

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terciptanya sebuah pendidikan yang optimal akan ditunjang oleh seberapa tinggi kualitas pendidikannya, semakin profesional kinerja pendidik di lapangan akan berpengaruh besar pada kualitas siswa yang didiknya pula, sebagaimana Tirtarahadja dan Sulo (2005:41) mengungkapkan:

Yang menjadi tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Sebab berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar hanya dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang optimal.

Untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal tidak terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar itu sendiri. Dalam proses interaksi belajar tersebut harus terdapat kerjasama siswa dan guru dalam menciptakan suasana belajar yang optimal. Guru dituntut untuk membuat suasana belajar mengajar yang efektif, untuk itu yang dominan harus mempengaruhi keefektifan proses belajar mengajar adalah guru, sedangkan siswa dituntut memiliki semangat dan dorongan untuk aktif dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga tercapainya keberhasilan belajar dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik dapat terpenuhi. Salah satu keberhasilan belajar yaitu terletak pada bidang kognitif, ranah kognitif mencakup pada segi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Mengacu pada perkembangan kognitif, terdapat tiga tahapan yang harus dikuasai siswa sebagaimana menurut Bruner dalam Sukardjo dan Komarudin (2012:53):

- Tahap pertama *enaktif*, merupakan representasi pengetahuan dalam melakukan tindakan.
- Tahap kedua ikonik, yakni perangkuman bayangan secara visual.
- Tahap ke tiga representasi simbolik. Pada bagian ini digunakan kata-kata dan lambang-lambang lain untuk melukiskan pengalaman.

Dari ketiga tahap tersebut diharapkan guru bisa membimbing dan mengembangkan aspek tersebut di kelas ketika proses belajar dan mengajar berlangsung, dalam mengembangkan kognitif siswa di kelas banyak cara yang bisa digunakan oleh guru. Salah satunya adalah bagaimana cara penyampaian materi oleh guru kepada siswa, sehingga dalam pelaksanaannya bisa menambahkan pengetahuan, pemahaman dan penerapan apa yang diketahuinya, agar penyampaian materi kepada siswa mencakup bidang kognitif seperti dipaparkan di atas diperlukan model belajar yang menunjang, model belajar yang menunjang untuk meningkatkan kognitif siswa salah satunya adalah model mengajar kooperatif, sebagaimana Joyce dan Al (2009:77) mengatakan:

Para “Johnsons” dan rekannya (seperti Johnson, Johnson, dan Stane,2000) fokus pada perbandingan antara model kooperatif dengan model kompetitif. Secara keseluruhan, hampir seluruh kajian yang membandingkan susunan kooperatif dengan susunan kompetitif mengindikasikan bahwa susunan kooperatif jauh lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan personal, sosial dan akademik siswa.

Dalam model ini siswa dilatih untuk bisa bekerjasama dengan temannya agar dalam pencapaian tujuan belajar yang diharapkan bisa lebih efektif, dengan kerjasama siswa akan lebih mudah mengingat pengetahuan, memahami tentang apa yang dibahas bahkan dalam menerapkannya pun akan lebih mudah, untuk itu kooperatif efektif bisa dipakai oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Banyak cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, sehingga dalam prakteknya guru kadang kebingungan dalam menggunakan model belajar apa yang kira-kira efektif digunakan untuk tujuan yang diinginkan, bahkan seringkali guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional, dimana model pembelajaran ini membuat siswa menjadi pasif, sehingga hanya sebagian siswa saja yang aktif dapat menyimak dan memahami materi dengan baik, sedangkan sebagian besar yang lainnya hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut terjadi karena guru sebagai pengajar

kurang memahami model pembelajaran yang bisa membuat siswanya berkembang, sehingga efektivitas belajar khususnya pada siswa menjadi menurun, siswa lebih banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran misalnya tidur di kelas, mencontek pekerjaan teman, membolak balik buku tanpa tahu apa yang harus dikerjakan, berbicara dengan teman sebangkunya karena sama-sama tidak mengerti.

Penulis melakukan observasi kepada guru ilmu pengetahuan Sosial (IPS) SMPN 2 Pancatengah pada tanggal 6 Januari 2014, penulis melihat dalam penyampaian materi, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu pada awal pembelajaran dilaksanakan dengan ceramah, kemudian tanya jawab, lalu diberikan beberapa soal dan siswa diminta penyelesaian soal tersebut. Model pembelajaran seperti ini dianggap membosankan oleh siswa karena cenderung membuat suasana belajar monoton, kurang memotivasi siswa untuk aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang berdampak pada hasil belajar siswa. Misalnya, pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial yang hanya memperoleh nilai rata-rata 65 pada tahun ajaran 2012/2013 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 73. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan. Guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat melibatkan para siswa secara aktif, membantu mereka untuk dapat mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan mempergunakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas siswa belajar dan aktif dalam proses belajar mengajar.

Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif pembelajaran harus membuat siswa menjadi aktif, banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satu model pembelajaran

yang sangat efektif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team*. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team*, dapat meningkatkan keseriusan dalam belajar, dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, mengajak siswa untuk terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, meraih makna belajar melalui pengalaman, memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, menambah semangat dan minat belajar siswa.

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* ini dilaksanakan secara tepat dan benar, maka siswa akan mampu memahami dan memaknai pelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran dibuat menyenangkan, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, siswa akan senantiasa aktif belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan akademis seperti dalam model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* tersebut, siswa akan mampu mengaitkan pelajaran dalam kehidupan mereka sehari-hari dan siswa akan memiliki minat untuk belajar sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *QUIZ TEAM* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENYAKIT SOSIAL DAN PENYIMPANGAN SOSIAL DI KELAS VIII SMPN 2 PANCATENGAH TAHUN AJARAN 2013/2014”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII A (Kelas Eksperimen) SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran langsung pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII B (Kelas Kontrol) SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII A (Kelas Eksperimen) SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran langsung pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII B (Kelas Kontrol) SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014.

3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial di kelas VIII SMP Negeri 2 Pancatengah pada Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan di dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat, serta memberikan gambaran tentang model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi guru

- 1) Untuk memberikan suatu pengetahuan dan masukan kepada para guru dalam memecahkan kesulitan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar IPS; dan
- 2) Memberikan informasi kepada guru untuk mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* dalam mata pelajaran IPS.

b. Bagi siswa

- 1) Mampu mengatasi kejenuhan belajar dalam pelajaran IPS terutama pada materi penyakit sosial dan penyimpangan sosial sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa; dan
- 2) Mempermudah siswa menemukan cara belajar yang lebih efektif dalam memahami konsep IPS.

c. Bagi penulis

Penulis mendapatkan tambahan wawasan pengetahuan dan kemampuan, khususnya yang berkaitan dengan penyusunan suatu rancangan pembelajaran IPS yang efektif, serta dapat menyatakan sistem pembelajaran di kelas.