

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan manusia yang berkualitas, bermoral, dan berketuhanan Yang Maha Esa. Pendidikan menurut UU No.20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pembelajaran berlangsung dari manusia dilahirkan hingga manusia meninggal dunia, tidak ditentukan batas waktunya. Agen pendidikan terdiri dari keluarga, sekolah, media sosial maupun lingkungan sosial. Dalam pendidikan formal yaitu sekolah terdapat pelaku pendidikan yang diperankan oleh guru, peserta didik, dan staff pendidik lainnya. Guru merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar dikelas. Sehingga kemampuan dan profesionalitas seorang guru menjadi tolok ukur dalam pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini guru

merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik peserta didik, minat dan bakat, dorongan dari dalam diri, dorongan dari luar peserta didik, dan keterlibatan langsung peserta didik sehingga menjadikan pengalaman badi peserta didik. Keterlibatan siswa tercermin dari keaktifan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti menulis, membaca, mendengarkan, menjawab pertanyaan guru, dan lain sebagainya. Peran guru sangat penting dalam mengembangkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya serta mengajak peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh pada saat proses pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran yang digunakan seorang guru perlu dipertimbangkan sebagai aspek pendorong keberhasilan peserta didik. Dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, hendaknya guru memperhatikan karakteristik peserta didik, jumlah peserta didik, tingkat kemampuan dan keterampilan peserta didik, dan juga memperhatikan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dengan pemilihan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di MIM I Watukelir di kelas IV pada tanggal 15 Oktober 2013 diperoleh hasil bahwa peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran IPS, tidak mau bertanya mengenai materi yang belum paham, siswa merasa jenuh dengan teori IPS yang cukup banyak. Metode yang digunakan guru yaitu metode ceramah yang di variasi dengan kegiatan tanya jawab, akan tetapi dalam kegiatan tanya jawab hanya peserta didik tertentu saja yang mau menjawab dan tidak semua peserta didik mau memaparkan pendapatnya ataupun jawabannya. Metode yang divariasikan dengan kegiatan tanya jawab menjadikan peserta didik bosan dan mengantuk, sehingga peserta didik tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton membuat peserta didik cepat merasa jenuh sehingga motivasi belajar siswa cukup rendah, prosentase motivasi belajar siswa kurang lebih 35% dari jumlah siswa kelas IV. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami materi yang disampaikan, sehingga ketercapaian hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh data dari 19 siswa, (69%) 15 siswa masih mendapat nilai dibawah batas kriteria ketuntasan minimal (KKM), (31%) 4 siswa lulus KKM dengan nilai baik. Nilai KKM kelas IV MIM I Watukelir mata pelajaran IPS yaitu 75. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut guru perlu mengatasi permasalahan yang ada, salah satu caranya dengan menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa pada saat pembelajaran di kelas.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik yang diharapkan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar adalah strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*. Melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* dalam pembelajaran IPS peserta didik diajak untuk berfikir secara aktif, mendorong siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain, saling membantu siswa dalam kelompok.

Penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik diajak untuk berfikir secara aktif, mendorong siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain, saling membantu siswa dalam kelompok. Karena jika salah seorang gagal maka akan menghambat kesuksesan kelompok. Dalam strategi pembelajaran ini seorang guru hendaknya mengadakan sistem skor pengembangan atau pemberian hadiah untuk merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik meneliti tentang  
**：“PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA MELALUI  
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS-  
ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)* KELAS KELAS IV MIM I  
WATUKELIR TAHUN AJARAN 2013/2014”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar kurang efektif karena banyak siswa yang kurang memperhatikan.
2. Pada saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang diam dan tidak mau bertanya apabila ada materi yang belum jelas, tetapi siswa mau menjawab pertanyaan dari guru apabila ditunjuk oleh guru.
3. Motivasi belajar IPS siswa kurang, karena siswa merasa jenuh disaat harus membaca materi yang cukup banyak.
4. Siswa kurang bersemangat saat pembelajaran IPS, sehingga tidak memahami materi yang diberikan oleh guru.
5. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa merasa tidak bersemangat dan jenuh.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memperoleh fokus kajian masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.
2. Motivasi belajar IPS dikhususkan pada perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPS.
3. Hasil belajar IPS siswa kelas IV MIM I Watukelir.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPS terutama dalam hal peningkatan

motivasi siswa melalui strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014.

## 2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

### a. Bagi Sekolah

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan bagi perbaikan kualitas pembelajaran dikelas dalam meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.
- 2) Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah.

### b. Bagi siswa

- 1) Memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV MIM I Watukelir tahun ajaran 2013/2014.

### c. Bagi guru

- 1) Memberikan wawasan atau pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran yang efektif diantaranya strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercapai tujuan pendidikan.

2) Guru lebih kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti

Mengetahui pemecahan masalah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.