#### BAB I

# **PENDAHULUAN**

# A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan.Perkembangan pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.Perkembangan dalam dunia pendidikan dapat ditunjukkan dalam perubahan kurikulum yang selalu berkembang mengikuti berkembangnya dunia pendidikan.

Mulai tahun 2006/2007 di Indonesia berlaku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Mulyasa (2006: 9) KTSP merupakan upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih dekat dengan guru. Dengan KTSP penyelenggaraan pendidikan terutama guru, akan lebih banyak dilibatkan dan diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai. Guru dapat melakukan upaya-upaya kreatif serta inovatif dalam pengelolaan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun kenyataan di lapangan masih terdapat permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi lapangan di SDN 2 Muruh Gantiwarno kelas V terdapat beberapa permasalahan antara lain kurangnya motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, karena mereka lebih asyik bercanda dengan temannya.

Partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran juga tidak optimal, sehingga dalam pembelajaran komunikasi hanya berlangsung satu arah. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan model pembelajaran yang masih konvensional.Metode ceramah masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan satu arah saja yakni dari guru ke siswa, sehingga siswa akan cenderung pasif. Siswa hanya berfungsi sebagai pendengar dan penerima apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang belum optimal tersebut mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah khususnya pada pelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pelajaran IPS yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan pelajaran lain.

Ari Yuliati, S.Pd, guru IPS kelas V SDN 2 Muruh mengemukakan bahwa selama ini proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang membosankan, karena kegiatan pembelajaran yang hanya didominasi oleh ceramah dari guru.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut guru sebagai tenaga pendidik perlu mencari model pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut di atas adalah penggunaan strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* yang melibatkan keaktifan siswa secara langsung.

Menurut Slavin (2008: 10) Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran dalam *Student Team Achievement Division (STAD)* dimulai dengan presentasi pelajaran didalam kelas. Presentasi tersebut haruslah mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan pelajaran. Kegiatan-kegiatan tim dan kuisnya mencakup latihan dan penilaian yang independen secara berturut-turut.

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Penggunaan strategi *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Muruh Gantiwarno Klaten.

#### B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini hanya dibatasi pada hubungan antara penggunaanstrategi *Student Team Achievement Division (STAD)*terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Muruh.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian "Apakah strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN 2 Muruh tahun 2013/2014?"

# D. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN 2 Muruh tahun 2013/2014.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti seperti berikut:

# a. Bagi guru:

- 1) Guru dapat memperoleh pengetahuan mengenaistrategi pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD )* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.
- Guru terinspirasi untuk meninggalkan metode konvensional dalam menyampaikan pembelajaran.

## b. Bagi siswa

- Siswa akan memperoleh pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran dengan strategi Student Team Achievement Division (STAD).
- 2) Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan strategi *Student Team Achievement Division (STAD)*.