

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu modal bangsa dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Seperti yang telah tercantum dalam sistem pendidikan nasional (UU RI No.2 tahun 1989 ) dikemukakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Depdikbud, 1989), tujuan pendidikan nasional juga tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”, untuk mencapai tujuan nasional tersebut adalah dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang berkualitas. Agar mutu dapat berkualitas maka guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi siswanya dalam setiap pembelajaran, karena pada dasarnya tujuan guru mengajar adalah untuk mengadakan perubahan yang dikehendaki dalam tingkah laku siswa .

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki

kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI NO.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk didalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media atau alat bantu dapat mempengaruhi Kegiatan belajar mengajar agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Ashar Arsyad, 2013:19). Dengan demikian media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memudahkan memahami informasi atau data yang diberikan. Penggunaan media disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan minat belajar dan prestasi siswa.

Slameto berpendapat minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (2010:180). Apabila minat belajar siswa rendah maka tugas pendidik untuk meningkatkan minat tersebut, sebab jika pendidik mengabaikan minat belajar anak maka akan mengakibatkan tidak berhasilnya proses pembelajaran.

Selain dengan menggunakan media pembelajaran, minat belajar dapat di tingkatkan melalui beberapa cara, Baharuddin & wahyuni; mengemukakan untuk membangkitkan minat belajar siswa, banyak cara yang bisa digunakan :

*pertama*, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang ,membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotor) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru saat mengajar. *Kedua*, pemilihan jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya (2007: 24).

Menurut fathurrohman (2007:20) ,cara-cara menumbuhkan minat belajar anak adalah:

- a. Menjelaskan tujuan belajar pada peserta didik
- b. Memberikan penghargaan pada anak yang berprestasi (hadiah)
- c. Adanya saingan atau kompetisi diantar siswa.
- d. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar
- e. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
- f. Membantu kesulitan siswa, secara individual maupun kelompok.
- g. Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan media pembelajaran.

Pada dasarnya minat belajar siswa tersebut dapat ditingkatkan dengan guru membuat pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran. Dan dengan meningkatkan minat belajar tersebut maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pendidikan yang kita laksanakan selama ini belum mampu memenuhi kebutuhan akan ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan. Ilmu tersebut meliputi ilmu bahasa dan pengetahuan alam maupun pengetahuan sosial. Pada dasarnya semua ilmu berguna bagi kehidupan, namun ilmu yang berkaitan erat dengan

kehidupan sehari-hari dalam masyarakat adalah ilmu pengetahuan sosial. Dengan menguasai ilmu pengetahuan sosial, seorang pembicara dapat mempengaruhi masyarakat luas dan mengajak mereka mengikuti apa yang diinginkan oleh pembicara tersebut. Pada dasarnya tujuan mata pelajaran IPS sudah tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam jenjang SD, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membosankan karena materi-materi IPS kebanyakan materi sejarah dan hafalan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPS diperlukan media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Dilihat dari karakteristik anak SD yang masih suka bermain maka perlu digunakan pembelajaran yang bertema “belajar sambil bermain”. Dimana suatu pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan. Tipe Pembelajaran tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan media yang mampu meningkatkan minat untuk belajar IPS siswa dengan memperhatikan karakteristik siswa SD yaitu tanpa menghilangkan dunia bermain anak. Salah

satu media yang dapat dijadikan alternatif untuk memecahkan permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media permainan *Monopoly*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuansosial (IPS) Dengan Menggunakan Media Monopoly ) Kelas IV SD Negeri 01 Giriwarno, Tahun Pelajaran 2013/2014 ”. Proses PTK ini memerlukan kerjasama antara guru kelas IV dan peneliti untuk mengidentifikasi masalah-masalah minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS sehingga dapat dikaji dan dituntaskan.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS
2. Timbulnya kebosanan siswa terhadap materi ilmu pengetahuan sosial.
3. Perlunya media pembelajaran *monopoly* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam pembahasan penelitian ini agar lebih fokus, maka dalam Penelitian Tindakan Kelas ini penulis membahas masalah yang terbatas pada:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Media Permainan *Monopoly* dalam meningkatkan Minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

3. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD Negeri 01 Giriwarno, Girimarto, Wonogiri.

#### **D. Perumusan Masalah**

“Apakah dengan menggunakan media *Monopoly* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri 01 Giriwarno, Tahun Ajaran 2013/2014?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menetapkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah “ untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media monopoly pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri 01 Giriwarno, Tahun Pelajaran 2013/2014”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terutama pada peningkatan minat belajar siswa menggunakan media monopoly.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap media pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan minat belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menggunakan media *Monopoly* agar pembelajaran efektif.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan kontribusi untuk meningkatkan minat belajarnya melalui penggunaan media *Monopoly*.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran di SD.