

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari peradapan manusia yang terus berkembang. Pendidikan bertujuan menumbuhkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, dan normal. Potensi ini merupakan bawaan sejak dilahirkan. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi itu. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, berfungsi mengembangkan kemampuan dan mengembangkan watak serta peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal penting dapat berpengaruh terhadap mutu pendidikan sekolah adalah proses kegiatan belajar mengajar yang baik, kegiatan belajar yang berorientasi pada keaktifan dan kemandirian siswa, karena pada dasarnya siswa mempunyai potensi untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Akan tetapi, selama ini guru hanya bertugas memberikan siswa dengan materi-materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) masih terpusat

pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari cara penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga cenderung guru yang aktif sedangkan siswa hanya duduk dan mendengarkan. Hal tersebut dapat berdampak pada keaktifan siswa yang rendah. Dalam proses belajar mengajar pembelajaran aktif dapat diartikan suatu proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dari pada berpusat pada guru (Sunarto, 2012: 28).

Guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Untuk memenuhi hal tersebut, guru harus melaksanakan tugas secara profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan dan mengevaluasi. Keaktifan belajar pada proses belajar mengajar dapat meliputi kegiatan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai dengan evaluasi dan program tindak lanjut. Pembelajaran tidak lepas dari evaluasi untuk menciptakan manusia yang cerdas dan berimbang.

Keaktifan belajar dapat diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Terutama pada pembelajaran IPS sangat diperlukan aktifitas fisik maupun mental siswa. Hal ini tentu membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dan mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan

konvensional membuat siswa bosan mengikuti pelajaran. Seperti yang terjadi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Pada pembelajaran IPS seharusnya siswa diajak untuk terlibat aktif dalam menentukan konsep-konsep pembelajaran, tetapi siswa hanya menjadi pendengar ceramah guru dan pasif. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena guru mengajarkan pembelajaran IPS hanya dengan ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak memahami materi sehingga mudah lupa terhadap materi yang pernah dipelajari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, dalam pembelajaran guru kelas V di SD Negeri 03 Bandardawung Tawangmangu khususnya dalam mengajar mata pelajaran IPS belum menggunakan strategi pembelajaran inovatif yang membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran dan aktif belajar, tetapi guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah hanya membuat siswa menjadi pasif dalam menerima pelajaran yang disampaikan, hal ini membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, kurang membuat siswa memiliki semangat sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan tidak menyenangkan.

Permasalahan di atas menjelaskan kegiatan pembelajaran masih perlu diperbaiki, yakni keaktifan belajar siswa dan strategi pembelajaran yang diterapkan kurang menarik. Pembelajaran menuntut interaksi antar siswa dan guru dengan siswa. Agar proses pembelajaran tidak berpusat pada guru, maka banyak cara yang bisa dilakukan untuk menjadikan siswa

aktif dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, misalnya siswa memberi tanggapan atau pertanyaan, menjawab pertanyaan dan aktif dalam diskusi kelompok. Strategi pembelajaran yang diterapkan dengan tepat merupakan cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran berisi cara-cara yang akan dipilih seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Menurut Suprijono (2009: 83) strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan-urutan kegiatan dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi permasalahan siswa kelas V di atas adalah strategi pembelajaran *Time Quiz*.

Menurut Zaini, dkk (2007: 57) strategi pembelajaran *Team Quiz* merupakan strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Strategi *Team Quiz* diawali dengan menjelaskan materi pelajaran secara klasikal, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembar kerja. Siswa mendiskusikan materi tersebut, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan

dan jawaban untuk untuk memahami materi yang dipelajari. Setelah siswa selesai mempelajari materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga memiliki motivasi untuk belajar.

Teknik pembelajaran dengan strategi *Team Quiz* ini dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa melalui cara menyenangkan yaitu kolaborasi. Sehingga dengan penggunaan strategi pembelajaran *Team Quiz* keaktifan siswa akan meningkat karena siswa tidak mengalami kejenuhan. Dengan tingginya keaktifan siswa, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung.

Terkait dengan hal itu maka diperlukan upaya akademik melalui kajian mendalam dan penelitian untuk mengkaji strategi pembelajaran *Team Quiz* pada pembelajaran IPS. Berpijak dari uraian di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul: “PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI 03 BANDARDAWUNG KECAMATAN TAWANGMANGU KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
3. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi
4. *Team Quiz* merupakan alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian di SD Negeri 03 Bandardawung Tawangmangu ini menjadi jelas dan terarah, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPS
4. Usaha peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS meliputi keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan dengan tanggapan, serta aktif dalam diskusi kelompok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- a. Tujuan umum
 - 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - 2) Meningkatkan kompetensi profesional guru
- b. Tujuan khusus
 - 1) Meningkatkan keaktifan pembelajaran IPS melalui strategi pembelajaran *Team Quiz* siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

- 2) Meningkatkan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran *Team Quiz* siswa kelas V SD Negeri 03 Bandardawung Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS melalui strategi pembelajaran *Team Quiz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan motivasi, sehingga senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa
- 3) Menciptakan persaingan sehat antar siswa dalam berprestasi
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa

b. Bagi Guru

Memberikan masukan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SD untuk menerapkan strategi pembelajaran

Team Quiz dalam proses belajar mengajar di kelas sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan juga sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya
- 2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* serta pengaruh dan perkembangan siswa setelah penggunaan strategi pembelajaran *Team Quiz*

e. Bagi Peneliti Lain

Memberikan masukan selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada peningkatan keaktifan siswa melalui strategi pembelajaran *Team Quiz*.