

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara dua individu, yaitu antara siswa dengan guru, kegiatan ini berlangsung dalam suatu ikatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran adalah suatu kegiatan edukatif yang dirancang untuk mendukung atau mempermudah proses penyerapan ilmu pada siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berpengaruh terhadap kejadian-kejadian intern yang dialami siswa. Pada kegiatan pembelajaran, guru sering kali dihadapkan pada beberapa permasalahan yaitu : kemampuan, minat belajar dan latar belakang sosial pada siswa. Oleh karena itu, hasil pembelajaran tidak semata-mata tergantung pada apa yang disampaikan oleh guru, melainkan bagaimana cara siswa mengolah informasi yang diterima. Pada hakikatnya peran guru tidak hanya memberikan informasi edukatif saja, melainkan guru juga harus memiliki jiwa jiwa pembimbing dan melakukan pendekatan pada siswa, agar terciptanya interaksi kegiatan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan realita yang ada, maka sangat wajar jika pemilihan penggunaan pendekatan dan model pembelajaran menjadi salah satu hal terpenting bagi keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Faktor terpenting dalam pembelajaran ialah minat belajar siswa, karena merupakan suatu dorongan dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu, terlebih pada pembelajaran. ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, diantaranya adalah bahan ajar/pelajaran dan juga sikap guru dalam mengajar. Guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Dari kebanyakan guru cenderung memilih pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran secara lisan, karena dianggap lebih mudah dan efisien. Pada kenyataannya metode pembelajaran secara lisan hanya guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa hanya mendapatkan materi dari apa yang disampaikan guru, kegiatan belajar tersebut terkesan membosankan dan timbulnya rasa kejenuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran PKn, ketika di kelas banyak siswa yang kurang minat

dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya, pembelajaran tidak lebih dari penyampain informasi secara verbal kepada siswa. Minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang mendorong seseorang untuk belajar atau untuk berperan aktif dalam suatu pembelajaran. Minat juga dilakukan tanpa adanya paksaan dari luar dan biasanya cenderung bersifat menetap pada diri seseorang sehingga membuat senang dan nyaman dalam melakukan suatu hal. Dalam pembelajaran minat sangatlah penting dan diharapkan sangat berperan pada proses pembelajaran, dengan minat belajar dari siswa yang kuat maka dengan mudah guru dapat memberikan materi pelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Kenyataannya minat dalam diri siswa berbeda-beda, ada yang memiliki minat belajar yang kuat adapula yang kurang. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya ialah mata pelajaran, biasanya siswa sangat aktif dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran yang disukainya, lain halnya pada mata pelajaran yang kurang disukai biasanya siswa akan bersifat lebih pasif dalam pembelajaran tersebut.

Hal ini yang seharusnya menjadi pekerjaan berat bagi guru agar dalam pembelajaran PKn siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib, aktif dan senang. Banyak sekali strategi, pendekatan atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan namun tidak keluar dari konteks yang dipelajari dengan melakukan berbagai aktivitas dan juga permainan yang mengasyikkan. Karena pada kenyataannya banyak siswa yang kurang menyukai dan menganggap pelajaran PKn kurang menyenangkan dan lebih cenderung membosankan. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki banyak teori dan pembahasan. Siswa akan banyak mengalami kesulitan dan kejenuhan dalam belajar PKn karena cara mengajar guru yang setiap harinya ceramah tanpa adanya penerapan pendekatan dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias terhadap materi yang disampaikan. Guru setiap harinya hanya menggunakan pembelajaran berupa metode pembelajaran secara lisan saja, hal ini menyebabkan pembelajaran yang pasif dan kurang melibatkan keaktifan siswa pada setiap pembelajaran. Guru juga jarang sekali membuat pembelajaran yang

membuat siswa menjadi aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, biasanya guru hanya mengajarkan materi yang ada pada buku paket/panduan yang telah ditetapkan saja terlebih semua pembelajaran dilakukan dengan metode lisan pada setiap harinya. Selama pembelajaran berlangsung terutama pembelajaran PKn ada beberapa siswa yang menyimak penjelasan guru dan banyak pula yang merasa bosan, siswa yang bosan dengan pembelajaran di kelas biasanya akan mengobrol dengan teman-temannya atau bahkan bercanda ria. Hal ini yang sengaja dilakukan siswa agar tugas yang diberikan guru tidak secepatkan diselesaikan di kelas melainkan agar tugas tersebut menjadi pekerjaan rumah.

Menurut Daniar 2019 salah satu Walikelas III SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya mengemukakan bahwa pelajaran yang kurang diminati peserta didik adalah PKn karena merupakan pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, pemanfaatan media dalam pembelajaran juga masih kurang, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa, serta materinya yang begitu banyak sehingga seringkali membuat siswa menjadi jenuh. Gejala yang sering terjadi juga pada kelas III beberapa siswa ketika pembelajaran berlangsung masih sering siswa keluar masuk kelas dengan alasan ke kamar mandi, sikap ini menunjukkan bahwa siswa kurang minat dan bosan untuk berlama-lama di dalam kelas mengikuti pembelajaran oleh karenanya mereka keluar kelas agar mendapatkan suasana yang baru dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan kurangnya minat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran PPKn di dalam kelas. Menurut (Slavin, 2010) beberapa hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar yang secara implisit mengemukakan keunggulan pembelajaran TGT, yaitu:

- 1) Para siswa dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional,
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung pada kinerja dan bukannya pada keberuntungan,

- 3) TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda,
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit),
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih lama.

Penerapan pembelajaran TGT yaitu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang sifatnya heterogen akademiknya dan akan melakukan diskusi mengerjakan soal di buku siswa, kelompok tersebut disebut kelompok diskusi. Selanjutnya setiap anggota dari kelompok diskusi tersebut dibentuk kelompok lagi menjadi kelompok turnamen yang sifatnya homogen akademiknya. Langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu penyajian materi, belajar kelompok, dan permainan turnamen. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang efektif antara satu siswa dengan siswa yang lain serta saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan kognitif. Dalam berbagai aktivitas permainan pada strategi pembelajaran ini, siswa akan bekerja secara berkelompok maupun individu. Mereka juga akan berbagi peran (*role playing*) dan aktif berdiskusi untuk membuat kesimpulan dan jawaban bagi kelompoknya. Dalam aktivitas pembelajaran yang ada, siswa dilatih untuk berani mengungkapkan pendapatnya, menerima pendapat orang lain, bekerja sama dalam kelompok serta berlatih berkompetisi.

Dengan demikian maka peneliti tertarik untuk melihat dan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bebantuan media permainan kartu belajar terhadap minat belajar siswa pada kelas III. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu pilihan tepat yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan minat siswa agar lebih tertarik mempelajari PPKn dan mengikuti pembelajaran dengan senang. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran PPKn tema 4**

## **Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh menanggal 01 Surabaya ”.**

### **B. BATASAN MASALAH**

Untuk mendapatkan tujuan yg lebih terarah dan pembahasan yang lebih sederhana maka penulis membatasi penelitian agar tidak meluas dari masalah yg teridentifikasi. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa dibatasi pada ketertarikan dan perhatian siswa pada pelajaran PPKn kelas III.
2. Pembelajaran PPKn dibatasi pada pokok bahasan/materi kelas III Tema 4 (Kewajiban dan Hakku ) Sub Tema 2 ( Kewajiban dan Hak ku di Sekolah ) Pembelajaran 2

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diajukan suatu rumusan masalah yaitu : Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament ) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tema 4 siswa kelas III SDN Menanggal 01 Surabaya.

### **D.TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian Ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn tema 4 siswa kelas III SDN Menanggal 01 Surabaya.

### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain :

#### **1. Bagi peserta didik**

Diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dan

diharapkan peserta didik lebih menguasai materi PPKn serta dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik dengan mudah menerima materi pelajaran PPKn yang diberikan oleh guru dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah materi ips agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

### **2. Bagi guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan tentang variasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta dapat sebagai alternatif dan bahan pertimbangan guru untuk menciptakan penyampaian materi PPKn yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menyenangkan dan mengesankan.

### **3. Bagi peneliti**

Untuk menambah pengalaman mengenai dunia pendidikan sebagai calon guru atau pendidik sebelum terjun langsung di lapangan terutama dalam aspek penguasaan materi PPKn serta mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang efektif dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

### **4. Bagi pembaca**

Apabila hasil penelitian ini menunjukkan hasil memuaskan atau berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik mungkin dapat dicontoh dalam mata pelajaran lain atau mungkin dapat diterapkan untuk materi PPKn lain sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.