

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebermaknaan belajar (*meaningfull learning*) merupakan hasil dari peristiwa belajar mengajar ditandai dengan adanya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Setiap anak memiliki pengetahuan awal yang berbeda-beda oleh karena itu pembelajaran akan bermakna ketika guru selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki peserta didik dan melaksanakan proses pembelajaran dengan cara yang beragam dan melibatkan psikomotorik anak. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung hal yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indra dibanding hanya mendengarkan penjelasan dari orang tua atau guru.

Begitu pun dalam muatan IPS yang ada di sekolah-sekolah. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Maka dari itu, tugas guru harus bisa berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam proses

pembelajaran juga harus mengetahui tujuan dari pembelajaran IPS yang ada di sekolah. Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Selain itu, minat belajar dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi hal yang penting dan memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan merasa senang mengikuti pembelajaran dan akan dengan mudah menerima pelajaran dengan baik. Seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat dalam pemilihan metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

Pada proses pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran IPS masih secara konvensional, yaitu dengan ceramah dan peserta didik diminta untuk mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru. Hal ini membuat peserta didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat ketika belajar IPS. Dalam muatan IPS yang banyak tersebut, penyampaian materi pelajaran harus dikemas semenarik mungkin, sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan. Penyampaian materi pelajaran yang tidak menarik juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, ketika guru

menyampaikan materi pelajaran harus dengan strategi pembelajaran yang menarik dan tepat sesuai materi pelajaran.

Permasalahan seperti ini banyak ditemukan, salah satunya di SDN Cibalagung 5 Bogor. Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap pembelajaran IPS di sekolah tersebut untuk mengetahui minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Tahap pra tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di SDN Cibalagung 5 pada tanggal 24 September 2018, kegiatan belajar mengajar di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah yang sebagian besar terpusat pada guru (*teacher centred*). Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

Situasi di atas menunjukkan bahwa masih kurangnya aktifitas siswa sehingga minat siswa belajar mata pelajaran IPS menjadi rendah. Minat anak dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang tinggi cenderung menghasilkan aktivitas belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan aktivitas belajar yang rendah.

Selain hasil observasi, peneliti mencoba melakukan wawancara dengan guru terkait, diketahui bahwa belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* ketika pembelajaran IPS di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* merupakan sebuah model pembelajaran di mana di dalamnya terdapat aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* ini akan memunculkan aktivitas siswa yang lebih beragam yang melibatkan aspek psikomotor siswa karena adanya aktivitas siswa bergerak, berlari ke depan kelas secara bergantian dan tidak hanya diam di bangku. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan IPS tema 6 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada siswa kelas IV SDN Cibalagung 5 Kota Bogor.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi area penelitian ini adalah pembelajaran muatan IPS pada siswa kelas IV semester I. Adapun fokus-fokus yang dapat dijadikan bahan untuk penelitian yaitu diantaranya :

1. Kurangnya minat belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung terlihat dari siswa yang tidak fokus dalam belajar.
2. Siswa kurang antusias dan kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung membuat siswa tidak turut serta dalam proses pembelajaran.
3. Kemandirian siswa masih kurang karena siswa hanya menunggu instruksi guru dalam mencari jawaban dari permasalahan yang ada.
4. Metode ceramah yang terlalu difokuskan kepada guru tanpa adanya model pembelajaran lain sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.
5. Guru masih belum menggunakan media yang pembelajaran yang menarik bagi siswa.
6. Beberapa siswa terlihat lebih sering mengobrol dengan temannya dibanding memerhatikan penjelasan dari guru.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Luasnya ruang lingkup permasalahan yang diuraikan, maka penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan masalah yang akan diteliti yaitu peningkatan minat belajar pada muatan IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* kelas IV SDN Cibalagung 5 Bogor.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan minat belajar pada muatan IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* kelas IV SDN Cibalagung 5 Bogor?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dapat meningkatkan minat belajar pada muatan IPS kepada siswa kelas IV SDN Cibalagung 5 Bogor?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif atas permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan informasi baru dalam proses pembelajaran. Melalui hasil penelitian ini diharapkan proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih variatif, menarik, komunikatif sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran. Hal terpenting lainnya hasil penelitian ini juga diharapkan lebih sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti yang harus dicapai dalam Kurikulum 2013 yang mencakup ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk banyak pihak dalam pelaksanaan pembelajaran muatan IPS di kelas IV. Adapun pihak-pihak terkait ialah :

a. Siswa;

Melalui penelitian ini, siswa dapat mengetahui sejauh mana minat belajar IPS siswa selama pembelajaran. Selain itu, setelah penelitian dilakukan siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *Quick On The Draw*, penggunaan model pembelajaran tersebut juga diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

b. Guru;

Dengan hasil penelitian ini, guru kelas IV SD diharapkan dapat merancang pembelajaran IPS yang lebih kreatif, aktif, dan komunikatif sehingga lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang menarik tentu akan meningkatkan perhatian siswa, khususnya siswa kelas IV SDN Cibalagung 5.

c. Sekolah;

Dengan adanya hasil penelitian ini, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang maksimal dalam bentuk penyediaan sarana pembelajaran pada muatan IPS sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Orang tua Siswa;

Setelah penelitian ini, orang tua siswa kelas IV SDN Cibalagung 5 diharapkan dapat lebih mendukung pembelajaran muatan IPS yang dilaksanakan di sekolah. Orang tua siswa kelas IV diharapkan dapat lebih memerhatikan anaknya saat belajar di rumah dengan cara memotivasi anaknya agar mau belajar dengan sungguh-sungguh.

e. Peneliti;

Melalui penelitian ini, pengetahuan peneliti tentang minat belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* bertambah. Peneliti juga mendapatkan fakta tentang meningkatnya minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Manfaat lainnya ialah penelitian ini menjadi referensi peneliti guna melakukan pembelajaran muatan IPS di kelas.

f. Peneliti selanjutnya;

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang serupa di kemudian hari.