

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi didalam kelas. Peneliti menemukan bahwa di kelas VII-C peserta didik kurang memiliki kemampuan komunikasi asosiatif. Komunikasi asosiatif menurut Siregar, dkk (2023) merupakan komunikasi yang bersifat positif dimana seluruh anggotanya berintegrasi untuk menciptakan pola kerja sama. Kerja sama adalah bentuk dari komunikasi asosiatif yang berfungsi untuk menyatukan berbagai pendapat seluruh anggota untuk mendapatkan solusi yang diinginkan. Selain itu, akomodasi merupakan tempat para pelaku dan rekannya untuk mencapai kesepakatan dan saling bertoleransi. Sebelum terjadinya komunikasi asosiatif, kelas VII-C terlihat berkomunikasi dalam bentuk disosiatif yakni seperti saat guru menjelaskan materi beberapa peserta didik ada yang menyela pembicaraan guru dengan pembicaraan yang diluar materi pembelajaran.

Peserta didik yang kurang peduli ketika guru sedang menjelaskan materi di dalam kelas dengan bermain *gadget* seperti bermain *game* atau bahkan membuka *social media*, fenomena ini termasuk ke dalam *phubbing* dikutip Alia Anniza , dkk (2023) adalah sebuah perilaku pengabaian dengan lebih fokus kepada sebuah ponselnya daripada lingkungan sekitar. Seseorang dengan perilaku *phubbing* ini biasa disebut dengan *phubber* atau *phubbee*. Dalam penelitian Alia Anniza, dkk (2023) mengemukakan bahwa informan yaitu mahapeserta didik Sosiologi FIS UNM, berperilaku *phubbing* karena memiliki harapan dan tujuan-tujuan tertentu, yaitu mengecek waktu, untuk menghilangkan rasa suntuk, bosan, canggung dan rasa cemas saat sedang bersama orang lain, dan seorang *pubber* atau seseorang yang takut tertinggal berita dan informasi kekinian.

Penyebab selanjutnya yaitu peserta didik memiliki sifat kepercayaan diri yang rendah saat berdiskusi dalam kelompok, kepercayaan diri menurut Amri, dkk (2018) merupakan sebuah atribut yang berharga pada diri seseorang dalam berkehidupan sosial, dengan adanya kemampuan percaya diri seseorang dapat mengaktualisasikan segala potensi yang dimiliki. Tanpa adanya sifat percaya diri seseorang akan ditimpa oleh banyak masalah, sifat percaya diri ini dipengaruhi oleh

kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Sejalan dengan penelitian Salsabila (2022) Peserta didik tidak yakin pada kemampuan diri sendiri ditunjukkan dengan peserta didik kurang dekat dengan teman sekelasnya, saat guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal didepan, peserta didik menolak dengan berbagai alasan, peserta didik saling menunjuk dengan teman sekelasnya ketika dimintai tolong untuk membaca materi yang ada di buku , peserta didik tidak aktif dalam sesi tanya jawab, dan peserta didik sering kali pesimis dengan keputusan yang diambil. Adapun penyebab lainnya mengapa peserta didik memiliki kepercayaan diri yang rendah yaitu sering mengalami kegagalan atau melakukan kesalahan di kelas. Pengalaman negatif ini membuat percaya diri menurun selanjutnya memiliki hambatan dalam berbicara di depan umum atau berinteraksi sosial. Peserta didik pemalu akan merasa tidak nyaman bicara di kelas.

Penyebab selanjutnya yakni kurangnya motivasi seorang guru dalam pembelajaran di kelas. Motivasi guru memiliki beberapa aspek seperti metode yang diadopsi dalam pembelajaran masih tradisional yaitu menggunakan metode ceramah atau *Teacher Centered*. Metode ceramah ini kebanyakan dilakukan satu arah saja, yakni ketika guru sudah menjelaskan materi dan mencoba untuk memberikan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik dalam memahami materi tersebut, hasilnya rata-rata peserta didik masih belum memahami materi yang disampaikan menggunakan metode ceramah. Hal ini disebabkan ketika guru menjelaskan materi, tidak semua peserta didik fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru, namun acuh dengan kepentingannya sendiri seperti mengobrol, atau bahkan bermain *gadget*. Selanjutnya, kurangnya apresiasi dalam pembelajaran membuat motivasi anak dalam belajar menurun yang mengakibatkan kurangnya kemampuan komunikasi. Menurut (Kirana, dkk 2020) apresiasi merupakan sebuah bentuk penghargaan atas usaha atau pencapaian seseorang pada hasil kerjanya. Apresiasi sendiri tidak selalu diberikan dalam wujud benda, namun bisa diberikan berupa pujian, ucapan selamat, ataupun ungkapan atas kebanggaan. Melansir dari (Kirana, dkk 2020) mengatakan bahwa guru dan peserta didik merupakan komponen yang penting dan saling melengkapi dalam proses pembelajarannya. Oleh karenanya keduanya penting untuk saling menghormati, dan memberikan dukungan satu sama lainnya. Apresiasi sangat penting bagi peserta

didik yang sedang dalam fase belajar dan berproses karena pada fase itu peserta didik sedang butuh dukungan dan pendampingan dari seorang guru. Adanya apresiasi secara tidak langsung membangkitkan antusias belajar peserta didik dan meningkatkan prestasi anak. Segala bentuk apresiasi guru menjadikan peserta didik merasa bangga, semangat dan terus mengembangkan prestasinya serta mendorong peserta didik lain untuk mengukir prestasi. Peserta didik sangat berharap segala usahanya dihargai dan diapresiasi oleh guru, apa pun bentuknya akan tetap membekas dan berkesan bagi peserta didik. Hal ini berkaitan dengan kemampuan komunikasi peserta didik, peserta didik sangat butuh apresiasi dan kata motivasi untuk terus bisa membentuk sifat percaya dirinya di dalam kelas, oleh karena itu kalimat apresiasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar membentuk sifat percaya dirinya.

Kemudian kurangnya jiwa kompetitif yang ada dalam diri peserta didik, faktor yang menyebabkan kurangnya jiwa kompetitif yang ada dalam diri peserta didik yakni kurangnya stimulus yang diberikan kepada guru. Ketika pembelajaran guru kurang memberikan stimulus pada peserta didik berupa permainan yang membangun jiwa kompetitif peserta didik atau motivasi sebelum pembelajaran dimulai yang mana dapat meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik tersebut. Kurangnya percaya diri merupakan penyebab selanjutnya yang disebabkan oleh kurang nyamannya peserta didik berada di lingkungan kelas, kemudian peserta didik tidak mendapat rasa aman saat mencoba tampil apa adanya di depan teman-temannya sehingga peserta didik kurang memiliki kepercayaan dirinya ketika mencoba untuk menjadi pribadi yang kompetitif. Hal ini berkaitan dengan penelitian dari Pramudiyanti & Dwijanto (2013) bahwa kemampuan kompetitif sangat penting karena dapat membuat anak lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat sekaligus ia dapat berpikir kreatif ketika ia sudah percaya dengan dirinya sendiri pada kemampuan yang ia miliki.

Penyebab selanjutnya yaitu pengaruh teman sebaya, faktor teman sebaya berpengaruh terhadap kurangnya keaktifan peserta didik di dalam kelas yakni karena beberapa teman senang mencela dengan kalimat negatif apabila temannya lebih unggul darinya, adanya kecenderungan mengikuti temannya yakni ketika temannya pasif saat diskusi atau tidak rajin mengerjakan tugas peserta didik akan

mengikuti kebiasaan temannya, lalu tidak adanya dukungan dari teman sebayanya contohnya ketika temannya berusaha untuk menjadi peserta didik yang rajin di kelas temannya hanya acuh saja dan tidak mencoba memberi dukungan terhadap sesamanya. Hal ini berkaitan dengan Maradona (2016) bahwa faktor sosial yang mempengaruhi keefektifan belajar peserta didik seperti teman sebaya seperti teman yang baik secara akademik dan rajin dalam mengerjakan tugas membuat peserta didik ikut termotivasi melakukan hal yang sama seperti temannya, sedangkan sebaliknya apabila teman sebayanya malas belajar lambat laun peserta didik akan mengikuti juga kebiasaan malas belajar dari temannya.

Permasalahan selanjutnya yaitu peserta didik kurang memiliki kemampuan komunikasi saat berdiskusi di dalam kelas. Komunikasi merupakan suatu penyampaian melalui dua arah yang berfungsi untuk menyampaikan informasi baik berupa pesan, ide, gagasan dari satu pihak ke pihak lainnya. Kurangnya kemampuan komunikasi ini disebabkan oleh peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang disebabkan kurangnya literasi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, ketika guru memberikan waktu untuk mereview pembelajaran untuk mempersiapkan quiz mereka tidak mempergunakan waktu dengan baik untuk membaca melainkan acuh dan mengobrol dengan temannya. Selanjutnya, kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi berupa memulai diskusi hingga menutup diskusi, kemampuan ini belum dimiliki peserta didik sehingga peserta didik tidak dapat berbicara efektif dalam diskusi kemudian keterbatasan pengetahuan dan persiapan terhadap topik diskusi karena tanpa persiapan, peserta didik kesulitan menentukan arah diskusi.

Berdasarkan Permasalahan ini memunculkan kurangnya kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik ketika berdiskusi di dalam kelompok pada pelaksanaan pembelajaran IPS. Masalah tersebut harus segera diperbaiki dengan mengambil tindakan kelas yang kemudian memiliki tujuan agar membuat peserta didik dapat berkomunikasi secara percaya diri dan merasa nyaman untuk menyampaikan pendapatnya ketika berdiskusi. Pembelajaran IPS ini dapat membantu memperbaiki kemampuan komunikasi pada peserta didik, adanya keterkaitan pembelajaran IPS dengan interaksi antar sesama makhluk sosial tidak terlepas untuk menjalin relasi satu dengan lainnya dengan berbagai macam

kebudayaan. Pembelajaran IPS juga mempelajari isu-isu di dalam masyarakat yaitu ketimpangan sosial, keberagaman budaya di Indonesia yang mana materi ini dapat menjadi bahan diskusi dan disajikan dalam bentuk presentasi peserta didik, pada akhirnya materi ini dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis dan kemampuan komunikasi dalam menyampaikan pendapatnya.

Kemudian dari permasalahan yang sudah dipaparkan peneliti seperti kurangnya kemampuan komunikasi Asosiatif pada peserta didik saat berdiskusi kelompok, pada permasalahan ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Metode Permainan *Treasure Hunt* merupakan metode permainan yang menantang dan dapat mengembangkan kemampuan kerja sama peserta didik dalam kegiatan belajar selama di kelas Budiansyah, 2018 dalam (Indra, dkk 2022 ). Metode permainan *Treasure Hunt* melibatkan keaktifan peserta didik melalui keterampilan kerja sama di dalam tugas kelompok, selama bekerja kelompok peserta didik diharapkan dapat mengemukakan pendapatnya baik dengan komunikasi verbal jelas dan efektif dalam memberikan petunjuk dengan teman satu tim ketika permainan *Treasure Hunt* berlangsung dan ketika diskusi sebelum permainan berlangsung, kemudian komunikasi non verbal baik mimik wajah dan gerak tubuh untuk melatih peserta didik agar dapat dipahami oleh rekan setimnya. Lalu dengan metode *Treasure Hunt* ini melatih peserta didik dalam keterampilan mendengarkan dan menghargai saat mengemukakan pendapatnya tanpa membedakan rekan tim lainnya, lalu dengan metode permainan *Treasure Hunt* ini diharapkan semua peserta didik dapat bekerja sama dengan baik di dalam timnya, kemudian Adapun kemampuan bernegosiasi dan melobi pendapat saat ada gambaran mengenai petunjuk dalam tim, hal ini melatih peserta didik dalam keterampilan negosiasi dan melobi agar pendapatnya dapat diikuti dalam rekan satu timnya.

Metode *Treasure Hunt* ini tidak akan berhasil apabila seorang guru tidak mengontrol secara berkala. Urgensinya peran guru dalam pembelajaran salah satunya dapat membangun kemampuan komunikasi peserta didik, selain untuk membangun kemampuan kompetensi peserta didik dalam pendidikan, guru juga dapat mempersiapkan peserta didik di masa yang akan datang. Guru memiliki peran dalam menciptakan pola komunikasi yang baik di dalam kelas dan menjalin

komunikasi yang efektif dengan peserta didik dengan memberikan contoh teladan komunikasi yang baik sebagai panutan seperti guru harus bisa berkomunikasi dengan jelas dan santun agar peserta didik dapat mencontoh apa yang guru lakukan, kemudian melatih kemampuan peserta didik dalam menampilkan hasil tugas yang sudah ia kerjakan, lalu memberikan umpan balik yang konstruktif seperti memberikan motivasi sebelum pembelajaran, memberikan kritik yang membangun ketika peserta didik melakukan kesalahan, lalu memberikan rasa aman untuk peserta didik bertanya dan berargumen ketika pembelajaran berlangsung. Selanjutnya yaitu merancang metode pembelajaran Interaktif dengan melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Komunikasi Asosiatif Melalui Metode Treasure Hunt Pada Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 29 Bandung*”. Penelitian ini akan menggabungkan pembelajaran IPS dengan Metode Pembelajaran Kooperatif yaitu dengan Metode Permainan *Treasure Hunt* yang akan melibatkan langsung dengan keaktifan peserta didik di lapangan, metode pembelajaran ini berbeda dengan proses pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang berpusat pada guru. Maka dari itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi agar proses pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif bagi peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan *metode Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi Asosiatif peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG?
2. Bagaimana pelaksanaan Pembelajaran IPS menerapkan Metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan kemampuan Komunikasi Asosiatif di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG?

3. Bagaimana Peningkatan kemampuan Komunikasi Asosiatif peserta didik setelah menerapkan Metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG?
4. Bagaimana upaya dalam mengatasi kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Komunikasi Asosiatif peserta didik melalui Metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui :

1. Mendeskripsikan langkah-langkah perencanaan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan komunikasi Asosiatif peserta didik melalui Metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan Metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan kemampuan Komunikasi Asosiatif di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG.
5. Menguraikan hasil-hasil yang dicapai pada pelaksanaan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan Komunikasi Asosiatif setelah diterapkan Metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG.
3. Mendeskripsikan upaya dan mengatasi kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi Asosiatif peserta didik melalui Metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-C SMP Negeri 29 BANDUNG

### 1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari penelitian ini, maka peneliti berharap penelitian ini dapat berkontribusi dan bermanfaat baik segi teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka Panjang dalam memberikan pembaharuan metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap

komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Segi Teori**

Dalam segi teori hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah referensi dan pengetahuan peneliti selanjutnya pada usaha meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif dengan menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS.

### **2. Secara Praktis**

Dalam segi praktis diharapkan penelitian ini berfungsi sebagai panduan untuk mengatasi isu-isu pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan penerapan strategi, metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Komunikasi Asosiatif. Selain itu, penerapan metode pembelajaran *Treasure Hunt* diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran di kelas agar tidak monoton saja. Dengan demikian, langkah-langkah tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Bagi para peserta didik, penelitian ini diharapkan membawa manfaat dalam meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif mereka, khususnya dalam konteks pembelajaran kelompok pada mata pelajaran IPS. Peningkatan kemampuan komunikasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada beberapa aspek yakni: (1) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, (2) Meningkatkan kemampuan untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, (3) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan (4) Meningkatkan kemampuan untuk berkontribusi dan bekerja sama dalam kelompok

Bagi SMP Negeri 29 Bandung, hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang efektif. Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian untuk melatih guru-guru dalam menerapkan metode *Treasure Hunt* , sehingga memperkaya teknik pengajaran yang digunakan di kelas. Manfaat ini tidak hanya terbatas pada peserta didik di sekolah yang menjadi objek penelitian, tetapi juga dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain.



Bagi Peneliti selanjutnya, Hasil penelitian ini dapat menginformasikan peneliti yang ingin menggunakan metode berburu harta karun untuk meningkatkan sikap kooperatif peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Pedoman penulisan skripsi ialah menggunakan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (UPI, 2021, hlm. 21-35). Sistematika penulisan skripsi yakni :

#### **BAB I PENDAHULUAN.**

Bab I ini akan menguraikan latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan dari bab I hingga bab V. latar belakang berisi mengenai hal-hal yang menjadi faktor penyebab pasifnya peserta didik dalam bekerja kelompok dan dikaitkan dengan penelitian terdahulu, kemudian peneliti akan mengaitkan juga dengan metode pembelajaran *Treasure Hunt* yang mana diharapkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif terhadap peserta didik. Rumusan masalah berisi bagaimana perencanaan, pelaksanaan, hasil-hasil yang dicapai hingga kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian memuat hal yang ingin dicapai pada rumusan masalah sebelumnya. Manfaat penelitian memuat pengembangan penelitian yang bermanfaat bagi masyarakat manfaat penelitian terdapat dua macam seperti teoritis dan praktis. Sistematika penelitian berisi pengklasifikasian dalam penelitian yang memuat Bab I- hingga Bab V yang bertujuan mempermudah peneliti dalam melakukan penyusunan penelitian.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA.**

Bab II memuat Kajian Pustaka yang memaparkan hubungan antara teori dengan masalah yang akan diangkat dalam penelitian. Kajian Pustaka ini berdasarkan dukungan berbagai macam Jurnal, buku, dan literatur sebagai penunjang kebutuhan penelitian. Kerangka berpikir memuat mengenai rangkaian ide yang berisi bagaimana cara menjaga perumusan masalah tidak melebihi dari masalah yang diacu. Dalam kerangka penelitian akan dipaparkan peran variabel

yang mempengaruhi penelitian dan alasan dari pemilihan variabel dalam proses penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN.**

Bab III memuat desain penelitian yang memaparkan kegiatan yang dilakukan selama penelitian, selanjutnya metode penelitian yang berisi strategi yang dilakukan dalam mengambil sampel dan jadwal dilakukannya penelitian. Adapun sub bab yang terdapat dalam Bab III ini yakni desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.**

Bab IV dari penelitian ini akan menyajikan secara komprehensif data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian di lapangan. Bagian ini akan menampilkan serangkaian temuan peneliti, hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan, serta analisis mendalam terhadap data tersebut. Analisis ini akan diperkuat dengan berbagai referensi literatur yang relevan serta data pendukung lainnya, yang semuanya bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti akan memaparkan hasil penelitian ini secara terperinci dan menyeluruh, memastikan bahwa setiap aspek dari temuan penelitian diuraikan dengan jelas dan komprehensif.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V, yang merupakan bagian penutup dari penelitian ini, peneliti akan menyajikan ringkasan konklusif dari keseluruhan studi. Kesimpulan ini akan didasarkan pada temuan-temuan yang telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal penelitian. Selain itu, bab ini juga akan membahas implikasi dari hasil penelitian, menunjukkan bagaimana temuan-temuan ini dapat berdampak pada bidang studi terkait atau praktik di lapangan.

Selanjutnya, peneliti akan memberikan serangkaian rekomendasi yang ditujukan untuk kepentingan umum. Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berharga bagi pihak-pihak yang menghadapi permasalahan serupa di masa mendatang. Selain itu, saran-saran ini juga bertujuan untuk menyempurnakan penelitian-penelitian selanjutnya yang mungkin akan dilakukan dalam topik atau bidang yang sama, sehingga dapat menghasilkan studi yang lebih komprehensif dan mendalam di masa depan.