

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah mendapat tempat terhormat karena telah difahami bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan penerus. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berpotensi dan dapat bersaing di dunia global. Di Indonesia telah dikuatkan dengan dasar Pancasila dan UUD 1945 yang pelaksanaannya tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

“Menurut Samino (2011: 19) Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) kepada orang yang belum dewasa (peserta didik) untuk memperoleh kedewasaan, baik kedewasaan jasmani, rohani, maupun sosial. Usaha sadar artinya pendidikan dilakukan dengan penuh kesadaran, terencana dan sistematis, tidak asal-asalan, semuanya melalui proses yang logis, rasional dan dapat dipertanggung jawabkan.”

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan perilaku stabil dalam belajar.

Peran seorang guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran di kelas. Segala kegiatan di dalam kelas sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru, dari mengelola kelas hingga mengatur segala kegiatan selama

proses pembelajaran. Sehingga keberhasilan atau kegagalan kelas tersebut ditentukan oleh peran seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Prasyarat utama yang harus dipenuhi bagi berlangsungnya Proses Belajar Mengajar (PBM) yang menjamin optimalisasi hasil pembelajaran ialah tersedianya guru dengan kualifikasi dan kompetensi yang mampu memenuhi tuntutan dan tugasnya, serta guru yang kreatif dan inovatif yang selalu memiliki keinginan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu Proses Belajar Mengajar (PBM) dikelas.

Permasalahan yang timbul ketika Proses Belajar Mengajar berlangsung pada umumnya adalah rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran, guru belum menerapkan strategi pembelajaran. Terlihat pada saat Proses Belajar Mengajar (PBM) yang berlangsung dimana pembelajaran bersifat konvensional dengan ceramah kemudian memberi tugas sehingga keterlibatan siswa secara aktif masih sangat kurang. Penerapan strategi dalam pembelajaran belum diterapkan sehingga siswa cenderung merasa malas dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Motivasi merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Meskipun siswa memiliki potensi yang tinggi dalam suatu bidang mata pelajaran, akan tetapi jika tidak ada motivasi dalam dirinya maka tujuan

pembelajaran tidak akan dicapai secara optimal. Tanpa adanya motivasi terkadang siswa sangat malas untuk belajar. Motivasi belajar sangat berperan dalam mencapai keberhasilan belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar IPS juga dialami oleh siswa kelas II SD Negeri Singopuran 02 Kartasura. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar adalah kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Data hasil observasi menunjukkan dari 22 siswa kelas II SD Negeri Singopuran 02 Kartasura, persentase motivasi belajar siswa hanya mencapai 42%, sedangkan 58% siswa masih belum termotivasi dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru. Siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi sedangkan guru hanya monoton menguasai kelas, sehingga siswa takut dan enggan untuk bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas atau belum paham.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, hendaknya guru mampu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dikelas sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Sekarang ini telah banyak dikembangkan beberapa strategi pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk membuat pembelajaran lebih aktif agar nantinya berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa. Salah satu strategi yang menarik, menyenangkan dan mengaktifkan kelas yaitu *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* atau Teka-

teki Silang merupakan strategi pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, 2007: 73).

Strategi *Crossword Puzzle* ini sepertinya cocok diterapkan pada mata pelajaran IPS mengingat luasnya cakupan materi pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPS yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas II SD Negeri Singopuran 02 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian tersebut terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini penting agar penelitian dapat terfokus. Pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPS siswa kelas II SD Singopuran 02 Kartasura Sukoharjo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS.

2. Strategi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada penggunaan strategi *Crossword Puzzle*.

C. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diajukan adalah:
“Apakah penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas II semester 2 SD Negeri Singopuran 02 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014 ?”.

D. Tujuan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibedakan menjadi tujuan khusus dan tujuan umum, yaitu:

1. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas II semester 2 SD Negeri Singopuran 02 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- b. Untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dengan menambah pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam upaya peningkatan motivasi belajar IPS siswa.

2. Manfaat Praktis, meliputi :

a. Siswa

- 1) Dengan diterapkannya strategi *crossword Puzzle* diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar.
- 2) Diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Guru

- 1) Guru mempunyai banyak referensi dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan peserta didik.
- 2) Guru mempunyai bahan masukan untuk memilih strategi *Crossword Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPS

- 3) Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menarik salah satunya dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.
- 4) Guru mampu memberikan bimbingan, motivasi, dan respon positif terhadap motivasi belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

c. Sekolah

- 1) Pihak sekolah dapat menjadikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai salah satu cara atau masukan terhadap guru-guru yang ingin meningkatkan motivasi belajar IPS yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Kepala sekolah dapat memberikan motivasi kepada guru untuk menerapkan strategi pembelajaran inovatif seperti strategi *Crossword Puzzle* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Adanya peningkatan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pembandingan atau sebagai referensi sehingga mengetahui keunggulan dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.