

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

"Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". (UU 20/2003). Guru sebagai seorang pendidik dalam proses pembelajaran menempati posisi strategic dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa. Seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, selalu dituntut untuk memikirkan tentang bagaimana cara merencanakan dan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang berdampak pada penanaman pengetahuan, pembentukan sikap, perilaku dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Rohman Natawijaya (1989) dalam Hera Lestari Mikarsa, dkk (2009: 1.19) menyatakan bahwa "program pendidikan di SD perlu lebih memperhatikan tingkat perkembangan kognitif dan afektif siswa sehingga pendidikan yang diberikan kepada siswa menjadi lebih bermakna". Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk

merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Seorang guru berperan sebagai fasilitator, yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah student centered atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru dituntut untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran inovatif yang kemudian mampu mengimplementasikan secara nyata dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang bersifat teacher centered atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Pada, umumnya pembelajaran di SD masih belum memperoleh hasil yang maksimal, hal ini disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional serta, materi pembelajaran tidak sepenuhnya dapat dipahami oleh siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan.

Guru dan siswa pun menganggap bahwa mata pelajaran IPS

sebagai pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan bersifat hafalan.

Hal ini disebabkan cakupan materi IPS yang sangat kompleks mencakup sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya. Namun meskipun kebanyakan orang menganggap mata pelajaran IPS sangat membosankan itu tidak berarti bahwa mata pelajaran IPS harus ditinggalkan, akan tetapi siswa juga harus dapat menguasai dan memahami materi IPS seperti halnya membaca, menulis, dan berhitung. Mata pelajaran IPS harus dipelajari sebagai sarana dan bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kondisi tersebut, maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai metode, pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Untuk menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka guru harus menggunakan pembelajaran yang inovatif. Selain itu diperlukan adanya motivasi baik dari dalam diri siswa maupun dari guru.

Berdasarkan pengamatan awal tanggal 25 Juni 2012, rendahnya hasil belajar IPS pada siswa SD Negeri Karangdukuh Klaten disebabkan kurangnya motivasi yang ada dalam diri siswa untuk mempelajari materi IPS. Selain itu, siswa juga malas apabila disuruh membaca materi yang terlalu banyak. Menurut peneliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan

menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching dengan strategi pembelajaran Everyone Is A Teacher Here. Everyone Is A Teacher Here merupakan salah satu dari sekian banyak dari strategi pembelajaran aktif yang dipilih oleh peneliti.

Kolaborasi model dan strategi pembelajaran tersebut menurut peneliti merupakan salah satu pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan keaktifan siswa serta dapat menumbuhkan motivasi siswa karena model dan strategi pembelajaran tersebut diramu menjadi satu dan menjadi suatu pembelajaran yang menarik.

Ada berbagai macam model dan strategi pembelajaran. Setiap model dan strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran dan strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru, sehingga terciptalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul berupa "Penerapan model *Quantum Teaching* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangdukuh Klaten pada mata

pelajaran IPS tahun 2012/2013.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian tindakan kelas ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan penerapan strategi everyone is a teacher here dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V SD Negeri Karangdukuh Klaten?
2. Apakah dengan penerapan strategi everyone is a teacher here dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Karangdukuh Klaten?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan strategi everyone is a teacher here
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata. pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *quantum teaching*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

- a. Memberikan sumbangan bagi pengembang pengetahuan khususnya tentang motivasi dan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *quantum teaching*.
- b. Memberikan kontribusi bahwa motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V dapat ditingkatkan melalui kolaborasi model pembelajaran *quantum teaching* dan strategi *everyone is a teacher here*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, motivasi dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok dan hasil belajar IPS pada kelas V SD Negeri Karangdukuh Klaten.
- 2) Meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat (menyatakan dengan benar) melalui jawaban atas pertanyaan yang telah dibuatnya berdasarkan sumber bacaan yang diberikan.
- 3) Melatih siswa dalam menyimpulkan masalah dan hasil kajian pada masalah yang dikaji
- 4) Meningkatkan penguasaan materi IPS dan mengambil nilai-nilai untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Melatih siswa SD Negeri Karangdukuh Klaten untuk berfikir kritis, sistematis dan ilmiah.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan bane tentang pembelajaran yang inovatif.
- 2) Memberiakan gambaran bagi guru tentang pentingnya kolaborasi model pembelajaran *quantum teaching* dan strategi *everyone is a teacher here* terkait dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS.
- 3) Meningkatkan kinerja guru melalul perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan variasi model dan strategi pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya pembelajaran yang inovatif kolaborasi model pembelajaran *quantum teaching* dan strategi *everyone is a teacher here* pada mata pelajaran IPS maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan bemiilai tinggi. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi sebagai indikator kualitas sekolah tersebut.