

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran adalah dambaan setiap guru. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan oleh guru untuk mencapainya, salah satunya adalah dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Kondisi pembelajaran yang diharapkan tersebut adalah kondisi pembelajaran yang di dalamnya terdapat minat dan perhatian siswa secara penuh mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Minat dan perhatian siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran, selain itu minat belajar siswa juga faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa di dalam kelas (Usman, 2009: 85).

Minat belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2010: 132), “Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan beberapa aktivitas.” Dengan kata lain minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya. Sedangkan menurut Ngalim Purwanto (2007: 56), “Minat adalah mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu”. Minat dalam belajar siswa mempunyai fungsi sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat tentang ilmu-ilmu sosial yang pada hakekatnya mengajarkan siswa agar memiliki rasa sosial yang tinggi dalam kehidupannya. Melalui pembelajaran ilmu sosial diharapkan siswa dapat mengetahui keberagaman bangsanya, keberagaman budayanya, sejarah bangsanya serta keadaan alamnya. Pembelajaran IPS dirancang untuk membimbing dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang senantiasa berubah dan berkembang terus menerus. Hal ini merupakan tantangan yang sangat berat mengingat masyarakat secara global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan yang dapat menunjang pengembangan kreativitas guru dalam mengajar.

Pengembangan kreativitas dan kemampuan guru sangat diperlukan guna menghindari permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran IPS. Melalui kreativitas dan kemampuan guru dalam pembelajaran IPS ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan sikap yang rasional tentang gejala-gejala sosial serta perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia, baik di masa lampau, masa kini, maupun masa yang akan datang. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam kegiatan pembelajaran IPS yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Samlawi Fakhri (1992: 24) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang

membosankan, oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Model pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang digunakan guru tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Ruang inilah yang memberikan dampak pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, sehingga dapat berkembang maksimal secara bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran akan menarik minat dan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran, sehingga pemahaman dan tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil wawancara terhadap guru kelas VI SDN Growong Lor 03 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati ditemukan beberapa masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: 1) antusiasme siswa dalam belajar IPS rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran IPS, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas; 2) materi Ilmu Pengetahuan

Sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan menjenuhkan. Terkait pada hasil observasi awal siswa kelas VI SDN Growong 03 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati menunjukkan rata-rata kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Dari 27 siswa terdapat 14 siswa atau 62,96% berada pada kategori kurang berminat, 6 siswa atau 22,22% berada pada kategori cukup berminat dan 4 siswa atau 14,81% berada pada kategori berminat.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Terkait dengan kondisi tersebut, untuk menciptakan suasana belajar yang disukai oleh siswa, guru perlu melakukan suatu inovasi-inovasi agar siswa dapat lebih antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan sehingga kompetensi dapat tercapai.

Berdasar dari permasalahan yang dialami siswa, peneliti berusaha meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan metode-metode yang aplikatif dan

menarik. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *monolog role playing for discussion*. Dengan menggunakan model pembelajaran "*Monolog Role Playing for Discussion*" kepada siswa disajikan beberapa contoh perkembangan sistem administrasi wilayah Indonesia. Selanjutnya dari hasil pengamatan akan nampak berbagai perilaku sosial dari beberapa tokoh tersebut yang akan menjadi bahan diskusi kelompok siswa. Alasan peneliti menerapkan model pembelajaran *Monolog Role Playing for Discussion* dalam proses pembelajaran IPS, diantaranya:

1. Model *role playing* mampu menarik perhatian siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.
2. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
3. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang ada dalam diri siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
4. Mengembangkan minat untuk belajar lebih lanjut.
5. Menyadarkan siswa bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga membantu siswa belajar berpikir kritis

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menentukan metode yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Monolog Role Playing for Discussion* pada Siswa Kelas VI SDN Growong Lor 03 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2013-2014”, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dimaksudkan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan model pembelajaran *monolog role playing for discussion* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas VI SDN Growong Lor 03 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *monolog role playing for discussion* pada siswa kelas VI SDN Growong Lor 03 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini, dilakukan dengan harapan memberikan manfaat teoritis dan praktis, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, sebagai bahan acuan dan sumber rujukan pihak-pihak terkait (Dinas Pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan lainnya) dan bermanfaat dalam peningkatan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

a. Siswa

Dalam penerapan model pembelajaran *monolog role playing for discussion*, siswa akan memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran IPS yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelaksanaan proses pembelajaran.

b. Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelasnya khususnya dalam pembelajaran IPS. Di samping itu melalui penelitian tindakan kelas ini, guru dapat memperoleh informasi tentang mengajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *monolog role playing for discussion* dan meningkatkan tugas keprofesionalannya.

c. Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.

d. Peneliti

Sebagai kontribusi nyata peneliti terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.