BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor pendukung maju atau mundurnya perkembangan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan manusia (siswa/peserta didik) dapat meraih ilmu yang bermanfaat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini diterangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 1, yang menyebutkan bahwa:[1]

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kebutuhan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan yang mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotorik, sehingga dapat mengikuti bahkan menjadi pelopor pebaharuan dalam pendidikan. Pendukung lain keberhasilan belajar adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Kesiapan belajar terhadap apa

[1] Undang-Undang republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Presiden Republik Indonesia, 2003), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang akan diajarkan oleh guru pada pertemuan nantinya, dapat berdampak pada prestasi siswa itu sendiri. Faktor lain yang menunjang keberhasilan belajar siswa adalah keaktifan siswa di kelas. Kegagalan dan keberhasilan belajar sangat bergantung pada siswa itu sendiri karena individu mempunyai sifat dan karakter yang berbeda. Semakin aktif siswa dalam proses belajar mengajar, baik mandiri maupun di sekolah makin baik tercapai prestasi belajarnya.

Untuk mencapai pendidikan yang bermutu tersebut dibutuhkan strategi mengajar yang baik. Strategi mengajar merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi pelajaran dengan memusatkan perhatian pada situasi belajar untuk mencapai tujuan. Strategi mengajar yang baik adalah strategi yang menuntut keaktifan peserta didik dalam berfikir dan bertindak secara berdikari dan kreatif dalam mengembangkan materi yang sudah dikuasai. Salah satu upaya pembaharuan dibidang pendidikan adalah pembaharuan strategi atau meningkatkan relevansi metode mengajar. Strategi mengajar dianggap relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran.

Salah satu strategi mengajar yang dapat dilakukan adalah melalui ketepatan penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik yang diterima sebagaimana mereka diajarkan yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan menggunakan metode konvensional ceramah saja. Seperti yang terlihat ketika penulis melakukan observasi pertama kali ke MI Raudlatul Muta'allimin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lamongan siswa cenderung mengantuk ketika guru mengajar dengan berceramah. Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas bermakna yaitu pembebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi peserta didik. Maka dari itu penggunaan strategi pembelajaran yang baik sangat diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan bermakna dan menyenangkan.

Salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik di bangku sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPS adalah pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.[2]

Motivasipun berpengaruh besar terhadap kegiatan belajar karena bila materi pelajaran atau suasana belajar tidak menyenangkan dan tidak mampu menarik perhatian peserta didik maka dapat dipastikan peserta didik tidak dapat belajar dengan baik. Kenyataan yang ada di lapangan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV MI Raudlatul Muta'alimin Lamongan masih sangat jauh dari yang diharapkan. Seorang guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional ceramah dan menggunakan media yang belum bisa menanamkan konsep kepada peserta didik.

[2] Nana Supriatna, et al., *IPS Terpadu "Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Sejarah",* (Jakarta: Gravindo Media Pratama, 2008), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 09 Mei 2015 ditemukan bahwa guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah saja. Guru dalam melakukan pembelajaran kurang mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar, karena peserta didik dalam belajar hanya duduk diam dan catat sedikit terjadi umpan balik antara peserta didik dan guru.[3]

Selama ini kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat proses belajar lebih banyak hanya mendengar apa yang disampaikan guru. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah, yaitu guru kepada peserta didik. Dengan pembelajaran satu arah, menimbulkan kelelahan dan kebosanan bagi peserta didik, sehingga motivasi peserta didik pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi berkurang. Hal ini di tandai dengan penyebaran angket motivasi kepada siswa, yang mana hasil persentase motivasi siswa pra siklus sebesar 30 dengan jumlah 3 dari 10 siswa yang mempunyai motivasi belajar kategori tinggi . Motivasi peserta didik pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi dapat ditumbuh kembangkan sendiri oleh masing-masing peserta didik dan guru. Disini guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar dan aktif dalam proses belajar mengajar.

[3] Ana Fitriya S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan, Observasi, 09 Mei 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Banyak sekali strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Agar hasil yang dicapai memuaskan diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu strategi yang dapat membangkitkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi yaitu dengan penggunaan strategi *Team Quiz.*

Pembelajaran tipe *Team Quiz* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman dimana peserta didik dibagi kedalam tiga tim. Setiap peserta didik dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para peserta didik akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi dan meningkatkan kerjasama agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Hal ini siswa akan memiliki motivasi untuk belajar IPS materi perkembangan teknologi.[4]

Dengan adanya permasalahan yang dikemukakan di atas maka proses pembelajaran dalam materi yang sedang diajarkan, dilakukan dengan strategi *Team Quiz*. Strategi *Team Quiz* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu peserta didik dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembar kerja.

[4] Melvin L. Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nusamedia, 2006), 175

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis. Sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Apabila dalam proses pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan strategi belajar yang tepat dan dapat membangkitkan motivasi serta pemahaman peserta didik pada pelajaran IPS materi perkembangan teknologi, maka peserta didik akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN LAMONGAN PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MELALUI STRATEGI *TEAM QUIZ"*.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi *Team Quiz* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi setelah menerapkan strategi *Team Quiz*?

C. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi tersebut adalah dengan menerapkan strategi *Team Quiz (kuis kelompok)* pada kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan yang dilakukan melalui 2 siklus. Tiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya yaitu: perencanaan *(Planning)*, pelaksanaan tindakan *(acting)*, observasi *(observing)*, dan refleksi *(reflecting)*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi *Team Quiz* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi setelah menerapkan strategi *Team Quiz*.

E. Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti membahas tentang peningkatan motivasi belajar IPS materi perkembangan teknologi dengan strategi *Team Quiz* kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Tegalrejo Lamongan. Adapun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator akan dibahas sebagai berikut:

1. Standar Kompetensi :

   Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota provinsi

2. Kompetensi Dasar :

   Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

3. Indikator :

   a. Menjelaskan pengertian teknologi produksi, komunikasi dan transportasi
   b. Memberi contoh alat-alat teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada masa lalu dan sekarang

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa

   a. Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar IPS pada siswa
   b. Memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif

2. Bagi guru

   a. Menambah wawasan tentang strategi pembelajaran aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran
   b. Memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran IPS terkait dengan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi institusi

Memberikan masukan atau saran dalam upaya untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan ativitas dan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudlatul Muta'allimin Lamongan tahun ajaran 2014/2015.

4. Bagi masyarakat
   a. Mengetahui bahwa pada pembelajaran di sekolah masih banyak masalah yang seharusnya perlu diteliti
   b. Memberikan solusi agar pendidikan di lembaga formal dapat mencetak generasi yang berkualitas.
5. Bagi peneliti
   a. Memperbaiki pembelajaran yang kurang efektif pada saat pembelajaran
   b. Pengalaman baru pada saat penelitian ada kejadian yang terjadi dalam situasi pembelajaran di kelas.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan pengertian sebagi berikut:

1. Peningkatan. Peningkatan berasal dari kata dasar tingkat. yang berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.[5]

[5]Adi S, *Pengertian Peningkatan Menurut Ahli*, (08 Agustus 2014), Http://Www.Duniapelajar.Com.pengertian-Peningkatan-Menurut-Para-Ahli.Html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Motivasi belajar

   Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[6]

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

   Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara.[7]

4. Perkembangan Teknologi

   Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan, dan kenyamanan hidup manusia.[8]

5. Strategi *Team Quiz*

   Strategi *Team Quiz* (kuis kelompok) suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari pembelajaaran aktif. Dalam strategi *Team Quiz* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab

---

[6]Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Pt. Raja Gravindo Persada, 1996), 75.

[7]Nursid Sumaatmaja, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1.10

[8]Wikipedia, *Teknologi*,(07 Mei 2015). Http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Teknologi.Html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan.[9]

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan peningkatan motivasi belajar IPS materi perkembangan teknologi melalui strategi *Team Quiz* dalam penelitian ini adalah suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajr peserta didik materi perkembangan teknologi melalui strategi *Team Quiz*. Dimana peserta didik akan belajar menjadi tiga tim dengan berdiskusi dan menyiapkan kuis jawaban singkat, sedangkan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih mempermudah memahami isi dari skripsi penelitian ini, maka peneliti membagi menjadi V bab, adapun rinciannya sebagai berikut:

Bab I: Merupakan bab pendahuluan yang berisi: A. Latar belakang, B. rumusan masalah, C. tindakan yang dipilih, D. tujuan penelitian, E. lingkup penelitian, F. Manfaat penelitian, G. definisi operasional, H. sistematika pembahasan.

Bab II: Membahas tentang kajian teori yang terdiri dari tiga bagian. 1. Tentang motivasi belajar, di antaranya pengertian motivasi belajar, teori tentang motivasi, macam-macam motivasi, prinsip-prinsip motivasi belajar, fungsi motivasi dalam belajar, strategi menumbuhkan motivasi. 2. Tinjauan tentang IPS, di antaranya: pengertian IPS, tujuan pembelajaran

[9] Melvin L. Silberman, *Active*, 175.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPS di sekolah dasar. 3. Tinjauan tentang perkembangan teknologi, di antaranya: pengertian teknologi, macam-macam perkembangan teknologi. 4. Tinjauan tentang strategi *Team Quiz*, di antaranya: pengertian *Team Quiz*, prosedur *Team Quiz*, kelebihan dan kekurangan *Team Quiz.*

Bab III: Bab ini akan membahas tentang prsedur penelitian tindakan kelas yang meliputi: A. metode penelitian, B. setting penelitian dan karakteristik subyek penelitian, C. variable yang diselidiki, D. rencana tindakan, E. data dan cara pengumpulan data, F. instrument pengumpulan data, G. indikator kinerja

Bab IV: Bab ini akan membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi hasil siklus I dan siklus II.

Bab V: Bab V merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id