

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan yang dikembangkan sesuai perkembangan berpikirnya, karena peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda dalam memberdayakan dan memfungsikan kemampuan berpikirnya. Berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan baru melalui berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif penting bagi pendidikan IPS karena dengan menguasai kemampuan berpikir, peserta didik mampu mengolah apa yang dibaca, dibahas, ataupun dilihat sehingga dapat menemukan sesuatu yang memiliki makna bagi dirinya.

Hal ini sejalan dengan peranan pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Efendi dkk (2009, hlm. 4-5)

Pengajaran IPS memegang peranan yang penting karena harus mempersiapkan anak didik untuk mengerti tentang peranannya, memahami hak dan kewajibannya, serta bertanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Anak didik perlu ambil bagian secara aktif dalam kehidupannya, dia bukanlah warga negara yang pasif yang tidak memahami masalah-masalah di lingkungannya, dan bukan pula warga negara yang tidak mau tahu persoalan bangsanya, serta tidak mau terlibat dalam usaha memecahkan persoalan-persoalan tersebut.

Salah satu kelemahan pembelajaran IPS di Indonesia adalah masalah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam memecahkan masalah. Metode pembelajaran masih menekankan pada *teacher centered* daripada *student centered* yang lebih banyak diwarnai dengan metode ceramah, sehingga kurang mampu merangsang peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain proses pendidikan belum diarahkan untuk membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, dan belum diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan

Darwanti, 2016

**EFEKTIFITAS METODE QUIZ TEAM DAN MURDER TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

inovatif, tetapi lebih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, seperti yang dikemukakan oleh Amrina (2010, hlm. 2) “Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika lulus dari sekolah, peserta didik pintar secara teoritis tetapi miskin aplikasi”.

Mata pelajaran IPS yang materinya terdiri dari konsep-konsep dan teori-teori yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan kehidupan masyarakat, sehingga dalam mengkajinya diperlukan kemampuan berpikir kreatif sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terpecahkan dengan solusi terbaik. Berpikir kreatif menurut Maslow; Munandar; 1999 (dalam Yosada, 2010, hlm. 18) adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Kemampuan memecahkan masalah merupakan bagian penting dalam membekali peserta didik terutama kemampuan dalam menghadapi masalah yang ada di sekitar lingkungannya. Agar kemampuan pemecahan masalah sosial dapat dikembangkan, diperlukan suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif, lebih bebas mengemukakan pendapat, saling membantu dan berbagi pendapat dengan teman, serta bersama-sama menyelesaikan masalah untuk memperoleh pengetahuan baru.

Proses belajar merupakan komunikasi antara guru dan peserta didik dari keadaan belum mengerti menjadi mengerti. Proses komunikasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan agar pengetahuan dari guru dapat dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan memungkinkan terjadinya komunikasi yang berjalan satu arah sehingga membuat peserta didik menjadi pasif, akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal ini ditunjukkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Slamet & Santoso (2007, hlm.1) yang menemukan bahwa pada pembelajaran fisiologi hewan, setelah dosen menyampaikan materi dengan metode ceramah hampir 80% mahasiswa tidak ada keinginan untuk menanggapi ataupun bertanya tentang suatu masalah, meskipun sudah diberi kesempatan.

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Sebagaimana hasil penelitian Dillenbourg dalam Romanov & Nevgi (2008, hlm. 123) menunjukkan bahwa berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan diskusi merangsang peserta didik untuk memahami belajar dan merekonstruksi pengetahuan dalam cara-cara baru. Peran pasif siswa sebagai objek pembelajaran telah berubah menjadi salah satu aktor yang aktif dan bertanggung jawab dalam belajar.

Pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas VIII di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung selama ini cenderung lebih bersifat teoritis dan terkesan terpisah dari kehidupan nyata peserta didik dengan menitikberatkan bagaimana menghabiskan materi pelajaran dari buku teks. Pembelajaran IPS juga belum menggunakan metode yang bervariasi dan inovatif, guru cenderung menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya mendengar dan menulis serta menghafal apa yang diterangkan dan diperintahkan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran IPS belum memberikan kesempatan yang memadai kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah karena guru tidak mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Tidak dapat disalahkan jika masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat guru mengajar dan bahkan sering membuat kegaduhan di dalam kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryani & Sjamsuddin (2008, hlm. 88) menunjukkan bahwa 67,7% peserta didik SMP di Jawa Barat tidak menginginkan penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak menginginkan metode ceramah

digunakan secara monoton dalam pembelajaran IPS di sekolah. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Saville dkk (2014, hlm. 323) yang mengungkapkan

*We found that students in the interteaching condition had significantly higher quiz scores than students in the lecture and control conditions after every session. Although additional research is necessary to determine whether our findings generalize to classroom settings and to different testing formats, these results suggest that interteaching may enhance long-term recognition memory better than lecture-based teaching methods.*

Penelitian Saville diatas membuktikan bahwa metode ceramah tidak dapat menyimpan memori dalam jangka panjang. Silberman (2013, hlm. 2) juga mengatakan dari hasil penelitian yang dilakukan Pollio menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah tidak mampu memusatkan perhatiannya selama 40% waktu belajar berlangsung. Kelas yang masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, sering kali menjadikan ceramah menjadi pilihan utama dalam strategi belajar. Pembelajaran yang terfokus pada guru cenderung memandang pengetahuan sebagai seperangkat teori yang harus dihapal.

Pembelajaran akan efektif dan bermakna bagi peserta didik apabila peserta didik dibawa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui proses mengalami dan terlibat dalam suatu aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Mulyasa (2002, hlm. 32) “Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri”.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang penuh dengan aktivitas peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat, karena salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah adalah aktivitas belajar, sejalan dengan hal tersebut Kunandar (2010, hlm. 277) mengemukakan bahwa “aktivitas belajar yaitu keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung terkadang diselingi dengan tanya jawab dan diskusi meskipun ceramah lebih dominan dipakai oleh guru. Dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab terlihat peserta didik tidak aktif menjawab pertanyaan dari guru, ketika peserta didik belum jelas mengenai materi yang diajarkan, peserta didik juga tidak berani mengajukan pertanyaan kepada guru. Kenyataan yang terjadi di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung terlihat bahwa peserta didik cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS, sehingga dapat dikatakan aktivitas belajar peserta didik dapat dikatakan belum optimal. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Al Muchtar (2008, hlm 186)

Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS adalah terbatasnya aktivitas belajar dari peserta didik dan sangat dominannya guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, sementara itu ketrampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik sebatas menghafal tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak. Pemahamannya menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantunya untuk menyelesaikan masalah.

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran akan mendorong kemampuannya dalam memecahkan masalah. Hal ini identik dengan pendapat Kenworthy (1981, hlm 7) yang mendefinisikan IPS sebagai “studi yang memperhatikan bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana orang memecahkan masalah-masalah, bagaimana orang hidup bersama, bagaimana orang mengubah dan diubah oleh lingkungannya”.

Proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan untuk memahami masalah kontekstual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah tersebut dalam bentuk kegiatan pembelajaran IPS. Peserta didik juga kurang terampil dalam menginterpretasikan soal-soal yang kontekstual. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sumaatmadja (1986, hlm. 3) bahwa IPS sebagai “studi mengenai interelasi ilmu-ilmu sosial dalam menelaah gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dapat melengkapi kemampuan tiap orang dalam kehidupan

bermasyarakat, terutama bagi mereka yang tugasnya langsung berhubungan dengan masyarakat”.

Berkaitan dengan pendapat tersebut sudah seharusnya peserta didik memiliki kemampuan keterampilan dalam memecahkan persoalan-persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dimilikinya kemampuan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada mata mata pelajaran IPS.

Jacobsen dkk (2005, hlm. 225) mengungkapkan jika seorang peserta didik telah berlatih menyelesaikan masalah, maka dalam kehidupan nyata, peserta didik dapat mengambil keputusan terhadap suatu masalah dikarenakan peserta didik tersebut telah mempunyai keterampilan mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang diperoleh. Dengan melihat kondisi tersebut diperlukan adanya metode pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada kemampuan masalah.

Sapriya (2009, hlm. 12) mengungkapkan

Pembelajaran IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang mempunyai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skil*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dijadikan sebagai kemampuan memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial dan kemampuan mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Hal ini berarti sasaran utama pembelajran IPS adalah membantu peserta didik mengembangkan kecakapan dalam memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan berperan aktif dalam membangun masyarakat yang demokratis. Pembelajaran hendaknya dirancang dengan memperhatikan tujuan, karakteristik materi yang diajarkan, kemampuan dan sumber belajar yang tersedia. Peserta didik seharusnya diberi kesempatan untuk menggali pemahaman, mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan. Salah satu tujuan pembelajaran kemampuan pemecahan masalah menurut Gagne yang dikutip oleh Wena (2011, hlm. 52) adalah

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru. Pemecahan masalah tidak sekadar bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, tetapi juga merupakan proses untuk mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi yang andal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan serangkaian strategi pembelajaran pemecahan masalah. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi, maka berarti ia sudah dapat memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru IPS SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung menunjukkan terdapat beberapa masalah yang sering muncul antara lain peserta didik kurang berperan secara aktif karena hanya beberapa orang saja yang mendominasi pembelajaran. Peserta didik merasa cemas dan takut jika ditunjuk untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal atau mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya, kemampuan memecahkan masalah peserta didik belum optimal terbukti masih banyak peserta didik yang diam saja ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu guru belum menggunakan metode yang dapat menarik peserta didik agar senang dan nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang timbul dari pembelajaran IPS tersebut, maka perlu adanya solusi yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS agar peserta didik SMP mampu memecahkan masalah sosial dengan baik dan peserta didik makin aktif dalam pembelajaran IPS. Perubahan dalam proses pembelajaran IPS perlu dilakukan, misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS sangat diutamakan dalam mengembangkan kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan dasar tersebut memerlukan proses pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik secara aktif menemukan jawaban, berpikir dan memecahkan permasalahan sosial yang dihadapinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wahab (2007, hlm. 33)

Salah satu dasar pertimbangan dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dalam pembelajaran IPS adalah tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Selain itu tujuan-tujuan tersebut akan menjadi dasar di dalam menentukan bahan-bahan/materi pelajaran yang akan diajarkan dalam upaya mencapai tujuan-tujuan tersebut. Hal tersebut, dengan sendirinya akan menuntut pendekatan-pendekatan dan pertimbangan-pertimbangan dalam memilih metode mengajar guna membantu peserta didik mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Pendapat di atas diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shoval & Shulruf (2011, hlm. 58) hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang aktif secara fisik sementara mencari pengetahuan dan/atau solusi yang lebih berhasil daripada teman lain yang lebih sosial aktif, bahkan jika pada awalnya mereka berprestasi lebih rendah. Peserta didik pasif menunjukkan prestasi akademik terendah. Penelitian ini menunjuk ke sebuah solusi yang mungkin untuk masalah yang kooperatif kelompok belajar, terutama didasarkan pada interaksi verbal, sering hadapi di tingkat sekolah menengah.

Pembelajaran IPS seharusnya dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga menambah kemampuan dalam mengkonstruksi, memahami, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, peserta didik akan terlatih menemukan sendiri berbagai konsep secara holistik, bermakna, otentik serta aplikatif untuk kepentingan pemecahan masalah. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik sebagaimana yang diungkapkan Howe yang dikutip oleh Taufik dkk (2010, hlm. 33) bahwa pembelajaran dalam pandangan konstruktivistik memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat aktif, meningkatkan interaksi dalam mencapai tujuan belajar, dan saling mengisi dalam memecahkan masalah. Implementasinya lebih menekankan pada pengkondisian lingkungan belajar yang berorientasi pada tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan serta memecahkan masalah. Sesuai pandangan konstruktivistik dalam pembelajaran, seyogianya guru dapat memberikan situasi kondusif agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Dilandasi oleh pemikiran tersebut, perlu dikembangkan pengalaman belajar melalui metode yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang



dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yaitu dengan metode *quiz team* dan MURDER. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Darmika dkk (2014, hlm. 1) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar IPA (fisika) antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional ( $F=38,070$ ;  $p<0,05$ ), (2) terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional ( $F= 45,731$ ;  $p<0,05$ ), serta (3) terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional ( $F= 46,833$ ;  $p<0,05$ ).

Begitu juga dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rizkyana (2013, hlm viii) diperoleh bahwa tingkat aktivitas belajar setelah penerapan metode *quiz team*, pada siklus I pertemuan pertama, persentase keaktifan belajar siswa sebesar 62,4%, termasuk kategori cukup, pada siklus I pertemuan kedua keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 73,6 %, termasuk kategori tinggi namun belum mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama, persentase keaktifan belajar siswa mencapai 79,2%, kategori tinggi dan pada siklus II pertemuan kedua, persentase keaktifan belajar siswa sebesar 87,2%, kategori sangat tinggi dan telah mencapai kriteria keberhasilan.

Alasan dipilihnya metode pembelajaran *quiz team* dikarenakan dengan adanya kompetisi antar kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan permasalahan yang bervariasi.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Maisaroh & Rostrieningasih (2010) dengan menggunakan metode *quiz team* pada siklus pertama rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 73.5 dengan persentase kelulusan jumlah peserta didik

yang telah mencapai KKM mencapai 35%. Kemudian, di siklus kedua rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 91.28 dengan prosentase kelulusan jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM mencapai 100%. Data ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *quiz team* telah berhasil membantu peserta didik untuk memenuhi KKM sebesar 78. Metode *quiz team* juga telah mampu meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Metode MURDER merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran. Keunggulan metode pembelajaran ini terletak pada keenam kegiatan pembelajarannya, yaitu: 1) *mood*, menciptakan suasana yang rileks dan memotivasi peserta didik, 2) *understand*, pemaknaan dan pembentukan pemahaman, 3) *recall*, mengkomunikasikan pemahaman dan ide yang dimiliki, 4) *detect*, mencermati penyampaian informasi, 5) *elaborate*, elaborasi pemahaman dengan contoh dan aplikasi, 6) *review*, membuat kesimpulan pembelajaran. Metode pembelajaran ini lebih menekankan pada keterampilan kooperatif dengan menggunakan sepasang *dyad*.

Pembelajaran MURDER dianggap sesuai dalam meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan Juanda (2013) yang menunjukkan bahwa nilai rerata *N-gain* kelas dengan pembelajaran Kooperatif Tipe MURDER sebesar 0,80 dan kelas konvensional sebesar 0,38. Setelah dilakukan uji perbedaan nilai *N-gain* antara dua kelas menunjukkan hasil bahwa secara signifikan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik antara kelas dengan pembelajaran MURDER dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Behzadi dkk. (2014, hlm.6) menunjukkan bahwa nilai *N-gain* kelas dengan pembelajaran MURDER dan PQ4R sebesar 0,98 dan kelas dengan pembelajaran konvensional sebesar 0,21. Setelah dilakukan uji perbedaan nilai *N-gain* antara dua kelas menunjukkan hasil bahwa kelas yang menggunakan metode pembelajaran MURDER dan PQ4R mengalami lebih baik kemampuannya dan prestasinya dibanding peserta didik yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti ingin membandingkan kedua metode pembelajaran tersebut untuk melihat manakah yang paling efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS pada peserta didik di kelas VIII SMP Laboratorium Percobaan UPI Bandung. Penelitian ini berjudul “**Efektifitas Metode *Quiz Team* dan MURDER Terhadap Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran IPS (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, MURDER dan ceramah bervariasi?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, MURDER dan ceramah bervariasi pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, MURDER dan ceramah bervariasi.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, MURDER dan ceramah bervariasi pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah.
3. Mengetahui interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pendidikan khususnya IPS mengenai pembelajaran IPS menggunakan metode *quiz team* dan metode MURDER sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah.

### **2. Secara Praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah, penggunaan metode *quiz team* dan MURDER diharapkan dapat lebih menggali potensi yang ada dalam diri guru maupun peserta didik untuk lebih kreatif lagi, serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran IPS di kelas.
- b. Bagi guru IPS, hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan tentang strategi pembelajaran sosial untuk diaplikasikan dan dikembangkan di dalam kelas. Memberikan gambaran implementasi pembelajaran IPS melalui metode *quiz team* dan metode MURDER untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, penggunaan metode *quiz team* dan MURDER dapat memberikan pengalaman dan kemudahan dalam belajar untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan bahan kajian untuk penelitian selanjutnya. Dapat memberikan data dan kajian bagi peneliti lain atau pembanding bagi penelitian yang sedang atau akan dilakukan.