

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi sebuah kebutuhan setiap manusia untuk masa depan yang lebih baik, pendidikan pada dasarnya tidak terlepas dari sebuah proses belajar dan pembelajaran. Menurut pendapat Masnunah (2019, p. 210) belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, hal ini karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung dengan bagaimana proses belajar peserta didik. Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 mengemukakan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Belajar dan pembelajaran kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Mempelajari keterampilan dan nilai-nilai positif di dalam dan di luar kelas dengan memanfaatkan berbagai sumber. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai pembimbing atau fasilitator. Pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar perlu direncanakan dengan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan menarik. Dengan melalui konsep pembelajaran itu dapat lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa, maka efek belajar akan lebih optimal. Oleh sebab itu, keberhasilan proses belajar siswa tidak terlepas dari peran pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru pada kegiatan belajar mengajar perlu memperhatikan minat peserta didik dengan melakukan cara yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar terhadap pembelajaran yang akan diberikan. Menurut Putri, dkk (2019, p. 69) minat adalah suatu keadaan dimana seseorang merasa suka dan tertarik pada suatu objek berupa benda atau kegiatan yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan. Jika seorang siswa tertarik pada

suatu mata pelajaran tertentu, maka siswa tersebut cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran tersebut, sehingga minat belajar siswa mempengaruhi hasil belajar yang optimal dan semangat mereka dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Menurut pendapat Safari (dalam Oktavia, dkk, 2019, p. 130) yang menjadi indikator penilaian minat belajar siswa dalam pembelajaran yaitu pertama siswa senang mengikuti pelajaran dilihat selalu hadir tepat waktu, kedua siswa tertarik mengikuti pelajaran dilihat dari berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru, ketiga siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, keempat siswa terlibat aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, minat belajar siswa menjadi pengaruh pada proses pembelajaran karena siswa dengan minat belajar yang rendah akan menjadi penghambat hasil belajar yang optimal, kurangnya minat belajar siswa sering kali terjadi pada setiap mata pelajaran tertentu, salah satunya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran IPA dikelas V SD Muhammadiyah Lebung Itam menunjukkan bahwa sebagian siswa terlihat kurang berminat ketika pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini karena pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru dan kurangnya penerapan model pembelajaran, hal ini dilihat dari siswa berbicara dengan teman ataupun asik sendiri dengan kegiatan yang dilakukan, siswa juga tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa tidak mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB di SD Muhammadiyah lebung itam pada mata pelajaran IPA diketahui hasil belajar siswa masih rendah dengan nilai di bawah KKM (64). Dari 23 jumlah siswa, 13 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 10 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM (64). Hal itu dikarenakan kurangnya minat belajar pada pembelajaran tersebut dan penyebab lainnya

karena guru cenderung lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional sebagai pengganti model. Guru sebagai fasilitator pengajaran hendaknya menggunakan model pembelajaran tertentu yang di yakini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Solusi permasalahan tersebut peneliti memilih model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan di kemas dalam sejenis permainan yaitu pembelajaran dengan model *scramble*. Menurut Adyani, dkk (2020, p. 272) model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran permainan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan. Melalui permainan ini, peserta didik akan merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran, model *scramble* ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu ada salah satu yang sudah melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan model *scramble* yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Oktavia, dkk (2019) pada penelitian ini diperoleh hasil penggunaan model *scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa SDN Tanah Merah Kabupaten Kampar. Penelitian yang di lakukan oleh Nurtikasari & Fahri (2020) penelitian ini di peroleh hasil bahwa penggunaan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya penelitian Handin & Nadziroh (2020) pada penelitian ini diperoleh hasil model *scramble* lebih efektif meningkatkan hasil belajar PPKn.

Berdasarkan topik penelitian yang mendukung diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model *scramble* dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Scramble* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah Lebung Itam”.

1.2 Masalah penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- a) Penggunaan pembelajaran dengan model *scramble* belum pernah diterapkan di sekolah.
- b) Kurangnya minat belajar siswa.

1.2.2 Pembatasan lingkup masalah

Untuk menghindari perluasan dari masalah yang akan dikaji dan memfokuskan masalah pada penelitian ini, maka peneliti membuat batasan masalah yaitu:

- a) Penelitian ini berfokus pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, Muatan Pembelajaran IPA pada Pembelajaran 1, 2 dan 5.
- b) Model pembelajaran yang digunakan adalah model *scramble*.
- c) Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Lebung Itam.

1.2.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *scramble* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah Lebung Itam?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model *scramble* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah Lebung Itam.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan model *scramble* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Muhammadiyah Lebung Itam.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *scramble* dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi muridnya.

3. Bagi Murid

Penerapan model *scramble* merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar murid dan menghasilkan hasil belajar murid yang lebih baik.