

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tolak ukur suatu negara dalam menghasilkan kualitas sumber daya manusia. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang dimiliki suatu negara maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia, dan begitu pula sebaliknya. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam diri siswa.

Perilaku pasif adalah emosi dalam bentuk perilaku yang tidak menyatakan perasaan, gagasan dan kebutuhannya dengan tepat serta mengabaikan hak-haknya sendiri. Sikap pasif siswa sering ditunjukkan dalam sebuah proses belajar, hal ini terlihat dari perilaku siswa dalam sebuah proses belajar yang cenderung hanya berperan sebagai pendengar saja, ketika guru menerangkan mereka justru cenderung diam tanpa ada yang mengajukan pertanyaan, bahkan ketika guru mengajukan sebuah pertanyaan mereka hanya diam, meskipun sebenarnya siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan guru. Siswa yang pasif dan kurang aktif bertanya disebabkan oleh minat belajar yang rendah.

Minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari atau mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu.

Minat belajar adalah ketertarikan akan suatu objek yang berasal dari hati. Dalam proses tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan tanpa paksaan dari orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan hasil dari proses pemikiran, emosi serta pembelajaran sehingga menimbulkan suatu keinginan untuk mendalami objek atau mungkin suatu keinginan tertentu.

Berdasarkan observasi peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat, melalui pengamatan dan diskusi dengan siswa, terlihat bahwa rata-rata dari siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru terlihat mendominasi kelas dan kegiatan belajar mengajar kurang melibatkan siswa secara aktif. Ada juga siswa meminta permissi dan keluar saat proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar dalam diri siswa masih kurang dalam belajar.

Ketika siswa diwawancara oleh peneliti, beberapa siswa mengaku bahwa mereka tidak suka dengan pelajaran yang diberikan gurunya. Mereka merasa pengajaran yang dilakukan guru terlalu monoton. Sehingga mereka cepat bosan dalam belajar. Sebagian siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran jika gurunya melakukan cara yang sama setiap hari. Ketika siswa merasa tidak nyaman dengan gaya mengajar guru akan menjadikan siswa cenderung pasif saat belajar dan mengabaikan tugas yang diberikan guru pada saat belajar di kelas maupun mengabaikan tugas menjadi pekerjaan rumah siswa.

Siswa kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat, datang ke sekolah pada siang hari sekitar pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB. Rasa ingin tidur pada siang hari sangat terasa pada jam pelajaran tersebut karena merupakan jam tidur siang bagi anak sekolah dasar. Ketenangan, kesabaran, kasih sayang, dan kebetahan siswa dalam kelas adalah sebagian faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Sebagai seorang kreator proses belajar mengajar, seharusnya guru mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minat, bakat, serta mengekspresikan ide-ide mereka. Para guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Aktif adalah dimana guru bisa menciptakan suasana yang membuat siswa aktif bertanya serta mengemukakan pendapat. Inovatif adalah dimana guru mampu membuat perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode. Kreatif adalah ketika guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam. Hal tersebut seharusnya dilakukan guru agar menjadikan suasana belajar yang dapat melibatkan siswa sehingga siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar dan mau memusatkan perhatian secara penuh pada waktu belajar.

Tapi pada kenyataannya, pembelajaran yang dilakukan guru cenderung membosankan bagi siswa. Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah dan penugasan. Kedua metode tersebut adalah metode yang hanya berpusat pada guru, padahal pembelajaran tematik menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan adanya masalah tersebut, peneliti melakukan berbagai upaya, salah satu upaya yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 101772

Tanjung Selamat adalah dengan menerapkan metode permainan *Bingo*. Menurut Aqib dan Murtadlo (2017:248) *lecture bingo* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan permainan *Bingo* sebagai media pembelajarannya. Metode permainan *Bingo* merupakan jenis pembelajaran dengan permainan yang diterapkan pada saat peserta didik merasa bosan dan peserta didik akan lebih waspada atau memerhatikan jika kita dapat membuatnya ke dalam permainan ini. Permainan ini dapat dilakukan pendidik saat mereview materi pembelajaran.. Metode pembelajaran "*Lecture Bingo*" ini merupakan bentuk penerapan dari model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Pratiwi Restu, dengan judul "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Kelas III SDN Tunas Mekar" menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Permainan *Bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari siklus I rata-rata presentase aktivitas belajar matematika siswa sebesar 60% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,20%. Menurutnya, metode Permainan *Bingo* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena belajar matematika menjadi tidak membosankan tetapi justru menyenangkan dan menantang. Siswa juga lebih tertarik dan berminat dalam belajar matematika.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka peneliti menetapkan sebuah penelitian dengan mengangkat judul : **"Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Permainan *Bingo* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019/2020"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa pasif dalam kegiatan belajar
2. Siswa jarang bertanya tentang hal-hal yang belum dipahaminya
3. Siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran tematik
4. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik
5. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional
6. Belum pernah menerapkan metode permainan Bingo dalam proses pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti mengambil batasan masalahnya agar lebih terarah pada tujuan yang diharapkan. Pembatasan masalahnya adalah **“Penggunaan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Indahny Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa (Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4) dan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman (Pembelajaran 3 dan 4) Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019/2020”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan menggunakan metode permainan *Bingo* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa (Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4) dan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman (Pembelajaran 3 dan 4) Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode permainan *Bingo* pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa (Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4) dan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman (Pembelajaran 3 dan 4) kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dua aspek, yaitu aspek teoritis dan aspek praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dilihat dari aspek teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah ilmu dan juga dapat memberikan informasi mengenai minat belajar siswa melalui metode permainan *Bingo*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Bagi siswa kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019 / 2020, dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode permainan *Bingo*.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru SD untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Bingo* dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Bagi sekolah, dapat memberi masukan yang berharga di sekolah dalam memperbaiki metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Peneliti, sebagai pengalaman dan menambah wawasan untuk melakukan penelitian sarana atau wahana menambah pengetahuan wawasan peneliti tentang teori dan metode pembelajaran
- e. Bagi peneliti lanjutan, sebagai bahan masukan bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan objek penelitian.