

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berawal dari keprihatinan penulis terhadap sistem pendidikan di sekolah-sekolah khususnya pada kegiatan belajar mengajar dan didukung pula dari hasil observasi peneliti pada tanggal 23 Januari 2017 di SMPN 4 Cimahi khususnya di kelas VII. Pada hasil observasi peneliti menemukan beberapa masalah di kelas seperti kedisiplinan siswa, keterampilan menyimak siswa, minat belajar siswa yang kurang yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal serta keterampilan kerjasama yang terlihat belum terjalin dengan baik diantara siswa.

Pada proses belajar mengajar terdapat beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut : *Pertama*, kedisiplinan siswa yang sangat kurang, hal ini terlihat dari awal proses pembelajaran yang dimana siswa tidak melakukan piket harian dengan benar dan menyebabkan kondisi kelas tidak rapih. *Kedua*, keterampilan menyimak siswa pada saat proses pembelajaran dimulai dan guru mulai menerangkan materi banyak siswa yang tidak memerhatikan dan sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. *Ketiga*, keterampilan kerjasama yang masih kurang. *Keempat*, minat belajar siswa pada kelas VII masih terbilang sangat kurang, hal ini mungkin disebabkan oleh pemakaian metode pembelajaran yang kurang inovatif. ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung sibuk dengan dunianya sendiri dan mengabaikan guru yang sedang mengajar dikelas. Hanya beberapa yang aktif sementara sisanya kebanyakan diam ketika ditanya/pasif, mereka lebih memilih mengobrol dengan teman dan terlihat jenuh selama proses belajar. Padahal ke-efektifan dan keberhasilan pembelajaran baru dapat tercapai apabila semua komponen didalamnya termasuk guru dan siswa dapat bekerja sama dengan baik.

Kebanyakan yang terjadi saat ini, model pembelajaran dikelas masih didominasi oleh model pengajaran yang verbalistik (ceramah) dan proses pembelajaran masih terpusat pada pengajar atau *teacher centered*. Hal ini berakibat langsung terhadap pola pikir peserta didik. Peserta didik cenderung lebih suka diberikan materi, mereka enggan mencari tahu dan terlihat kesulitan mengatasi persoalan yang membutuhkan analisa mendalam. Meski demikian, masih banyak guru yang ragu menerapkan metode pembelajaran baru mereka takutkan kurang efektif.

Berangkat dari permasalahan diatas, peneliti terdorong untuk mencari cara mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peneliti berasumsi bahwa penyampaian pembelajaran yang kurang menarik, penggunaan strategi pembelajaran yang monoton yang kebanyakan hanya berupa ceramah dan pemberian tugas berupa pengisian soal LKS merupakan pemicu utama penyebab kurangnya keterlibatan peserta didik didalam pembelajaran. Ketersediaan proyektor yang tidak merata juga menjadi tantangan dan permasalahan yang dihadapi guru SMPN 4 Cimahi dalam usaha memberikan pembelajaran yang inovatif.

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu mewujudkan aktifitas pembelajaran yang kreatif bagi siswa mengingat pentingnya keikutsertaan aktif siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan unsur terpenting dalam keberhasilan proses belajar. Lebih lanjut, Sudjana (2005,hlm.72) berpendapat bahwa:

Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

Keaktifan peserta didik berarti keterlibatan siswa dalam paradigma pembelajaran yang dirancang guru yang mempengaruhi ketercapaian tujuan

pembelajaran. Setiap pembelajaran membutuhkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik. Dalam mewujudkannya, guru perlu memiliki kreatifitas dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran menjadi salah satu kunci penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sanjaya (Ngalimun 2011,hlm.4) menjelaskan bahwa strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* atau dapat juga diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran yang dipilih guru menjadi sangat penting dan erat kaitannya dengan minat belajar siswa didalam kelas, sebab strategi pembelajaran yang dipilih guru menentukan berhasil atau tidaknya guru membangun hubungan dengan siswa saat pengajaran berlangsung, dengan kata lain menentukan berhasil atau tidaknya guru menciptakan suasana nyaman dan kondusif bagi siswa sehingga siswa dapat secara leluasa terlibat dalam pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran haruslah dilakukan dengan pertimbangan yang matang sambil mempertimbangkan karakter peserta didik yang diajar.

Adapun salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan strategi permainan *Ular Tangga*. *Ular Tangga* menurut Mujib dan Nailul (2011,hlm.6) adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran menempatkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sambil bermain. Permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Lebih lanjut Susanto (2009,hlm.20) mengemukakan bahwa permainan berfungsi sebagai berikut:

*games* memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

Selain itu, penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dapat membuat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas dimana siswa melakukan tindakan yang lebih dari sekedar mendengarkan, yaitu melakukan kegiatan-kegiatan seperti menemukan, memproses, dan memanfaatkan informasi. Demikian dengan strategi permainan *Ular Tangga* dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir tanpa menghilangkan esensi dari makna pembelajaran itu sendiri. Selain itu keistimewaan dari strategi ini adanya unsur-unsur kegembiraan dan melatih kemampuan berpikir dalam menjawab pertanyaan dengan tenggang waktu tertentu. Hal ini juga diyakini mampu menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

. Strategi permainan *Ular Tangga* menurut Yusuf dan Auliya (2011, hlm.16-17), permainan belajar termasuk permainan *Ular Tangga* jika diterapkan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat, 2) menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, 3) mengajak orang terlibat penuh, 4) meningkatkan proses belajar, 5) membangun kreatifitas diri, 6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, 7) meraih makna belajar melalui pengalaman, 8) memfokuskan siswa menjadi subjek belajar. Berdasarkan pendapat diatas, dapat diasumsikan bahwa strategi permainan *Ular Tangga* merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat diaplikasikan dalam meningkatkan rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPS. Melalui strategi ini, siswa diajak bermain sambil belajar sehingga tentunya menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pemilihan strategi pembelajaran *Ular Tangga* dianggap tepat, dikarenakan strategi ini mampu melibatkan keaktifan siswa melalui permainan mengocok dadu dan menjawab pertanyaan. Selain itu model pembelajaran ini juga akan menggali kerjasama tim untuk memecahkan sebuah permasalahan. Dalam artian strategi

permainan *Ular Tangga* mendorong siswa untuk berfikir dan bergerak aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Penerapan Strategi Permainan *Ular Tangga* Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMPN 4 Cimahi).”**

## **B. Identifikasi dan Runtutan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Kurangnya kedisiplinan siswa. 2) kurangnya keterampilan menyimak siswa. 3) kurangnya minat belajar siswa. Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* di kelas eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dengan minat belajar antara sebelum dan sesudah dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII di SMPN 4 Cimahi.

## **2. Tujuan Khusus**

Adapun secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan:

- a. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* pada kelas eksperimen yang menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*.
- b. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
- c. Menganalisis perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, dengan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

### **1. Teoritis**

- a. Dapat memperkaya keilmuan mengenai Penerapan Strategi Permainan *Ular Tangga* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- b. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran tentang bagaimana Penerapan Strategi Permainan *Ular Tangga* terhadap minat belajar siswa?

### **2. Praktis**

- a. Peneliti

Bagi peneliti berguna sebagai sarana dalam memperluas wawasan keilmuan IPS dalam upaya meningkatkan minat siswa menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*.

b. Sekolah

Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

c. Guru

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar guru dalam usaha meningkatkan minat siswa menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*.

d. Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dapat tercapai dengan baik.

## **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa Bab yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. merupakan bahasan mengenai pendahuluan, yang merupakan bagian awal dari penulisan skripsi. Bagian pendahuluan ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah yang berdasarkan kepada latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat praktis dan teoritis, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka . Bab ini memaparkan mengenai rujukan – rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dan hasil penelitian sebelumnya untuk mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa sub bab yakni. desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan, populasi dan sampel penelitian, defmisi operasional, teknik pengumpulan data.instrumen penelitian,

teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis hasil Instrumen penelitian dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini memaparkan mengenai deskripsi gambaran kondisi sekolah, deskripsi pembelajaran, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan masalah, sebab akibat setelah melakukan penelitian dan rekomendasi penelitian.