

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 30 Bandung pada tanggal 23 Februari 2016, bahwa peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Diantaranya yakni rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS sehingga memicu kurang terjadinya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Di sisi lain, siswa kurang tertarik dan suasana kelas terkesan membosankan juga cenderung kurang kreatif. Hal ini ditunjukkan oleh sikap yang kurang antusias ketika pembelajaran IPS berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan, serta kurangnya pengelolaan atau manajemen kelas yang baik, ditambah lagi hanya beberapa orang siswa saja yang memiliki buku paket IPS. Hal tersebut dapat pula terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang fokus dan asyik sendiri ketika ada temannya bahkan guru sekalipun yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Kondisi tersebut jika terus dibiarkan cenderung akan berakibat fatal, karena dapat menyebabkan kondisi kelas yang pasif dan rendahnya keterampilan siswa baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat, di sisi lain tentu saja siswa tidak akan mendapatkan suatu pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*).

Pembelajaran yang kurang aktif dan kurang bermakna bagi siswa lambat laun akan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Seperti yang peneliti ketahui bahwa kondisi pembelajaran yang ideal mengharuskan adanya situasi pembelajaran di kelas yang hidup, komunikatif, aktif dan partisipatif sehingga tujuan pembelajaran dan pemahaman materi siswa dapat diraih secara maksimal. Namun kesenjangan antara teori dan praktik kenyataan dikelas membutuhkan adanya suatu penyembuhan atau perbaikan dengan harapan siswa dapat menikmati proses pembelajaran serta dapat lebih percaya diri dalam mengembangkan keterampilan dan pemahamannya sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang didapat oleh siswa dapat dirasakan secara maksimal.

Tidak dipungkiri bahwa pembelajaran IPS selama ini tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sarat materi sehingga peserta didik dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru. Pembelajaran yang bersifat monoton ini akan membosankan dan terus berlangsung apabila guru kurang kreatif melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajarannya. Dewasa ini, telah terjadi pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, mendorong eksplorasi, memberi pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir peserta didik (Dimiyati, 2006, hlm. 116).

Hal ini, guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Silberman (2007, hlm. 1) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Sedangkan menurut Suyatno (2009, hlm. 107) pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan.

Berbicara mengenai pemilihan model pembelajaran aktif berikut pendapat yang dikemukakan oleh Chickering dan Gamson (2004, hlm. 220) dalam jurnal yang berjudul *the seven principles of good practice: a framework for evaluating on-line teaching*, menyimpulkan:

“student succes is related to effective teaching practice that encourage student – faculty contact, cooperation among students, active learning, prompt feedback, time on task, high expectations and respect for diverse talents and ways of learning.”

Jurnal tersebut menyebutkan salah satu keefektifan dalam pembelajaran bagi siswa adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pilihan model pembelajaran sangat beragam dan dapat divariasikan sesuai kebutuhan.

Variasi model pembelajaran memungkinkan guru maupun siswa lebih kreatif, suasana belajar di kelas pun menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan dengan adanya hal-hal baru. Dari beragam pilihan metode pembelajaran tersebut salah satunya yang telah disebutkan adalah model pembelajaran *active learning*.

“Students must do more than just listen: They must read, write, discuss, or be engaged in solving problems. Most important, to be actively involved, students must engage in such higher-order thinking tasks as analysis, synthesis, and evaluation. Within this context, it is proposed that strategies promoting active learning be defined as instructional activities involving students in doing things and thinking about what they are doing.” dalam jurnal yang berjudul *active learning: “creating excitement in the classroom”*, (Bonwell dan Eison, 1991).

Pernyataan di atas serupa dengan yang dikemukakan oleh Silberman (2007, hlm. 2) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran aktif siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa melihat, mendengar, bertanya dengan guru atau teman, berdiskusi dengan teman, melakukan, dan mengajarkan pada siswa lainnya sehingga mereka menguasai materi pembelajaran. Di dalam pembelajaran aktif siswa mendapatkan tantangan-tantangan yang mengharuskan kerja keras karena harus lebih aktif dan mandiri untuk mengungkapkannya, menjelaskan, dan bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran yang aktif merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana terdapat keterlibatan peserta didik dalam melakukan kegiatan dan memikirkan apa yang sedang dilakukan. Para pakar pendidikan mengemukakan berbagai pengertian tentang pembelajaran aktif. Diantaranya Hollingsworth dan Lewis menyatakan bahwa siswa akan belajar aktif ketika mereka secara terus menerus terlibat baik secara mental ataupun secara fisik. Lebih lanjut pada sumber yang sama dikatakan bahwa pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat, dan efektif (Hollingsworth dan Lewis, 2008). Silberman (2007) menambahkan pada saat kegiatan belajar itu aktif, peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Mereka melakukan otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran IPS yaitu dengan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *quiz team*. Dalvi (2006, hlm. 53) menyatakan bahwa “Tipe *quiz team* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab”. Sehingga tingkat partisipasi siswa tidak akan dibatasi oleh arus interaksi yang didominasi oleh guru, karena dalam model pembelajaran aktif tipe *quiz team* ini siswa dituntut untuk mengembangkan sendiri ide-idenya dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa itu sendiri terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar dengan metode *quiz team* mengajak siswa melakukan diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan informasi dengan cara bekerjasama bersama timnya. Dengan demikian siswa akan lebih terbuka dan percaya diri karena mendapat dukungan dari rekan timnya.

Metode pembelajaran *quiz team* ini merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Silberman. Menurut Silberman (2012, hlm. 24) agar belajar menjadi aktif, peserta didik harus mengerjakan banyak sekali tugas, harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang dipelajari. Ini menunjukkan bahwa seluruh bagian tubuh peserta didik melakukan aktifitas secara komprehensif, sehingga kegiatan pembelajaran lebih banyak menyenangkan peserta didik karena termotivasi. Metode *quiz team* juga merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan melalui pemberdayaan kelompok, mengefektifkan kerjasama, dan membangun rasa percaya diri individu, dan meningkatkan tanggung jawab individu itu dalam kelompok. Sebab dukungan dan keragaman pendapat, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik akan membantu menjadikan belajar bersama sebagai bagian penting dari iklim belajar di kelas. Apabila dalam proses pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterampilan dan partisipasi siswa.

Keterampilan yang ditujukan dalam penelitian ini adalah keterampilan bertanya siswa dalam mengatasi *silence culture*. Menurut Brown yang dikutip Udin S.Saud dan Sutarsih (2007, hlm. 59) menyatakan bahwa bertanya adalah setiap pertanyaan yang mengkaji atau menciptakan ilmu pada diri siswa.

Keterampilan bertanya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, yang sekaligus merupakan bagian dari keberhasilan dalam pengelolaan intruksional dan pengelolaan kelas. Melalui keterampilan bertanya guru mampu mendeteksi hambatan proses berpikir di kalangan siswa dan sekaligus dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar di kalangan siswa (Sofa, 2008).

Bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam suatu proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarkan guru sebagai stimulus untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (*respon*) dari peserta didik. Hal ini jika terus dilakukan akan dapat mengatasi *silence culture* di kalangan siswa. Meminjam kata Paolo Preire tentang *silence culture* (budaya bisu) yang terjadi di kalangan siswa mungkin adalah sesuatu yang menarik, sebab pada dasarnya siswa terbiasa diam untuk mendengarkan ceramahan guru dibanding dengan mereka yang bersikap antusias untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat terkait dengan materi yang telah mereka dapat.

Pada umumnya dalam setiap kegiatan pembelajaran, pertanyaan akan selalu dilakukan baik oleh guru maupun siswa, karena selain untuk menggali informasi, juga dapat membangkitkan respon pada siswa. Sagala (2003, hlm. 88) mengemukakan bahwa dalam sebuah pembelajaran aktif yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk: 1) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademik; 2) Mengecek pemahaman siswa; 3) Membangkitkan respon pada siswa; 4) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; 5) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa; 6) Memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru; 7) Untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, dan; 8) Untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

Dengan demikian proses pembelajaran melibatkan *critical thinking* dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan pembelajaran adalah untuk mendapat pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan yang relevan dalam bidangnya. Terkadang pembelajaran dengan proses penyampaian informasi secara formal kurang efektif karena siswa merasa kurang termotivasi. Pendekatan baru dalam proses pembelajaran adalah dengan mengadakan *quiz* agar pelajaran

menjadi semakin menarik dan siswa semakin aktif. Hal tersebut disebutkan dalam sebuah jurnal yang berjudul *Quiz As an Innovative Approach in Teaching Community Medicine To Medical Students*.

Penggunaan model pembelajaran aktif dengan metode *quiz team* ini dapat digunakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) di sekolah ataupun kelas yang bersangkutan. Seperti yang kita tahu bahwa tujuan PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah (Muslich, hlm. 10). Oleh karena itu, peneliti berharap dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat memperbaiki kesenjangan yang terjadi di lapangan.

Penelitian terdahulu oleh Indaryati yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Pembelajaran IPS Materi Perusahaan Dan Badan Usaha Melalui Metode Team Quiz Di Kelas VII A SMP Kesatrian 1 Semarang” terjadi peningkatan prestasi belajar pada pembelajaran IPS materi perusahaan dan badan usaha di kelas VII A SMP Kesatrian 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013 setelah menggunakan metode team quiz, hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase keaktifan siswa persiklusnya dimana pada pra siklus ada 14 siswa atau 39% siklus I ada 19 siswa atau 52%, dan pada siklus II ada 34 siswa atau 94%.

Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Mei Rizkyana yang berjudul “Penerapan Metode *Quiz team* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerjasama dengan Kolega dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X APSMK PGRI 1 Mejubo Kudus Tahun Ajaran 2012/2013” menunjukkan hasil yang serupa, yakni penerapan metode *quiz team* dapat meningkatkan aktifitas dan kemampuan akademik siswa secara optimal dalam pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dengan kolega dan pelanggan pada siswa kelas X AP SMK PGRI 1 Mejubo Kudus.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture*”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari uraian latar belakang masalah sebagaimana disebutkan diatas timbulah permasalahan yang jika dirumuskan berkisar pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi dalam Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung?
4. Bagaimana peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* melalui Penerapan Metode *Quiz Team* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini antara lain untuk:

1. Mendeskripsikan desain perencanaan pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung.
2. Mengkaji dan mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung.
3. Mengatasi dan mencari solusi dari kendala-kendala yang dihadapi dalam Penerapan Metode *Quiz Team* untuk Meningkatkan

Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung.

4. Mengkaji dan menganalisis peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Mengatasi *Silence Culture* melalui Penerapan Metode *Quiz Team* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan akademik sebagai kajian dalam mempelajari ilmu pendidikan yang khususnya mengenai penerapan metode *quiz team* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam mengatasi *silence culture* di kelas VIII-6 SMP Negeri 30 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai upaya perbaikan penerapan metode *quiz team* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam mengatasi *silence culture*. Manfaat tersebut diantaranya adalah:

- a. Untuk Sekolah

Manfaat bagi sekolah yakni merupakan sumbangsih bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 30 Bandung serta memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di SMP Negeri 30 Bandung.

- b. Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru IPS dan guru lainnya yaitu guru menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran IPS dan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran dengan mendia dan model pengelompokan yang tepat.

c. Untuk Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa diantaranya untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa, meningkatkan aktifitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS, dan mengatasi *silence culture* (budaya diam) dalam pembelajaran IPS di kelas.

d. Untuk Peneliti lain

Selain itu juga manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu melakukan penelitian melalui metode yang sama dengan fokus permasalahan yang berbeda, yakni mengenai peningkatan partisipasi siswa serta mengasah kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari:

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi uraian tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan atas kerangka pikir untuk menyelesaikan masalah, kerangka berfikir dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi uraian tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi uraian tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.