

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas), sedangkan filosofis akademik mengartikan pendidikan merupakan usaha memberdayakan potensi kemanusiaan (kognitif, emosi, fisik, dan intuisi) agar berkembang optimal dan terintegrasi untuk membangun kehidupan bersama yang lebih baik dalam rangka meningkatkan kualitas pengabdian manusia kepada Tuhan YME. Begitu pula pengertian pendidikan yang lain pastilah mengaitkan pada persoalan kehidupan manusia yang lebih baik dari segala bidang dan menekan segala sesuatu yang negatif yang merugikan diri sendiri maupun orang lain, dan pastinya bermuara pada satu tujuan yang paling utama yaitu adanya peningkatan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) menjadi tantangan yang cukup serius bagi dunia pendidikan di Indonesia. Salah satu pelajaran yang sangat berperan dalam kemajuan IPTEK adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sains merupakan pelajaran yang menyiapkan siswa untuk melakukan perubahan demi kemajuan pendidikan, terutama

dalam bidang IPTEK. Pelajaran IPA di SD adalah sebagai dasar dan bekal untuk hidup dalam bermasyarakat. Salah satu faktor keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran IPA adalah bentuk pengajaran yang diberikan di bangku sekolah.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu, guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Seorang guru di tingkat SD dituntut untuk lebih kreatif dari guru di jenjang lain. Seorang guru harus memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik hendaknya dapat membuat siswanya merasa nyaman dengan kondisi kelas yang diciptakan, guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan memberikan stimulus kepada siswa, memacu siswa agar memiliki rasa ingin tahu dengan memusatkan perhatian siswa pada pelajaran yang berlangsung. Pembelajaran akan berjalan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari.

Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan akan menimbulkan minat belajar pada diri siswa untuk mengetahui maupun mempelajari materi yang sedang diajarkan. Dengan adanya minat belajar, siswa akan termotivasi untuk mau dan tertarik mempelajari materi, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Minat yang ada dalam diri siswa dapat menumbuhkan sikap berani menyampaikan pendapat, bersungguh-sungguh dan bersemangat serta rasa ingin tahu yang besar dalam upaya menggali pengetahuan. Tetapi sebaliknya, apabila siswa tidak memiliki minat biasanya kurang bersemangat, kurang berkonsentrasi, kurang bersungguh-sungguh dan yang paling sering terjadi adalah siswa kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari.

Minat belajar siswa sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan pengajaran, oleh sebab itu saat pembelajaran berlangsung guru hendaknya memulai dengan membangkitkan minat siswa. Tidak hanya diawal pembelajaran saja, namun minat hendaknya dijaga selama proses pembelajaran. Usaha membangkitkan minat siswa merupakan tugas guru, guru harus terampil serta mempunyai strategi-strategi yang jitu dalam membangkitkan minat siswa. Apabila guru tidak mempunyai ketrampilan tersebut, maka akan sulit menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan dan jenuh serta tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Jika salah satu komponen penting yang menjadi faktor keberhasilan pembelajaran terabaikan, maka akan muncul permasalahan yang nantinya

dapat menjadi penghambat keberhasilan pembelajaran, sehingga dapat menghambat berkembangnya pendidikan di Indonesia. Seperti halnya di SDN 1 Kedunglengkong Simo Boyoali, di SD tersebut ada permasalahan yang ditemukan, terutama untuk kelas V. Kelas V di satuan pendidikan tersebut hanya terdapat satu kelas saja yang jumlah 25 siswa, namun terdapat permasalahan yang terjadi, masalah yang ada merupakan dampak dari ketidak sinerginya pelaksanaan pembelajaran, maupun perlengkapan yang kurang mendukung jalannya pembelajaran.

Dari beberapa analisis diawal penelitian, didapatkan suatu faktor yang signifikan dan sangat berpengaruh dengan ketercapaian pembelajaran di kelas tersebut. Guru dalam pembelajaran dirasa kurang menerapkan strategi inovatif untuk menumbuhkan perhatian dan minat siswa. Siswa kurang mendapatkan lahan atau ruang dan kebebasan dalam mencurahkan pemikiran yang mereka miliki. Data yang diperoleh diantaranya rasa suka siswa terhadap pelajaran IPA hanya 16%, perhatian 36%, partisipasi 24%, dan hasil belajar yang siswa yang mencapai KKM hanya 32% dari jumlah siswa yang hadir. Strategi pembelajaran sangat berpengaruh besar dalam ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran, disinilah penulis memfokuskan pengamatan, dan dapat disimpulkan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat adalah faktor utama penyebab terjadinya permasalahan. Dengan demikian guru sebaiknya memperluas pengetahuannya tentang strategi-strategi yang sesuai digunakan dalam pelajaran IPA yang nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak strategi pembelajaran inovatif yang tersedia

untuk mendukung suatu proses pembelajaran, namun tidak semua strategi dapat digunakan untuk setiap mata pelajaran maupun materi pelajaran.

Dari uraian di atas ada salah satu strategi yang baik digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA, yaitu strategi pembelajaran *Make a match*. Dalam penerapannya nanti strategi tersebut dimodifikasi, yaitu dengan cara mengambil sebagian prosedur dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Tim Group Turnament. *Make a Match* adalah strategi pembelajaran yang berupa kegiatan mencari pasangan, biasanya dengan kartu yang bisa berwujud gambar-gambar, kalimat-kalimat, atau bahkan pasangan antara gambar dengan kalimat dan juga angka-angka. Kelebihan strategi *Make a match* dengan sedikit modifikasi adalah dapat mengaktifkan siswa, meningkatkan komunikasi antar siswa, dan siswa dibawa dalam sebuah permainan yang menyenangkan sehingga siswa akan merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran tanpa mengurangi konsentrasi siswa terhadap pelajaran, selain itu dengan modifikasi yang menambahkan sebuah kompetisi 2 kelompok akan menambah jalannya pembelajaran semakin serius dan bersemangat tapi menyenangkan, dengan demikian materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan mudah.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dilakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MELALUI STRATEGI *MAKE A MATCH* YANG DIMODIFIKASI PADA SISWA KELAS V SDN 1 KEDUNGLINGKONG SIMO BOYOLALI TAHUN 2013/2014”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan kasus yang ditemukan di lapangan, berikut beberapa masalah yang bisa diidentifikasi:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih belum maksimal, terindikasi masih ditemukan siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran IPA dikelas masih berjalan monoton dan berjalan satu arah.
3. Kurangnya aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
4. Strategi yang digunakan selama ini masih konvensional dan kurang bervariasi.

C. PEMBatasan MASALAH

Untuk mengerucutkan pokok penelitian yang akan dibahas perlu adanya pembatasan permasalahan yang akan diselesaikan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek Penelitian.

Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN 1 Kedunglengkong, Simo, Boyolali.

2. Obyek Penelitian.

Obyek penelitian adalah minat belajar siswa kelas V SDN 1 Kedunglengkong Simo Boyolali.

3. Strategi Pembelajaran.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Make a Match* yang dimodifikasi dengan sedikit perubahan, yaitu memasukkan sebuah pembagian kelompok dalam pembelajaran.

D. RUMUSAN MASALAH

1. Apakah penggunaan strategi *Make a Match* yang dimodifikasi dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Kedunglengkong Simo Boyolali Tahun 2013/2014?
2. Apakah strategi *Make a Match* yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Kedunglengkong Simo Boyolali Tahun 2013/2014?

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui strategi *Make a Match* pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Kedunglengkong Simo Boyolali Tahun 2013/2014.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui strategi *Make a Match* pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Kedunglengkong Simo Boyolali Tahun 2013/2014.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini memberikan banyak manfaat terutama pada mata pelajaran IPA. Disamping itu juga dapat meningkatkan mutu,

proses pembelajaran dan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa dapat memuaskan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Toeritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPA, terutama untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa, dengan minat yang kuat siswa akan lebih semangat, memiliki rasa ingin tahu, dan nantinya siswa tertarik memperhatikan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan kolaborasi strategi pembelajaran *Make a Match* dan TGT, pada akhirnya diharapkan siswa mendapat hasil yang maksimal.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap strategi pembelajaran di sekolah serta mampu meningkatkan minat belajar IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini akan bermanfaat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam mata pelajaran IPA dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, yang nantinya siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar, serta akan membimbing siswa berfikir dan bertindak memecahkan masalah lingkungan dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini menambah pengetahuan bagi guru tentang strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan materi IPA agar lebih efektif dan efisien. Menambah kecakapan guru dalam menerapkan strategi yang diterapkan dalam setiap materi dan mata pelajaran juga memberikan sedikit sumbangan pengetahuan tentang strategi untuk menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari IPA. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan selanjutnya dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi yang inovatif.

c. Bagi Sekolah (Lembaga Pendidikan)

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai wahana untuk uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperoleh di bangku kuliah, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mempelajari, memilih, melaksanakan atau menerapkan strategi pembelajaran serta memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru SD, sehingga diharapkan dapat bermanfaat ketika sudah saatnya terjun dilapangan sebagai guru.