# BAB I

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia telah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan Nasional sebagai bentuk realisasi ketentuan dalam konstitusi negara, yaitu UUD 1945 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagai petunjuk pelaksanaannya telah disahkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang didalamnya mencantumkan bahwa fungsi Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan bertanggung jawab.

Pendidikan berlangsung di mana sajadan kapan saja. Sejak seorang anak lahir hingga seumur hidupnya (*long life education*), dan dimulai dari dalam keluarga, masyarakat dan lembaga pendidikan formal pendidikan selau berlangsung. Dalam pendidikan formal, kita mengenal sekolah sebagai tempat pendidikan yang utama, karena aturan main dan tujuan pendidikan di lembaga ini sangat terstruktur dan baku yang disebut sebagai kurikulum. Keberhasilan pencapaian tujuan kurikulum tersebut sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Proses belajar adalah interaksimental, intelektual dan emosional antar individu dengan lingkungannya sehingga bisa membentuk sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya.(Sri Anitah:2009)

Pembelajaran IPS dan mata pelajaran lain di Sekolah Dasar seyogyanya disesuaikan dengan perkembangan kejiwaan yang terjadi anak berusia dibawah 12 tahun, salah satunya adalah bahwa anak SD lebih

menyukai pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata, dan mencerminkan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, anak usia 7 sampai 12 menyukai kompetisi, permainan dan pembelajaran yang menyenangkan serta memancing kreatifitas.

Pemilihan tema penelitian tentang kreatifitas didasari alasan bahwa kreatifitas merupakan hal penting dalam pembelajaran, karena dengan kreatifitas belajar, siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan dapat menemukan hal-hal baru sesuai kegemarannya dan kebebasan dalam melaksanakan tugas dari guru.(Sri Anitah:2009).

Kondisi riil yang dialami oleh penulis sebagai pengajar Sekolah Dasar, yaitu di SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar , khususnya mata pelajaran IPS di kelas III pada tahun ajaran 2012/2013 , adalah sebagai berikut: Dalam pembahasan suatu kompetensi dasar (KD), berdasarkan pengamatan sewaktu proses pembelajaran, kegiatan tes, pengamatan perbuatan serta dokumentasi nilai, dapat digambarkan bahwa dari jumlah 13 siswa dalam satu kelas, diberikan soal sebanyak 10 butir, hanya terdapat 1 siswa yang mampu mengerjakan dengan benar semua, 2 siswa benar 8, dan 3 siswa benar 7. Sementara ada 4 siswa menjawab benar 5, 2 siswa mendapat 3 dan bahkan 1 siswa sama sekali tidak dapat mengerjakan dengan benar. Jika setiap jawaban benar diberikan skor 10, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68 poin, maka diperoleh data hanya ada 5 siswa dari 13 siswa yang tuntas. Dengan demikian persentase keberhasilan pembelajaran hanya sebesar 38,4%.

Semangat dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang, siswa terkesan pasif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh jawaban bahwa mereka kurang suka belajar IPS dengan alasan bosan dan materi yang banyak serta cara guru menyampaikan yang kurang bervariasi. Ada satu hal temuan lagi bahwa tugas dari guru direspon dengan sangat monoton tanpa kreatifitas.Dari fakta diatas bisa disimpulkan sementara bahwa

prestasi belajar IPS cukup rendah disebabkan oleh kreatifitas belajar yang rendah.

Terjadinya kondisi tersebut berakar dari beberapa penyebab, diantaranya adalah kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan teknik menerapkan strategi dan metode pembelajaran selain yang sudah ditempuh, untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang tercantum dalam kurikulum yaitu standar kompetensi yang diuraikan dalam kompetensi dasar serta tercermin dalam indikator-indikatornya dan kemudian diukur dengan skala Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yang telah disepakati sebelumnya.. Tindakan perbaikan ini selanjutnya disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode STAD .

Pemilihan metode ini berdasarkan pertimbangan bahwa kelebihan metode iniantaralainsiswa lebih mampu mendengar,menerima dan menghormati serta menerima pendapat oranglain, meyakinkan dirinya untuk membantu orang lain,mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif, bertanggung jawab, mampu mengaktualisasikan , dan mengoptimalkan kemampuan dirinya sehingga menumbuhkan kreatifitas dalam belajar IPS.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **Peningkatan Kreatifitas Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Belajar STAD Pada Siswa kelas III SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.**

## 2. PembatasanMasalah

Untuk menghindari terlalu luasnya cakupan penelitian, dan tercapainya pembahasan yang tepat, terarah dan sistematis, maka masalah penelitian ini dibatasi pada; peningkatan kreatifitas dalam belajar IPS dengan penerapan metode STAD *(Students Team Achievement Division*), sedangkan penelitian

hanya dilakukan pada siswa kelas III di SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar di tahun pelajaran 2012/2013.

**3. Perumusan Masalah**

Dari uraian diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu "Apakah penerapan metode STADdapat meningkatkan kreatifitas belajar IPS pada siswa kelas III SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013 ?"

**4. Tujuan Penelitian**

**a) Tujuan Umum**

Tujuan umumpenelitian ini adalah : Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas belajar IPS pada siswa kelas III SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

**b) Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah : Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas belajar IPS melalui penerapan metode STAD pada siswa kelas III SDN 02 Jatiharjo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013

**5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

a. Meningkatkan kreatifitas belajar, khususnya mata pelajaran IPS sehingga meningkatkan prestasi belajar.

b.Mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan melalui metode STAD secara langsung dalam pembelajaran.

c.Belajar bertanggung jawab dan bertindak atas nama kelompok dan saling membantu untuk mencapai tujuan..

2. Bagi Guru

a. Menemukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran khususnya IPS.

b. Menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, penuh kerjasama dan saling menghargai serta mengurangi verbalisme.

c. Meningkatkan kompetensi dan kinerja guru.

3. Bagi Sekolah

a. Mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran.

b. Mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan sebagai rujukan bagi peneliti berikutnya.