BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu bantuan untuk peserta didik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Menurut pasal I butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Interaksi peserta didik dengan pendidik merupakan proses komunikasi dua arah melalui kegiatan belajar dan mengajar. Mengajar dilakukan oleh guru atau pendidik dan belajar dilakukan oleh siswa atau peserta didik.

Menurut Syaiful Sagala (2013: 61) pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu *pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua*, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran terkadang tidak selalu efektif dan efisien sehingga hasil belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Hal tersebut terjadi karena adanya kendala yang menghambat aktivitas

pembelajaran, baik dari siswa, guru maupun lingkungan. Oleh karena itu guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menurut pendapat Syaiful Sagala (2013: 58) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru mampu menciptakan kondisi belajar yang membangun kreatifitas siswa untuk menguasai ilmu pengetahuan. Menciptakan kondisi belajar yang dapat membangun kreatifitas siswa ini terkait dengan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini merupakan stimulus agar siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kaitannya dengan proses pembelajaran, motivasi memiliki pengaruh yang besar pada proses belajar siswa. Tanpa adanya motivasi, maka proses belajar siswa akan berjalan kurang lancar. Motivasi merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam individu untuk melakukan sesuatu. Maka motivasi belajar dalam hal ini mengandung arti dorongan untuk belajar. Menurut pendapat Sardiman (2007: 40) seseorang akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Dengan motivasi yang dimiliki oleh siswa maka kegiatan belajar akan memiliki hasil yang baik.

Motivasi belajar tidak hanya diwujudkan dalam kata-kata saja. Akan tetapi kegiatan pembelajaran yang inovatif pun dapat memotivasi siswa untuk belajar. Terlebih lagi pada mata pelajaran yang syarat akan materi dan menuntut siswa untuk banyak membaca. Tentu membutuhkan strategi-strategi pembelajaran yang tepat dan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Sedangkan seringkali guru masih belum menghadirkan inovasi dalam

pembelajarannya. Rata-rata guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional.

Pembelajaran yang monoton dan konvensional membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan tidak menarik. Seakan-akan kelas menjadi sepi. Hal tersebut karena siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses komunikasi hanya terjadi satu arah saja. Siswa hanya duduk sambil mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Seperti halnya yang terjadi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Pada umumnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih bersifat *teacher centered*. Hal ini dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS. Terlebih lagi siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang tidak menarik dan membosankan karena bersifat hafalan. Kondisi yang demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai oleh guru.

Seperti halnya permasalahan di atas, hal serupa juga terjadi pada pembelajaran IPS di kelas IV di SD Negeri I Tempursari Klaten. Dengan materi pelajaran IPS yang sangat banyak, siswa tidak akan termotivasi apabila hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tugas saja. Hal tersebut dibukatikan dari hasil observasi di lapangan, bahwa pada saat pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri I Tempursari berlangsung, sebagian besar siswa tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari sebagian

besar siswa tersebut ada yang mengantuk, ada yang mengobrol dengan teman di sebelahnya, ada yang membuka buku pelajaran lain selain IPS, ada yang sibuk dengan mainannya yang disembunyikan di laci dan bahkan ada yang sering ijin keluar kelas dengan alasan ke kamar mandi.

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri I Tempursari pada mata pelajaran IPS adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *everyone is a teacher here.* Strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran aktif dimana siswa akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Strategi ini sangat cocok diterapkan di kelas tinggi salah satunya kelas IV. Dengan strategi ini siswa akan termotivasi untuk belajar dengan giat. Strategi ini merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk menjadi guru bagi siswa yang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul "Penerapan Strategi Pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas IV SD Negeri I Tempursari Klaten Tahun 2013/ 2014".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam mengajar mata pelajaran IPS.
3. Siswa malas apabila disuruh membaca materi yang terlalu banyak.
4. Siswa banyak yang tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, yang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat mengajar materi IPS.
2. Guru belum pernah menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS. Jadi pembelajaran masih bersifat monoton dan konvensional.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri I Tempursari Klaten ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang ditinjau dari segi siswa, guru dan sekolah. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi siswa

1. Meningkatkan motivasi belajar, motivasi dalam pembelajaran IPS.
2. Meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.
3. Meningkatkan penguasaan materi IPS.

b. Manfaat bagi guru

1. Memberikan pengetahuan kepada guru tentang pembelajaran yang inovatif.
2. Memberikan gambaran bagi guru tentang pentingnya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*.
3. Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan variasi strategi pembelajaran.