

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dengan demikian, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagian proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik di dalam kelas. Slameto (2015, hlm. 2) menjelaskan bahwa belajar ialah satu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dalam belajar siswa tidak mengalami perubahan baik dalam kognitif, afektif maupun psikomotorik maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan belum berhasil.

Slameto (2015, hlm. 2) menjelaskan bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar antara lain sebagai berikut: (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat *continuu* dan *fungtional*, (3) perubahan dalam belajar bersifat pasif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan-perubahan tersebut akan diperoleh ketika siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun terkadang siswa kurang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan ketidakadaannya beberapa faktor dalam dirinya seperti minat. Padahal minat memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Syah (2002, hlm. 152) minat (*interst*) secara sederhana diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap

sesuatu. Sehingga minat dapat diartikan sebagai suatu rasa lebih suka dari rasa keterikatan pada suatu hal atau aktif, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada

dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakain kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sehingga suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula memanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan siswa untuk belajar yang selanjutnya diekspresikan melalui partisipasi didalam kelas.

Hadirnya minat dalam belajar sesuatu, siswa akan lebih mudah menerima dan mengekspresikannya kembali lewat pengetahuan yang ia miliki. Pentingnya minat belajar, selama ini telah dipercaya dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu Reber dalam Syah (2015, hlm. 152). Umpamanya, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap mata pelajaran IPS akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian, karena adanya pemusatan perhatian yang intensif terhadap mata pelajaran itulah yang memungkinkan siswa tadi belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Pentingnya minat belajar juga di jelaskan oleh Sardiman (2003, hlm. 76) yang mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Dengan demikian jika fungsi minat diatas dijabarkan kedalam proses belajar siswa dikelas maka diperoleh:

- a) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Misalnya anak yang berminat dalam bidang kesehatan maka kemungkinan besar anak akan mempunyai cita-cita menjadi seorang dokter.
- b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Misalnya minat anak untuk menguasai pelajaran IPS bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.
- c) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat siswa.
- d) Minat yang terbentuk sejak masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat dapat membawa kepuasan.
- e) Minat melahirkan perhatian secara spontan. Perhatian yang terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.
- f) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- g) Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang siswa akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat studinya rendah.
- h) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Pengingatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
- i) Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya.

Seperti yang telah dijelaskan diatas maka minat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dari hasilobservasi lapangan di kelas VII-J SMPN 3 Lembang ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPS sehingga antusias siswa kurang pada

saat pembelajaran berlangsung. Antusias menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Freddy (2010, hlm. 7) dapat diartikan sebagai gairah, gelora ataupun minat yang besar. Antusiasme bersumber dari dalam diri, secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu. Sub indikator antusias adalah adanya kesadaran, respon, perhatian dan konsentrasi.

Rendahnya antusias siswa terhadap pembelajaran IPS di kelas VII-
Jditunjukkan dari rendahnya indikator-indikator tersebut. Kesadaran yang rendah ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang terlambat masuk ke kelas dengan berbagai argumen. Dalam hal ini, tingkat disiplin siswa sangatlah rendah dan menunjukkan bahwa siswa kurang berantusias dalam pembelajaran IPS. Selain itu ada beberapa siswa tidak membawa perlengkapan belajar yang telah di tugaskan sebelumnya oleh guru seperti spidol, penggaris, pensil dan juga penghapus yang akan digunakan untuk membuat jawaban pada kertas origami yang harus dikreasikan dengan beragam bentuk menggunakan alat-alat tersebut. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa perhatian serta respon siswa sangatlah rendah. Selanjutnya, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga siswa merasa kebingungan ketika diberikan pertanyaan oleh guru sehingga dapat disimpulkan bahwa konsentrasi dan perhatian siswa tergolong rendah. Masalah-masalah diatas menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS sangatlah rendah.

Pada sub indikator keaktifan dikelas, siswa tergolong pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut di tunjukkan oleh beberapa siswa saja yang aktif bertanya pada sesi diskusi. Beberapa siswa tersebut adalah siswa yang duduk dibangku paling depan. Demikian halnya pada saat presentasi berlangsung, hanya ada beberapa siswa yang menanggapi sedangkan yang lain terdiam seakan tidak memperhatikan. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah dalam belajar IPS.

Rendahnya minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satu diantaranya adalah lingkungan keluarga yang kurang kondusif. Lingkungan keluarga yang kurang mendukung perkembangan anak seperti yang terjadi kepada

keluarga dengan kasus perceraian dapat menyebabkan perhatian orang tua kepada anak menjadi berkurang sehingga anak menjadi malas belajar ataupun tidak berminat mengikuti pembelajaran dikelas. Namun dalam hal ini, guru dapat membantu mengurangi permasalahan tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dikelas. Seperti dijelaskan oleh Muhibbin Syah (2002, hlm. 152) bahwa minat belajar tidak terlepas dari peran guru dikelas. Maka dari itu, seyogyanya guru dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk menguasai materi yang terkandung dalam bidang studinya dengan berbagai cara seperti menggunakan metode belajar yang menarik ataupun media pembelajaran yang aktif. Dari hasil observasi lapangan, metode belajar yang digunakan oleh guru adalah ceramah dengan media papan tulis.

Besarnya peran guru dalam sebuah pembelajaran dijelaskan dalam Slameto (2015, hlm. 97) bahwa dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuannya. Secara lebih terperinci tugas guru terpusat pada:

- (1) Mendidik dengan titik berat memberi arah serta motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang;
- (2) memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai;
- (3) membanatu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru memiliki posisi yang sangat strategis dalam membantu siswa untuk meningkatkan belajarnya. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat dengan menciptakan situasi belajar yang kondusif serta menarik terlebih dahulu. Salah caranya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Metode pembelajaran dalam Komalasari (2014, hlm. 56) adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Maka, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang telah direncanakan dan di susun oleh guru mata pelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, peneliti akan mengaplikasikan metode *Games*.

Metode *Games* merupakan salah satu metode yang tersedia dalam model *Active Learning* atau disebut juga model pembelajaran aktif. Metode ini, menyajikan strategi pembelajaran yang menyita perhatian serta aktifitas siswa didalam kelas. Dengan menghadirkan permainan-permainan kecil didalamnya diharapkan siswa dapat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan ini bertujuan untuk mendapatkan partisipasi siswa secara utuh. Hal ini dijelaskan dalam Silberman (2009, hlm. 42) bahwa kegiatan belajar aktif tidak dapat berlangsung tanpa partisipasi siswa. Selanjutnya Silberman (2009, hlm. 43) menambahkan bahwa metode permainan merupakan bagian dari sepuluh metode mendapatkan partisipasi siswa kapanpun dimana secara rinci di jelaskan bahwa “Gunakanlah permainan yang membangkitkan semangat dan keterlibatan, karena permainan juga sangat membantu memunculkan suasana dramatis yang kelak akan terus diingat oleh siswa”.

Selain itu, dalam penelitian Saputri (2009) yang berjudul “*Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDN Deresan Depok Sleman*” bahwa pada siklus 1 dan 2, minat belajar siswa terus mengalami kenaikan yang cukup tinggi yakni 54,10% menjadi 61, 62% dengan kriteria tinggi.

Ginnis (2008, hlm. 214) yang menyatakan bahwa aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara siswa, dapat memecahkan kebekuan antara siswa dan guru sehingga para guru benar-benar bisa berperan selayaknya teman belajar dan melatih berbagai kecakapan berfikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

Sesuai dengan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan merupakan metode yang dapat merangsang aktifitas siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif, menyenangkan sekaligus dapat mendorong kemauan siswa yang lebih besar untuk belajar. Maka diharapkan metode *Games* dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII-J SMPN 3 Lembang. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan guna mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Dengan mengambil judul “Peningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Games* di Kelas VII-J SMPN 3 Lembang”

B. Rumusan Masalah Secara Umum

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah secara umum adalah sebagai berikut:

“Bagaimana meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Games* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-J SMPN 3 Lembang?”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah secara umum diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran menggunakan Metode *Games* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII- J SMPN 3 Lembang?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran menggunakan Metode *Games* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII- J SMPN 3 Lembang?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui metode *Games* di kelas VII-J SMPN 3 Lembang?
4. Bagaimana solusi dari hambatan yang di hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Metode *Games* di SMPN dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas VII- J SMPN 3 Lembang?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan umum dari peneliti ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan Metode *Games* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 3 Lembang. Adapun tujuan peneliti yang dijabarkan secara khusus sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi perencanaan pembelajaran IPS menggunakan Metode *Games* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di kelas VII-J SMPN 3 Lembang.
2. Menggambarkan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui Metode *Games* di kelas VII-J SMPN 3 Lembang.
3. Menganalisis peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui Metode *Games* di kelas VII-J SMPN 3 Lembang.
4. Menganalisis kendala dan solusi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di kelas VII-J SMPN 3 Lembang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori pembelajaran IPS, khususnya yang menyangkut metode pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Peneliti, menambah wawasan baru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Games* dan lebih termotivasi dalam penggunaan

metode pembelajaran yang berfariatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik tidak bosan.

- b. Peserta didik, dengan menggunakan metode *Games* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS.
- c. Guru, untuk memberikan gambaran pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Games* dan dapat menjadikan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam perbaikan proses belajar mengajar sebagai upaya mengembangkan minat belajar siswa.