BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan hasil observasi pada prapenelitian di SMP Negeri 1 Bandung kelas VIII-12, diperoleh gambaran proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun fakta-fakta yang ditemukan adalah sebagai berikut.

Pertama, aktivitas mendengarkan (*listening activities*) siswa masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa justru terlihat tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Bahkan salah satu dari mereka sibuk memainkan pensilnya dengan mengetuk-ngetukannya pada permukaan meja sehingga menimbulkan suara yang cukup mengganggu.

Kedua, keberanian siswa dalam hal menyampaikan pendapat (*oral activities*) dinilai masih kurang. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya terdiam dan tidak merespon sama sekali. Baru setelah guru memancing dan memotivasi siswa untuk memberikan pendapatnya, ada salah satu siswa yang menjawab, tetapi hanya dengan nada bergumam. Siswa baru berani menjawab apabila dijawab secara serentak, tetapi siswa tidak memiliki keberanian untuk menjawab secara individu.

Ketiga, sebagian besar siswa tidak mencatat materi-materi yang dirasa sangat penting, kebanyakan dari mereka hanya melihatnya sekilas dari buku. Saat peneliti menghampiri beberapa siswa dan mengecek buku catatannya ternyata hampir sebagian besar siswa jarang mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru, mereka beralasan yang disampaikan guru semuanya ada dibuku paket. Padahal buku paket yang pinjamkan dari sekolah adalah 1 buku untuk dua orang, sehingga saat dirumah salah satunya otomatis tidak dapat belajar dengan buku paket.

Keempat, kemampuan siswa dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dirasa masih kurang tepat. Hal ini terlihat ketika guru meminta sebuah contoh dari konsep solidaritas siswa terlihat sedikit kebingungan, setelah guru memberikan contoh barulah siswa dapat memberikan contoh lain.

Kelima, Beberapa siswa mengeluh bahwa pembelajaran IPS hanya berupa hafalan dan bacaan saja. hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung mudah jenuh dan bosan apalagi ketika guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah saja.

Melihat fakta-fakta diatas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa di kelas VIII-12 terbilang pasif. Hal tersebut tentu bertentangan dengan prinsip pembelajaran IPS. Menurut NCSS (dalam Sapriya *et al.* 2008, hlm. 6) mengemukakan "beberapa prinsip pembelajaran IPS yang memiliki kekuatan (*powerful*), yaitu bermakna (*meaningful*), terpadu (*integrative*), berbasis nilai (*value-based*), menantang (*challenging*) dan aktif (*active*)". Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter individu yang lebih baik. Dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk memahami serta menanamkan nilai-nilai bersosial yang baik, dan menuntut siswa untuk lebih aktif.

Sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter individu. Dalam proses pembelajarannya, IPS harus menciptakan suasana kelas yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa di didalam proses pembelajaran. Belajar aktif menuntut siswa untuk bersemangat, gesit, menyenangkan, dan penuh gairah. Selama proses belajar siswa dapat beraktivitas, bergerak dan melakukan sesuatu dengan aktif. Menruut Mc. Keachie (dalam Ruhimat, 2009, hlm. 167) menyatakan bahwa "setiap individu merupakan manusia yang aktif dan selalu ingin tahu, dapat menjadi masukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru dapat menggali dan mengembangkan aktivitas-aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa". Artinya, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, namun juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif. Selaras dengan pendapat tersebut Achmadi dan Shuyadi (dalam Djamarah 2005, hlm. 11) berpendapat bahwa "dalam pembelajaran harus terjadi interaksi yang menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif". Oleh karena itu proses

pembelajaran harus menghubungkan kedua arah antara guru dan siswa yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Berkaitan dengan hal ini Paul B. Diedric berpendapat (dalam Sardiman, 2011, hlm. 101) :

> "Terdapat 8 jenis aktivitas belajar siswa yang harus terpenuhi agar suatu kelas dapat dikatakan aktif, diantaranya: (1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya, membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan pekerjaan orang lain dan sebagainya. (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, bertanya, memberi saran dan sebagainya. (3) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan pendapat orang lain dan sebagainya. (4) *Writing activities*, sebagai contohnya mencatat hal-hal yang dianggap penting, membuat laporan dan lainnya. (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram dan lain sebagainya. (6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: membuat percobaan, membuat konstruksi, bermain dan sebagainya. (7) *Mental activities*, sebagai contohnya mengingat, memecahkan soal, melihat hubungan-hubungan dan mengambil keputusan. (8) *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang atau gugup".

Keaktifan siswa tidak hanya dilihat dari keaktifan fisik, tapi juga keaktifan mental. Belajar aktif sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang bermuara pada belajar mandiri, maka kegiatan belajar mengajar yang dirancang harus mampu melibatkan siswa secara aktif. Siswa dan guru dalam belajar aktif sama berperan untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah metode *cooperative learning type teams games tournament (TGT)*, karena metode ini membutuhkan keaktifan dan keterlibatam siswa di dalam kelas. Penggunaan metode diatas diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat belajar secara aktif dalam pembelajaran IPS, dan membantu siswa keluar dari rasa jenuh ketika belajar IPS.

Berdasarkan kajian terhadap temuan dilapangan serta pemikiran-pemikiran tersebut diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "**Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran IPS** " (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas , tentang rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti merumuskan secara rinci permasalahan tesebut dalam beberapa pertanyaan berikut :

1. Bagaimana perencanaan tahap-tahap metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung?
3. Bagaimana kendala yang ditemukan dalam proses pelaksanaan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung?
4. Bagaimana upaya guru mencari solusi terhadap kendala yang dihadapi untuk penerapan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* pada upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini pada dasarnya yakni untuk mendapatkan jawaban dari berbagai pertanyaan yang dipaparkan pada rumusan masalah sebelumnya.Namun secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa VIII-12 SMPN 1 Bandung dalam pembelajaran IPS. Maka adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rencana penerapan dengan menggunakan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung.

2. Mendeskripsikan penerapan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung.
3. Mengkaji hasil penerapan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung.
4. Mengidentifikasi kendala-kendala apa saja yang terjadi selama proses penerapan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung.
5. Menemukan solusi untuk kendala-kendala yang ditemukan dalam penerapan metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung?

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat dalam dunia pendidikan di SMP khususnya pada mata pelajaran IPS. Adapun beberapa manfaat yang akan didapatkan dari penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Geames Tournament (TGT)* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menyelesaikan permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan pengguanaan strategi, metode dan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa. Selain itu model *cooperative learning type teams games tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga dapat pula meningkatkan mutu pendidikan khususnya untuk mata pelajaran IPS di SMP.
2. Bagi Siswa

   Dengan adanya penelitian ini, melalui model *Cooperative Learning Type Teams Geames Tournament (TGT)* diharapkan siswa dapat

mengembangkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII-12 SMP Negeri 1 Bandung dalam menjawab, mengemukakan pendapatnya, bergerak dan berbuat dan segala aktivitas-aktivitas lainnya dalam pembelajaran IPS.

3. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sekolah. Selain itu sebagai alternatif untuk mengembangkan pembelajaran IPS si sekolah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas dalam pembelajaran IPS.

E. Stuktur Organisasi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1, merupakan babak awal penelitian yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka. Pada bab ini akan membahas mengenai kajian pustaka dan kerangka berfikir yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil. Dalam bab II juga dipaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: metode dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data dan verivikasi data.

Bab IV Hasil Penelitian. Pada bab ini merupakan bahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Maka bab IV ini berisi profil sekolah SMP Negeri 1 Bandung, deskripsi pembelajaran mengenai kegiatan tindakan kelas berupa tindakan beberapa siklus dan yang terakhir analisis pelaksanaan tindakan.

Bab V membahas mengenai kesimpulan penelitian ini secara keseluruhan, serta saran yang akan diberikan peneliti ke peneliti lain agar tidak mengulangi kesalahan serta memperbaiki kesalahan peneliti selanjutnya.