

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses di mana seseorang itu berusaha untuk mendapatkan apa yang diinginkan atau yang dicapai. Pembelajaran yang terjadi di kelas melibatkan guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Pembelajaran memungkinkan seseorang mendapatkan perubahan baik secara positif ataupun negatif. Hal ini tergantung dari bagaimana siswa menyikapinya karena apabila siswa belajar maka ia akan mendapatkan perubahan yang baik dan sebaliknya apabila siswa tidak belajar maka ia akan mendapatkan perubahan yang menurun.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009, hlm.7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan ajar.

Kemudian menurut Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009, hlm.9) bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Jadi pembelajaran itu merupakan proses dalam belajar di mana seseorang berusaha belajar mengenai lingkungannya agar tindakan yang dilakukan mendapatkan sebuah perubahan. Perubahan yang terjadi merupakan hasil dari tindakan yang dilakukan, perubahan itu bisa kearah yang baik atau yang buruk.

Dalam praktik dilapangan, pembelajaran yang terjadi tidak lepas dari permasalahan dan kendala yang sering kali menjadi bagian di dalamnya. Ketika peneliti melakukan observasi pra penelitian di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung, peneliti menemukan berbagai masalah yang muncul pada saat proses

pembelajaran berlangsung di antaranya yaitu *pertama*, rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak baik yang dijelaskan guru atau lainnya. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan materi kebanyakan siswanya tidak mendengarkan dan mengobrol. *Kedua*, rendahnya partisipasi siswa dalam kelompok, terlihat dari adanya dominasi dalam mengerjakan tugas kelompok, kemudian pada saat kerja kelompok mereka cenderung sibuk dengan aktivitasnya masing-masing yang tidak berhubungan dengan pembelajaran yang berlangsung, seperti mengobrol, mengganggu teman dan memainkan *hanphone*. Sementara yang mengerjakan tugas hanya satu atau dua orang dari anggota kelompoknya. *Ketiga*, masih rendahnya tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, terlihat dari banyaknya siswa yang kurang tertib dan tidak serius mengikuti proses pembelajaran. *Keempat*, kurangnya sikap sopan santun siswa baik terhadap guru ataupun temannya. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang suka memotong pembicaraan guru dan menertawakan bahkan mengejek temannya.

Beberapa permasalahan yang telah diungkapkan di atas merupakan masalah-masalah yang perlu mendapatkan perhatian lebih baik lagi. Kurangnya partisipasi siswa dalam kelompoknya merupakan salah satu permasalahan yang sudah biasa terjadi di dalam proses pembelajaran, di mana siswa yang berperan aktif dalam kelompoknya hanya beberapa orang saja. Padahal dalam sebuah pembelajaran kelompok siswa dituntut berperan aktif agar siswa mampu menyelesaikan pembelajaran dengan baik dan bisa bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Akan tetapi pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok seringkali hanya menugaskan siswa untuk berdiskusi dan memaparkan hasil diskusi. Maka dari itu, harus ada perubahan metode ataupun teknik yang dilakukan dalam kegiatan belajar secara berkelompok tersebut, agar partisipasi siswa dalam kelompoknya bisa lebih meningkat dan siswa lebih senang serta berantusias mengikuti pembelajaran.

Melihat pemaparan di atas mengenai permasalahan yang terjadi pada kelas tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan masalah yang muncul pada kelas tersebut. Namun mengingat pada penelitian tindakan kelas

(PTK) harus mengambil fokus masalah maka dari beberapa masalah yang terjadi di lapangan sebagaimana yang telah dijelaskan. Maka peneliti mengambil fokus permasalahan mengenai kurangnya partisipasi siswa dalam kelompok.

Partisipasi menurut Yamin (2007, hlm. 82) bahwa partisipasi itu bukan hanya keterlibatan siswa dalam belajar secara fisik semata, namun lebih dari itu, terutama adalah keterlibatan emosional, keterlibatan dalam kegiatan kognitif, keterlibatan dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai, pembentukan sikap dan nilai, serta pada saat mengadakan latihan-latihan keterampilan.

Partisipasi merupakan salah satu aspek penting yang dimiliki dan harus dikembangkan oleh setiap siswa. Khususnya partisipasi siswa dalam kelompok, karena pada dasarnya partisipasi siswa dalam kelompok, tidak sekedar kehadiran dalam kelompok akan tetapi lebih dari itu, siswa dalam kelompoknya harus merasa nyaman, merasa ingin membantu, mengungkapkan ide, bekerjasama dan bertanggungjawab atas apa yang telah ditugaskan kepada kelompoknya. Karena dengan tidak ada atau kurangnya partisipasi siswa dalam kelompok, maka berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang dikaji secara berkelompok dan juga keberhasilan kelompok untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Karena bagaimana bisa satu kelompok mendapatkan nilai yang memuaskan, kalau tidak ada partisipasi diantara para anggotanya.

Permasalahan mengenai rendahnya partisipasi siswa dalam kelompok ini disebabkan oleh beberapa faktor dari siswa itu sendiri ataupun faktor dari luar yaitu guru dan metode/teknik yang digunakan. Kecenderungan rendahnya partisipasi siswa dalam kelompok dikarenakan mereka menganggap partisipasi dalam kelompok itu tidak terlalu penting, karena ada teman yang bisa diandalkan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan pada kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu ada penekanan di awal pembelajaran terkait tentang pentingnya partisipasi siswa dalam kelompok, misalnya dengan memberikan informasi kepada siswa bahwa pada akhir pembelajaran akan diadakan pembelajaran secara kelompok dan akan ada pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan oleh guru yang

memerlukan keterlibatan anggota kelompoknya agar mampu mendapatkan hasil yang paling baik untuk kelompoknya. Sehingga dengan begitu siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kelompoknya. Sedangkan faktor dari gurunya, seringkali guru terjebak dalam masalah terkait penggunaan suatu metode, teknik ataupun media pembelajaran. Karena keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan suatu metode ataupun teknik pembelajaran sangat berkaitan dengan bagaimana cara guru tersebut dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelas. Kurangnya keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan metode, teknik dan media, berdampak terhadap kurang baiknya kondisi kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga akan berpengaruh pada antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Di mana pada pembelajaran yang berlangsung selama ini, berdasarkan wawancara pra penelitian dengan beberapa siswa, bahwa metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Sehingga metode-metode tersebut lebih membuat siswa merasa bosan dan jenuh bahkan mengantuk.

Melihat pada temuan masalah tersebut, maka diperlukan solusi agar partisipasi siswa dalam kelompok dapat ditingkatkan terutama pada pembelajaran IPS. Partisipasi dalam kelompok merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi siswa dalam menjalankan kehidupannya berinteraksi dengan masyarakat sekitar, baik masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Komalasari (2011, hlm. 8)

Pendidikan IPS itu diharapkan dapat menciptakan warga Negara yang memiliki kemampuan menganalisis masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta dapat berperan aktif untuk ikut serta dalam proses pengambilan keputusan pemecahan masalah sosial.

Melihat pemaparan di atas terlihat bahwa pada dasarnya partisipasi dari seorang siswa dalam sebuah proses belajar sangat perlu dikembangkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti sebagai guru yang mempunyai kewajiban berperan serta dalam perbaikan pembelajaran. Maka berdasarkan

observasi pra-penelitian yang telah dilakukan dan permasalahan yang muncul pada saat itu, peneliti mencoba untuk menerapkan sebuah teknik pembelajaran dengan menggunakan permainan. Di dalam teknik pembelajaran dengan menggunakan permainan siswa dituntut aktif untuk saling bekerjasama satu sama lain untuk mendapatkan nilai yang terbaik.

Teknik pembelajaran menurut Komalasari (2010, hlm. 56) dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Permainan menurut Andang Ismail (dalam Haryanto, 2010, tersedia: <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, *permainan* adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, *permainan* diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Sedangkan menurut Eko Susanto (dalam Kawuryan, tersedia : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/sekar-purbarini-kawuryan-sip-mpd/implementasi-metode-permainan-dalam-pembelajaran-ips-di-sekolah-dasar.pdf>) menyatakan bahwa:

Permainan dapat berfungsi sebagai berikut; *games* memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria dan semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

Dari pemaparan di atas jadi dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan cara seseorang dalam pengimplementasian pembelajaran dengan menggunakan permainan dari metode yang sudah ada. Dengan teknik permainan ini juga anak akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Khususnya partisipasi dalam kelompok. Permainan yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini lebih kepada permainan yang dilakukan secara

berkelompok, dan permainan yang dilakukan merupakan modifikasi dari permainan yang sudah ada, sehingga setiap siswa diharapkan untuk berpartisipasi dalam kelompoknya untuk mendapatkan nilai terbaik.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam upaya memperbaiki kondisi kegiatan pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Adapun judul yang peneliti ambil adalah *“Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa Dalam Kelompok Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Teknik Permainan (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung).”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut,

1. Rumusan Masalah Umum

“Bagaimana proses Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kelompok menggunakan Teknik Permainan pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana desain perencanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung?
- b. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung?
- c. Bagaimana refleksi penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung?

- d. Bagaimana partisipasi siswa dalam kelompok setelah menggunakan teknik permainan pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri atas dua tujuan umum dan tujuan khusus

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran secara empiris mengenai efektivitas penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan desain perencanaan dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.
- b. Mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.
- c. Menganalisis kendala-kendala yang muncul serta cara mengatasi kendala-kendala tersebut dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.
- d. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan pihak sekolah yang bersangkutan. Secara operasional, manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan teori terkait dengan teknik pembelajaran dalam IPS. Di mana dalam penelitian ini akan dipaparkan mengenai teori partisipasi, serta beberapa permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat menjadi sumber tambahan bagi guru sebagai tenaga pendidik dan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan bidang pendidikan seperti:

a. Bagi guru

Meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru di kelas, serta sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta kreativitasnya dalam mengelola proses pembelajaran IPS dengan menggunakan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih menarik dan beragam, sehingga guru-guru disekolah akan lebih terdorong semangatnya untuk berusaha meningkatkan kualitas dirinya sebagai pendidik yang dituntut untuk mampu menunjukkan sikap keprofesionalannya.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan partisipasi siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPS di kelas
- 2) Meningkatkan pemahaman materi siswa
- 3) Membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan

- 4) Meningkatkan interaksi di antara siswa dengan siswa dan siswa dan guru
- c. Bagi sekolah
- 1) Sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan model-model pembelajaran baru dengan didukung fasilitas yang memadai
 - 2) Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.
- d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti sendiri dari dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai bahan pembelajaran dalam rangka persiapan untuk menghadapi peserta didik nanti di masa mendatang ketika terjun di masyarakat. Penelitian ini juga dirasa sangat bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan diri dan melatih kreativitas dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode, media serta model pembelajaran yang beragam.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah terdiri dari lima bab yang berisi bab I pendahuluan, bab II kajian teori, bab III metode penelitian, bab IV analisis dan pembahasan penelitian, dan bab V penutup.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat. Selain itu, dalam bab ini juga ditulis tentang alasan peneliti tertarik untuk meneliti judul tersebut.

BAB II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori/ konsep-konsep dalam bidang yang dikaji.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang di dalamnya mencakup lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, teknik

pengumpul data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini peneliti memaparkan hasil penelitian yang meliputi penjelasan atau deskripsi serta analisis dari setiap siklus atau tindakan yang telah dilakukan terkait dengan penelitian ini.

BAB V Kesimpulan

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi bagi para pembaca dan pihak yang terkait dalam upaya perbaikan karya ilmiah ini.