

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha menyiapkan peserta didik guna menghadapi kehidupan yang semakin cepat berubah. Melalui pendidikan juga memberikan kesempatan untuk menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan serta teknologi bagi seluruh umat manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' yang mempunyai arti proses atau cara mendidik. Secara bahasa makna dari pendidikan adalah proses perubahan sikap atau perilaku pada tata laku seseorang atau kelompok melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Menurut Budiasih dan Warnesih (2021) pendidikan dalam ranah Sekolah Dasar merupakan hal mendasar dan penting bagi perkembangan sikap serta kepribadian peserta didik. Sebagai bagian dari pendidikan, penyampaian serta penanaman ilmu pengetahuan juga perlu dilakukan. Pengetahuan dapat diberikan melalui proses pembelajaran. Optimalisasi proses belajar memerlukan peran pendidik. Pendidikan akan dikatakan berhasil bila dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Mengajar bukan sekedar membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, gagasan, dan apresiasi yang mengarah pada perubahan perilaku dan pertumbuhan siswa. Peranan guru disini merujuk pada peranannya dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik berperan dalam proses belajar, karena proses belajar adalah inti dari keseluruhan proses pendidikan serta bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik, maka guru dan peserta didik menentukan faktor-faktor yang mampu berpengaruh besar terhadap pendidikan secara. Sebelumnya proses belajar hanya terfokus pada pendidik, namun hal tersebut kini perlu diubah. Proses belajar mengajar saat ini harus berpusat pada peserta didik. Saat ini peran pendidik sebagai fasilitator dalam proses belajar sangatlah penting. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta kreatif, belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri peserta didik (Rokhanah, Widowati, dan Sutanto, 2021).

Perubahan akibat proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk antara lain aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kegiatan belajar memerlukan pembelajaran yang aktif, yaitu adanya partisipasi bersama antara guru dan peserta didik. Kegiatan belajar mengacu pada kegiatan siswa atau kegiatan belajar mengajar diluar sekolah maupun di dalam sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik (Prasetyo dan Abduh, 2021). Maka agar dapat terlaksana dan menghasilkan perubahan sesuai dengan yang di inginkan maka diperlukan beberapa faktor pendukung, yaitu dengan meneliti pengaruh dari minat belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat mengandung unsur kognisi (mengetahui), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. Unsur kognisi maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang, sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada di sekolah seperti belajar (Jamaluddin, 2020). Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan lingkungan mereka untuk mengubah perilaku mereka ke arah yang lebih baik. Untuk membantu perubahan perilaku siswa, pendidik harus mengatur lingkungan. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya pendidik untuk membantu siswa mereka untuk belajar sesuai keinginan mereka. Pendidik bertanggung jawab sebagai fasilitator dan menciptakan lingkungan yang mendukung peningkatan kemampuan belajar siswa (Hawa, 2024).

Minat belajar merupakan suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memporel objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan ketrampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Apabila hubungan yang terjadi diantara minat dan pembelajaran sangat erat, maka dapat semakin menarik minat siswa pada suatu topik/objek tertentu, dan akan membuat siswa menjadi semakin ingin nelajar mengenai topik/objek tertentu tersebut (Nugraheni, 2021). Untuk dapat membangkitkan minat tersebut tentunya pendidik hendaknya melakukan upaya yang berbeda, misalnya dengan memberikan materi yang disampaikan melalui media yang berbeda, menerapkan model pembelajaran yang tidak membosankan, dapat juga dengan menggunakan dukungan berupa visual sebagai peembelajaran, hiburan dan juga stimulasi agar minat belajar siswa meningkat, dengan demikian, tugas pendidik juga sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas IV SD Negeri Harjosari 01 ditemukan berbagai masalah mengenai minat belajar siswa yaitu siswa merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran, dan kurang memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama peneliti melakukan observasi yaitu hanya dengan menggunakan buku guru, buku siswa dan papan tulis, belum terlihat adanya menggunakan media pembelajaran lainnya sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung mengikuti pembelajaran secara pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru menyampaikan materi. Dengan demikian, peneliti menetapkan populasi dan sampel di SD Negeri Harjosari 01.

**LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA**

Nama siswa : NIVA FANISA      50/6      84  
 Hari/Tanggal : Sabtu  
 Kelas : IV B

**Petunjuk :**  
 Isilah salah satu kolom dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor (1,2,3, dan 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :  
 1 = Cukup  
 2 = Cukup Baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
<b>Perasaan senang</b>					
1.	Siswa merasa senang ketika pelajaran dimulai		✓		
2.	Siswa senang dengan materi yang diberikan oleh guru			✓	
3.	Siswa bersemangat untuk belajar karena guru mengajar menyenangkan			✓	
4.	Siswa merasa tidak senang apabila guru membatalkan ulangan				✓
<b>Keterarikan Siswa</b>					
5.	Siswa akan bertanya apabila materi yang disampaikan belum paham		✓		
6.	Siswa selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat				✓
7.	Siswa selalu mengerjakan tugas dengan rajin			✓	
8.	Siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pelajaran di sekolah				✓

  

<b>Perhatian siswa</b>				
9.	Siswa focus memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi			✓
10.	Siswa berdiskusi dengan temannya tentang tugas kelompok			✓
11.	Siswa tidak bergurau dengan teman saat pelajaran			✓
12.	Siswa tidak melamun saat guru sedang menjelaskan materi			✓
<b>Keterlibatan siswa</b>				
13.	Siswa selalu mengulang pelajaran di sekolah ketika di rumah.			✓
14.	Siswa selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran yang dijelaskan guru		✓	
15.	Siswa sering lupa membawa buku pelajaran ketika pelajaran berlangsung			✓
<b>Jumlah skor</b>				

**Gambar 2.1** Lembar Angket Siswa

Kemudian berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru dan data angket dari siswa mengenai minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01 telah diketahui bahwa jumlah dari keseluruhan siswa kelas IV adalah 52 anak, kemudian dalam kegiatan pembelajaran setiap harinya siswa tidak terus menerus datang tepat waktu, masih ada siswa yang datang terlambat ke sekolah. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikelas juga masih kurang karena masih terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang disampaikan, masih kurangnya minat belajar siswa juga mengakibatkan beberapa anak-anak yang tidak menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Meskipun demikian, reaksi siswa terhadap pertanyaan yang diberikan oleh pendidik berkenaan dengan materi pembelajaran sudah baik, walaupun terkadang respon yang diberikan masih belum sepenuhnya tepat. Meski begitu, materi yang diberikan oleh pendidik terkadang masih menyebabkan siswa merasa lelah karena menganggap materi yang diberikan kurang menarik. Dalam pembelajaran dikelas guru juga menerapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan benda yang ada disekitar kelas, seperti almari untuk contoh

benda berbentuk balok (bangun ruang) dll. Selain itu juga dengan belajar sesuai dengan yang diinginkan oleh siswa. Sementara itu, peneliti menemukan masih rendahnya tingkat minat belajar siswa pada data angket yang diisi siswa kelas IV. Berikut rincian rata-rata minat belajar dari siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01.

**Tabel 1.1** Data Angket Minat Belajar Siswa

Presentase Kelas	Indikator			Total	
	Perasaan Senang	Ketertarikan Siswa	Perhatian Siswa		Keterlibatan siswa
IV A	68%	60%	65%	56%	62,25%
IV B	55%	47%	48%	46%	49%
<b>Rata-rata</b>	61,5%	53,5%	56,5%	51%	56%

Berdasarkan tabel hasil persentase yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01 adalah untuk perasaan senang rata-rata siswa kelas IVA dan IVB adalah 615%, untuk ketertarikan siswa adalah 53,5%, untuk perhatian siswa adalah 56,5% dan untuk keterlibatan siswa adalah 51%. Untuk kelas IVA persentasenya 62,25%, kelas IVB persentasenya 49%. Jadi rata-rata perolehan minat siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01 menunjukkan hasil sebesar 56%.

Untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, penting untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dan juga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajarannya. Siswa harus di persiapkan sejak awal untuk mampu berkembang, kreatif dan juga dapat bersosialisasi dalam lingkungannya. Dengan demikian, model pembelajaran mendidik dan menumbuhkan pengalaman dapat diterapkan oleh guru untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Usaha yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan minat belajar siswa yaitu memerlukan upaya guru untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. selain itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif untuk mendorong pembelajaran aktif dikalangan peserta didik. Guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, mengelola kelas, dan menetapkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru

untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Division*) (Abrori et al. 2023).

Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling mudah. Model ini merupakan model sederhana yang baik untuk guru yang baru mengenal pendekatan kooperatif. Pada saat penerapan model pembelajaran STAD, guru menyajikan permasalahan kepada peserta didik dan mereka menyelesaikannya bersama-sama melalui kegiatan diskusi kelompok. Di akhir kegiatan akan diadakan kuis untuk membantu meningkatkan keaktifan belajar serta pemahaman siswa. Lubis (2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan jenis model pembelajaran yang menekankan aktivitas serta interaksi antar siswa, saling memotivasi serta membantu mereka menguasai materi pembelajaran dan memaksimalkan keberhasilan (Yeni et al. 2023).

Menurut Abrori et al. (2023) selain dengan menerapkan model pembelajaran, pemakaian alat peraga juga dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan alat peraga mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan pada akhirnya mampu meningkatkan minat, emosi, dan pikiran peserta didik. Januaris Pane, Nainggolan (2022) berpendapat bahwa penggunaan alat peraga merupakan salah satu faktor pendukung meningkatnya rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memancing siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga yang unik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan melibatkan siswa. Dalam upaya penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa ini peneliti menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*).

Alat peraga merupakan alat bantu pembelajaran yang sengaja dibuat dan dipersiapkan oleh guru untuk menyajikan atau menjelaskan materi pelajaran dan digunakan untuk melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Penggunaan alat peraga sangat diperlukan karena membuat pemikiran siswa menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan alat peraga tersebut sebagai sarana

penyampaian materi agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Selama proses pembelajaran, alat peraga tidak hanya berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga memungkinkan guru menyampaikan pesan kepada peserta didik itu sendiri (Sudarta, 2022).

Alat peraga merupakan sebuah alat/ benda yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa, sehingga siswa lebih fokus dalam menerima pelajaran. Alat peraga adalah sebuah alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara men dengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis. Pelajaran tidak sekedar menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses empirik yang konkrit dan realistic serta menjadi bagian dari hidup yang tidak mudah dilupakan. Alat peraga sangat diperlukan dalam memberikan pembelajaran untuk dapat memahaminya dengan lebih jelas. Namun alat peraga bukanlah pengganti pelajaran lisan atau tulisan, tetapi sebagai pelengkap dari pembantu agar pelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik dan mudah untuk di utarakan pada saat nanti ketika diperlukan (Hayati, Kartika, & Wahyuni, 2023).

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan alat peraga *House Game Animal* Alat peraga ini terbuat dari papan yang dicat warna warni agar alat peraga menjadi lebih menarik. Alat peraga ini dibentuk seperti rumah hewan berbentuk kubus yang bagian dinding dapat dibuka tutup. Bagian atap digunakan sebagai tempat untuk menempelkan *reward* yang didapat siwa jika menjawab soal dengan benar ,setiap dinding terdapat game yang berbeda-beda yang berisi pertanyaan dan jawaban yang akan dijawab oleh siswa. Jika semua kelompok sudah menjawab soal maka dinding dan atap pasang kembali membentuk rumah dan dihiasi reward yang ditempel oleh siswa. Alat peraga *House Game Animal* ini digunakan dengan upaya dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran STAD. Dengan menerapkan model pembelajan STAD dengan berbantuan alat peraga *House Game Animal*

diharapkan dapat memberikan pengaruh pada peningkatan minat belajar siswa. Sebagai kesimpulan siswa dapat berperan aktif bukan lagi pasif dalam mengikuti pembelajaran dikelas, sehingga minat belajar pada siswa dapat meningkat. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model STAD berbantuan *House Game Animal* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01 menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan *House Game Animal*?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan *House Game Animal* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01 menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan *House Game Animal*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan *House Game Animal* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh penerapan model STAD berbantuan alat peraga *House Game Animal* terhadap minat siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan model STAD terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai referensi untuk pengembangan model pembelajaran model STAD terhadap minat belajar siswa.
  - b. Mengetahui pengaruh model STAD terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01.
  - c. Sebagai alternative pembelajaran dalam proses mengajar siswa.
2. Bagi Siswa
  - a. Dengan pembelajaran STAD dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
  - b. Penerapan STAD dalam pembelajaran dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelompoknya.
3. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam penggunaan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran di sekolah sebagai langkah perbaikan proses pembelajaran sebelumnya.
4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan menambah wawasan keilmuan dalam penelitian dalam penggunaan model STAD terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.