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru telah mencoba berbagai strategi pembelajaran. Strategi yang telah dilaksanakan guru selama ini diantaranya adalah ceramah dan penugasan. Beberapa strategi tersebut dirasa kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA. Pada saat guru menerangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru ada yang memperhatikan dan ada yang melakukan aktivitas lain misalnya: mengobrol dengan teman sebangkunya, mencoret-coret buku, bahkan ada yang tidur. Sementara itu ketika guru memberi tugas siswa kurang sungguh-sungguh dalam mengerjakannya. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dicari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dewasa ini telah dikembangkan strategi pembelajaran yang dikenal dengan nama *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang intinya membantu guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi siswa untuk mengkaitkan pengetahuan pelajaran yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Ada berbagai strategi pengajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran Kontekstual (CTL) diantaranya adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk saling membutuhkan sehingga terjadi hubungan saling ketergantungan yang bersifat positif. Pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa tipe, diantaranya tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu pembelajaran kooperatif yang hampir sama dengan tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) yang

dilengkapi dengan pertandingan akademis yang mana setiap kelompok mempunyai kemampuan yang sama.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini siswa sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Langkah selanjutnya mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian minat dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa kelebihan pembelajaran tersebut maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar siswa (eksternal). Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain: kondisi fisik siswa, cara mengajar guru, suasana kelas, media yang digunakan dalam pembelajaran, penguasaan materi siswa, perhatian siswa, dan penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Dalam konteks ini tentu saja masih banyak lagi masalah yang dapat dikemukakan yang berkaitan dengan

upaya meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

### **C. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013?”.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan titik puncak untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Pada penelitian ini, perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahan masalahnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden tahun Pelajaran 2012/2013.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Untuk meningkatkan ketercapaian KKM siswa.
- d. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
- e. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

### **E. Batasan Masalah**

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga masalah yang diteliti lebih jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian sebanyak dua macam yaitu sebagai berikut:

1. Variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* sebagai variabel bebas. Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:
  - a. Siswa SD Negeri 1 Canden.

- b. Kelas V semester I Tahun Pelajaran 2012/2013.
  - c. Mata pelajaran IPA materi Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan.
2. Variabel minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA sebagai variabel terikat.

## **F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Manfaat dan Kegunaan Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas melalui penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
- b. Memperoleh solusi nyata mengenai langkah – langkah strategis sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

### 2. Manfaat dan Kegunaan Praktis

#### a. Manfaat bagi Siswa:

- 1) Menarik perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran IPA.
- 2) Untuk mempermudah menerima materi.
- 3) Untuk meningkatkan minat siswa.

#### b. Manfaat bagi Guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar.
- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa.
- 4) Untuk mengadakan *feed back* materi pelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah:

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Meningkatkan mutu sekolah.