# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial. Perkembangan manusia tidak terlepas dari pengalaman manusia itu sendiri, tidak terbatas hanya dalam keluarga, tetapi juga meliputi hubungan antara manusia dengan masyarakat dan lingkungannya yang disebut dengan hubungan sosial. Hubungan sosial merupakan hal yang sangat penting dalam menjalin interaksi sosial dengan orang lain.

Semakin luas hubungan sosial dan semakin banyak pengalaman seseorang akan mempengaruhi pengetahuan sosialnya. Pengetahuan sosial diperoleh secara alamiah dari kehidupan sehari-hari yang telah ada pada diri kita masing-masing. Setiap peristiwa yang dialami manusia dalam hidupnya akan membentuk pengetahuan sosial. Mengingat kehidupan masyarakat dengan segala permasalahan yang semakin berkembang, maka untuk menghadapi keadaan yang demikian, pengetahuan sosial yang diperoleh secara alamiah saja belum cukup. Disini perlunya pendidikan formal dalam pengetahuan sosial dan di Indonesia pendidikan formal mengenai pengetahuan sosial lebih dikenal dengan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di persekolahan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting diberikan, karena lingkungan sosial budaya yang cepat berkembang dan mengalami perubahan. Hal tersebut merupakan tantangan mendasar dalam pembelajaran IPS. Sumaatmadja (1984:8) menyatakan bahwa "pendekatan studi sosial lebih bersifat multidimensional dalam arti meninjau suatu gejala atau masalah sosial dari berbagai dimensi (segi, sudut, aspek) kehidupan", karena lebih bersifat multidimensional, maka Guru mata pelajaran IPS perlu mengembangkan kompetensi dan profesionalitas sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan yang berkembang pesat. Selain itu guru juga perlu memiliki karakter yang mampu

mengembangkan dirinya dan bersama-sama bertanggung jawab terhadap profesinya demi kemajuan pendidikan.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk pada pembelajaran IPS, pada saat ini masih terpusat pada guru (*teacher centred*). Hal tersebut dapat dilihat dari dari bahan Uji Publik Kurikulum 2013 http://118.98.1662.62/application/media/file/laman%201012 yang mencerminkan bahwa proses pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru.

Tabel 1.1. Identifikasi Kesenjangan Kurikulum

| Kondisi Saat Ini | | Konsep Ideal |
|---|---|---|
| **A. Kompetensi Lulusan** | | **A. Kompetensi Lulusan** |
| 1 Belum sepenuhnya menekankan pendidikan karakter | → | 1 Berkarakter mulia |
| 2 Belum menghasilkan Keterampilan sesuai kebutuhan | | 2 Keterampilan yang relevan |
| 3 Pengetahuan-pengetahuan lepas | | 3 Pengetahuan-pengetahuan terkait |
| **B. Materi Pembelajaran** | | **B. Materi Pembelajaran** |
| 1 Belum relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan | → | 1 Relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan |
| 2 Beban belajar terlalu berat | | 2 Materi esensial |
| 3 Terlalu luas, kurang mendalam | | 3 Sesuai dengan tingkat perkembangan anak |
| **C. Proses Pembelajaran** | | **C. Proses Pembelajaran** |
| 1 Berpusat pada guru (*teacher centered learning)* | → | 1 Berpusat pada peserta didik (*student centered active learning)* |
| 2 Sifat pembelajaran yang berorientasi pada buku teks | | 2 Sifat pembelajaran yang kontekstual |
| 3 Buku teks hanya memuat materi bahasan | | 3 Buku teks memuat materi dan proses pembelajaran, sistem penilaian serta kompetensi yang diharapkan |

Sumber: Bahan Uji Publik Kurikulum 2013 (2012:15)

Pembelajaran yang terpusat pada guru ini tentu tidak serta merta disebabkan karena keinginan guru semata. Berbagai keterbatasan yang ada di kelas, seperti tidak adanya buku sumber yang dimiliki oleh siswa secara pribadi, belum mampunya siswa dalam memanfaatkan buku sekolah elektronik, keterbatasan sarana dan prasarana atau media yang dapat dimanfaatkan guru

dalam melaksanakan pembelajaran, menjadi beberapa faktor yang mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang bersifat satu arah ini

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik sebagai salah satu mata pelajaran yang kaya akan konsep dan sarat dengan muatan kognitif, afektif dan psikomotor. Pelajaran IPS menuntut pemahaman siswa terhadap fakta-fakta dan prinsip-pinsip serta bersifat aplikatif berupa pemecahan masalah ataupun penganalisaan terhadap kasus-kasus yang ada di masyarakat.

Pembelajaran IPS seharusnya didukung dengan metode mengajar yang variatif. Kajian kebijakan kurikulum IPS oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2007:9) menyatakan bahwa "Guru masih berorientasi pada buku teks". Hal ini dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan memunculkan kejenuhan dalam belajar. Dalam pernyataannya, Winkel (1996:154) mengemukakan bahwa "ketidaknyamanan atau kegelisahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung akan menghambat dalam menangkap materi yang baru, lebih-lebih yang menuntut perhatian tinggi dan konsentrasi pikiran".

Menurut Wlodkowski dan Jaynes (2004: 137) "Kemonotonan seringkali merupakan sebab kebosanan". Kebosanan akan menyebabkan rendahnya aktivitas yang relevan dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Wujud dari kebosanan siswa tersebut diperlihatkan melalui perilaku pasif di kelas hal ini terlihat dari suasana pembelajaran di kelas dimana siswa tidak aktif bertanya, tidak dapat menjawab pertanyaan guru, sedikit sekali siswa yang mau memberikan pendapat pada saat diberikan kesempatan dan banyak siswa yang tidak memiliki keberanian apabila diberi kesempatan untuk mengerjakan latihan di papan tulis. Sebagian siswa justru melakukan aktivitas yang kurang relevan dengan aktivitas pembelajaran seperti: memainkan *handphone*, tidak memperhatikan guru yang menerangkan dan sibuk mengobrol dengan teman. Aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan proses belajar mengajar tersebut

tentu saja akan sangat mempengaruhi pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Padahal mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sarat konsep dan penuh pemahaman, sehingga nantinya akan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu mengubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Sardiman (2008: 75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi adalah perubahan dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat ditinjau dari dua sifat, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan pendorong dari dalam individu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh dari luar individu. Tingkah laku yang terjadi dipengaruhi oleh lingkungan. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Suprijono, 2009: 163). Winkel (1983: 270) mendefinisikan bahwa "Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta memberi arah pada kegiatan belajar".

Berdasarkan beberapa definisi di atas, berarti untuk menciptakan suasana belajar yang memotivasi siswa, guru perlu melakukan upaya untuk menvariasikan pengajarannya sehingga siswa tidak bosan dan termotivasi selama proses pembelajaran. Tetapi faktanya masih banyak guru terutama guru-guru IPS yang masih kurang kreatif dalam memberikan variasi dalam pembelajaran IPS, hal

tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian berupa wawancara yang dilakukan oleh Suciati (2009:54) yang merupakan salah seorang guru IPS di Bandung dan melakukan penelitian terhadap 24 Guru IPS di wilayah Bandung Timur yang menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS dikelas masih sangat rendah pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 2

Rendahnya kreativitas Guru IPS wilayah Bandung Timur

| Tahap pembelajaran | Persentase yang diperoleh | Catatan |
|---|---|---|
| Perencanaan pembelajaran | • Guru yang menyiapkan sendiri sebesar 44,79%<br>• Guru yang tidak menyiapkan sendiri sebesar 55,21% | Guru yang tidak menyiapkan perencanaan pembelajaran sendiri biasanya memfotocopi dari perencanaan guru lain |
| Pelaksanaan pembelajaran | • Guru yang melaksanakan pembelajaran secara bervariasi sebesar 43,75%<br>• Guru yang melakukan pembelajaran secara konvensional sebesar 56,25% | |
| Pelaksanaan evaluasi | • Guru yang melakukan evaluasi secara bervariasi sebesar 65,83%<br>• Guru yang tidak melakukan evaluasi sebesar 34,17% | Guru selalu melakukan evaluasi secara bervariasi. Tetapi untuk penilaian proses sangat jarang dilakukan, begitu juga untuk melaksanakan remedial. |

*Sumber: Data Sekunder: JPIS. No. 32. Januari 2009*

Satu di antara beberapa kompetensi yang kurang dikuasai guru adalah kemampuan merancang dan menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Banyak guru yang tidak mampu mengorkestrasi berbagai potensi dan

lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Guru seringkali menerapkan metode pembelajaran yang konvensional dalam menyampaikan materi, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan kurang menikmati proses pembelajaran. Padahal menurut Dryden (2000:213), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Melihat kondisi sekarang, sekolah masih dianggap suatu aktivitas yang menyenangkan oleh sebagian siswa justru diluar jam pelajaran, tetapi jika di dalam pelajaran adalah suatu aktivitas yang membebani. Siswa tidak merasakan ada yang mereka peroleh di sekolah, sehingga ada kecenderungan mereka lebih senang jika berada di luar sekolah atau diluar kelas, mungkin mereka bermain di lapangan atau bekerja mencari uang. Disinilah peranan seorang guru, yaitu menciptakan suasana belajar di kelas atau di sekolah sebagai suasana yang menyenangkan dan memberi semangat belajar kepada siswa.

Cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa salah satunya adalah penggunaan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran. *Icebreaker* digunakan untuk pemecah kebekuan, seperti yang dikemukakan oleh Forbess-Greenee (Preziosi, 2006:1), '*defines icebreakers as "tools that enable the group leader to foster interaction, stimulate creative thinking, challenge bacis assumptions, illustrate new concepts, and introduce apecific materials.'*

*Icebreaker* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang diadaptasi dari teori konstruktivisme dengan model pembelajaran penemuan (*action research)* dari Bruner. Sesuai dengan asumsi Rosser, 1984 (dalam Tedjasaputra, 2005:75), yaitu 'asumsi pertama ialah perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, dan asumsi kedua yaitu orang mengonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya'.

Pada pembelajaran penemuan guru tidak hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan didalam benak siswa. Dari model pembelajaran penemuan ini salah satu caranya yaitu dengan menggunakan bahan dan permainan yang bervariasi dalam pembelajaran. Permainan bervariasi ditujukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan ini digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Iswara (2010:137) bahwa metode permainan ini dapat dilakukan dengan teknik *icebreaker* (pemecah kebekuan) dan penyegaran yang bertujuan untuk mendorong interaksi, merangsang memulainya kegiatan dan membantu peserta dalam berpikir kreatif. http://file.upi.edu/Direktori/KD-Sumedang/197212262005011002-PRANA_DWIJA_ISWARA/

Sudjana (2010: 119) "penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian siswa hingga menimbulkan suasana yang mengasyikkan tanpa menimbulkan kelelahan." Lebih lanjut Silberman (2004: 41) menyarankan penggunaan permainan yang dapat membangkitkan semangat dan keterlibatan. Permainan juga sangat membantu memunculkan suasana dramatis yang kelak akan terus di ingat oleh siswa.Penggunaan *icebreaker* siswa diajak untuk menyegarkan kembali pikiran siswa

Pada saat ini sebagian guru masih belum mengenal *icebreaker* dan sebagian lainnya sudah mengenal tetapi masih enggan menyisipkan *icebreaker* dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan karena para guru kebingungan mencari bahan yang dapat dijadikan sebagai *icebreaker* dan guru tersebut belum memahami fungsi dari *icebreaker* tersebut. *Icebreaker* dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan pada saat kegiatan membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi dan pada kegiatan menutup pelajaran.

Penggunaan *icebreaker* dilakukan pada materi pembelajaran IPS dengan Standar Kompetensi Memahami kegiatan ekonomi masyarakat dengan kompetensi dasar yaitu Mendeskripsikan kegiatan ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang dan jasa. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh penggunaan teknik *icebreaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada siswa Kelas VII SMP N 1 Bandung)".

## B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mempertegas lingkup yang diteliti agar pokok permasalahan terarah dan dapat dikaji secara mendalam. Berdasarkan Kondisi yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini berkenaan dengan penerapan *icebreaker* dalam pembelajaran IPS yang masih sangat jarang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pembatasan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian ini dalam pertanyaan pokok sebagai berikut: Apakah penerapan *Icebreaker* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS?

Mengacu kepada permasalahan pokok di atas, maka secara rinci dengan dijabarkan ke dalam pertanyaan sebagai berikut:

1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada saat *pretest* antara kelas eksperimen yang menggunakan teknik *icebreaker* dan kelas control yang tidak menggunakan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran IPS?
2) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada saat *post-test* antara kelas eksperimen yang menggunakan teknik *icebreaker* dan kelas control yang tidak menggunakan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran IPS?

3) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara pengukuran awal (*pretest)* dan pengukuran akhir (*post-test*) pada kelas control yang tidak menggunakan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran IPS*?*
4) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara pengukuran awal *(pretest)* dan *(post test*) pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran IPS ?
5) Apakah terdapat perbedaan gain motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas control dalam pembelajaran IPS?
6) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik *icebreaker* dalam pembelajaran IPS?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: "Untuk mengetahui pengaruh penerapan *icebreaker* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bandung." Dengan rincian untuk:

1) Mengidentifikasi perbedaan motivasi belajar siswa pada saat *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas control dalam pembelajaran IPS
2) Mengidentifikasi perbedaan motivasi belajar siswa pada saat *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas control dalam pembelajaran IPS
3) Mengidentifikasi perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara pengukuran awal *(pretest)* dan *(post test*) pada kelas kontrol dalam pembelajaran IPS
4) Mengidentifikasi perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara pengukuran awal *(pretest)* dan *(post test*) pada kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS
5) Melihat seberapa besar perbedaan *gain* motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas control dalam pembelajaran IPS
6) Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *icebreaker*

## D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis maupun praktis dalam pembelajaran IPS. Manfaat yang dapat dipetik dari hasil penelitian antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi penerapan *icebreaker* sebagai suatu teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam keilmuan pendidikan IPS

2. Manfaat Teoritis
   a. Siswa
      1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa.
      2) Dengan suasana belajar yang menyenangkan diharapkan siswa lebih bersemangat dalam proses belajar.
      3) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.
   b. Guru
      1) Memberikan gambaran tentang pengelolaan, perencanaan dan pelaksanaan pem bembelajaran dengan penerapan *icebreaker* sehingga kondisi kelas menjadi optimal
      2) Memberikan motivasi kepada guru untuk terus melakukan inovasi-inovasi yang kreatif terutama dalam pembelajaran dengan *icebreaker*.

## E. Struktur Organisasi Tesis

Sebagai pendahuluan, Bab I menyajikan latar belakang permasalahan, memberi konteks munculnya masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

Dalam Bab II, disajikan kajian teori. Kajian teori berisi tentang deskripsi, analisis konsep, teori-teori penelitian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan teknik *icebreaker* dalam memberikan motivasi belajar.

Bab III mengenai metodologi penelitian menguraikan lokasi dan subjek penelitian, desain dan metode penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV disajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan pembahasan hasil temuan pada masing-masing indikator motivasi belajar.

Bab V disajikan kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Rekomendasi yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, kepada pengguna hasil penelitian, dan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.