

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas sangat diperhatikan. Terlebih dalam kurikulum nasional disebutkan beberapa kompetensi yang harus dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, serta memiliki rasa tanggungjawab terhadap lingkungan. Maka dari itu dalam membelajarkan siswanya, seorang guru tidak boleh hanya menekankan pada pengetahuannya saja melainkan harus juga mengembangkan keterampilan, nilai dan sikap, serta menuntun siswa untuk bertindak secara konkrit dan praktis dalam menghadapi isu-isu sosial yang mereka temukan sehari-hari. Tujuan tersebut dapat dicapai jika guru merancang program-program dalam melaksanakan pembelajaran dengan terorganisir secara baik. Guru juga harus melakukan konstruksi dalam penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa mengikuti pembelajaran.

Kehadiran siswa di kelas bukan semata-mata formalitas sebagai pelengkap saja, namun lebih dari itu siswa dituntut untuk turut serta secara aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Warsono dan Hariyanto (2013, hlm. 2) dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Aktif menyatakan perlunya siswa untuk aktif dalam pembelajaran. 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 (Achmadi dan Shuyadi dalam Djamarah, 2008, hlm. 11). Oleh karena itu,

Mielinda Putri Dwi Syafrana, 2017

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

pembelajaran di kelas harus terhubung secara dua arah yaitu antara guru dan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Jika melihat dimensi dalam Pembelajaran IPS menurut Sapriya (2009, hlm. 48) ada empat dimensi yang dikembangkan dalam pembelajaran salah satunya adalah dimensi keterampilan (keterampilan meneliti, keterampilan berpikir, partisipasi sosial, dan keterampilan berkomunikasi). Dengan kata lain pembelajaran IPS mengajak siswa untuk menumbuhkembangkan aktivitas siswa melalui segala bentuk kegiatan pembelajaran. Seperti halnya yang dikatakan Sardiman (2012, hlm. 100) bahwa “aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus berkaitan”. Berkaitan dengan hal tersebut, maka pembelajaran IPS harus didesain sedemikian rupa agar mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.

Aktivitas siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati (Dimyanti & Mudjiono, 2009, hlm. 114). Kegiatan fisik yang dimaksud adalah kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, memperagakan, dan mengukur, sedangkan kegiatan psikis seperti mengingat kembali isi pelajaran, menyimpulkan hasil diskusi, dan hal lainnya. Sedangkan Dierich (dalam Hamalik, 2003, hlm. 21) membagi aktivitas belajar siswa ke dalam delapan kelompok yaitu aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Melihat hal tersebut pembelajaran yang diharapkan dalam saat ini adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aktivitas siswa mulai dari menyimak, membaca, berbicara, menulis, menggambar, bergerak serta menyentuh emosi siswa.

Namun pada kenyataannya, sering kali kita mendapati siswa siswi di kelas cenderung pasif dalam pembelajaran. Guru yang selalu menggunakan metode ceramah membuat aktivitas siswa di kelas menjadi semakin terbatas. Terlebih lagi siswa tidak menyimak apa yang dijelaskan oleh guru, tidak membaca materi yang

akan dibicarakan, dan tidak memperhatikan temannya ketika sedang mengemukakan pendapat. Kemudian dalam hal aktivitas berbicara siswa merasa ragu untuk bertanya, mengemukakan pendapat di depan kelas, serta dalam kegiatan diskusi siswa hanya mengandalkan beberapa teman saja. Siswa pun jarang mencatat materi penting yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga mereka kesulitan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan. Selain itu siswa mengalami ketidakfokusan dalam belajar, dan ketidakantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut sependapat dengan Setyawati, dkk. (2016, hlm. 72) yang mengatakan,

Pembelajaran IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat teks *book oriented*. Akibatnya pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh, siswa tidak diajarkan berpikir logis hanya mementingkan pemahaman dan hapalan. Hal tersebut membuat pembelajaran IPS kurang digemari banyak siswa, pembelajaran IPS terkesan tidak menarik bagi siswa karena ruang lingkungannya yang luas ... Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.

Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkadang dirasa terlalu cepat sehingga sulit untuk dicerna oleh siswa. Tetapi hal tersebut tidak membuat siswa menjadi aktif untuk bertanya jika tidak mengerti, melainkan lebih mengabaikan pembelajaran. Sering kali guru mencoba menggunakan metode inovatif lainnya dengan tujuan agar aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat, namun penerapan metode tersebut hanya dilaksanakan sesekali saja dengan alasan kelas menjadi berisik. Dengan demikian guru menganggap bahwa kelas yang kondusif adalah kelas yang tenang dengan siswa hanya duduk dan mendengarkan. Hal tersebut sejalan dengan kondisi yang digambarkan oleh Kusumaningrum, A. D. (2013, hlm. 4) dalam penelitian mengenai **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Koperasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Devision di SD Negeri Tegalsari 8 Kota Tegal”**,

Selama ini pembelajaran IPS di sekolah masih berlangsung secara konvensional. Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi sementara siswa duduk mendengarkan, sesekali

siswa diberikan penugasan dan tanya jawab. Tidak adanya contoh gambar yang merupakan sarana pengetahuan nyata bagi siswa. Sebenarnya ceramah dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi, tetapi kurang menarik minat siswa dan belum dapat diterima dengan baik.

Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS rendah, siswa kurang dapat menerima, merespon, serta menungkapkan hal-hal yang berkaitan dalam pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih berisik karena mengobrol dengan teman-temannya jika sudah merasa jenuh di kelas, mereka tidak memiliki minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang tentu saja akan berdampak pada aktivitas belajar siswa. Sama halnya yang kondisi yang ditunjukkan dalam penelitian Rochimah, U dan Akhdinirwanto (2011, hlm. 292) yang menggambarkan,

kegiatan pembelajaran yang berjalan saat ini seringkali tidak menekankan pada aktivitas siswa. Siswa hanya mendengarkan hal-hal yang disampaikan guru, kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya Karena guru adalah orang yang lebih tahu. Siswa hanya menerima dan menelan informasi yang disampaikan guru sehingga siswa bersikap pasif.

Padahal Pembelajaran IPS haruslah menyenangkan, karena pembelajaran IPS lebih dari sekedar pengetahuan kognitif saja. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Djahiri (dalam Sapriya, 2006, hlm. 8) bahwa pembelajaran IPS haruslah mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri; tidak mengutamakan pengetahuan semata; menghubungkan teori dengan fakta atau sebaliknya melalui pengalaman, permasalahan, dan kebutuhan masa depan; serta membuat siswa senang melalui program maupun pembelajaran di kelas.

Untuk mengubah kondisi tersebut, guru harus melakukan konstruksi dalam penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Suminah (2016, hlm. 10-11) mengatakan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) minat dan perhatian siswa, (2) motivasi, (3) latar atau konteks belajar, (4) perbedaan individu, (5) sosialisasi atau proses hubungan sosial, (6) belajar sambil bermain, (7) belajar sambil bekerja (*learning by doing*), dan (8) inkuiri. Sejalan dengan hal tersebut Kenan (2014, hlm. 68) menyatakan bahwa

dalam proses pembelajaran yang menyangkut materi, metode, media alat peraga dan sebagainya harus juga mengalami perubahan ke arah pembaharuan (inovasi). Maka dari itu guru perlu memperhatikan dalam memilih atau mengembangkan model dan metode pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa di kelas.

Penerapan *Active Learning* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Seperti halnya yang dikatakan oleh Kline (Wati, M.A, dkk, 2014, hlm. 2) bahwa '*Learning is more effective when it's fun*'. Artinya pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta jika pembelajaran itu bermakna bagi siswa. Melalui pembelajaran aktif diharapkan siswa dapat mengubah perasaannya terhadap pembelajaran yaitu menjadi menyenangkan dan menarik hati serta mampu memancing kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat. Menurut Silberman (2007, hlm. xxii), penerapan pembelajaran aktif pada siswa mampu mendorong siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkannya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain.

Namun pada kenyataannya adalah penerapan pembelajaran aktif jarang dilakukan oleh guru. Salah satu cara untuk melaksanakan pembelajaran aktif adalah menerapkan pembelajaran dalam sebuah permainan, baik itu diterapkan sebagai cara belajar ataupun cara untuk mengevaluasi. Keuntungan penerapan permainan dalam pembelajaran menurut Smaldino, dkk. (dalam Parwanti, 2015, hlm. 91) adalah,

- (1) Keterlibatan, para siswa terlibat dengan cepat dalam belajar melalui permainan;
- (2) Sesuai dengan hasil, permainan dapat disederhanakan agar sesuai dengan tujuan belajar;
- (3) Beragam suasana, permainan dapat digunakan dalam berbagai suasana ruang kelas, mulai dari seluruh ruang kelas hingga kegiatan individual;
- (4) Mendapatkan perhatian, permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa untuk mempelajari topik atau keterampilan spesifik.

Maka dari itu dalam pemilihan permainan pun harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. “Bingo” merupakan sebuah permainan yang sering dimainkan oleh siswa ketika merasa jenuh di kelas. Permainan ini sudah banyak diadaptasi menjadi SOS, TNT, ataupun *tic tac toe* yang memiliki kecenderungan permainan yang sama. Permainan Bingo ini juga bisa diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang lebih dikenal dengan sebutan metode pembelajaran *course review horay*.

Huda (2016, hlm. 229) mengatakan bahwa metode *course review horay* merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak hore atau yel-yel lainnya yang disukai. Pembelajaran dengan menggunakan metode *course review horay* (CRH) biasanya diterapkan agar terciptanya pembelajaran yang berbeda dan tidak monoton. Seperti pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Tri Satya Laksana (2017) mengenai **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* (SRH) Berbantuan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas IX C SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2016/2017”** menunjukkan hasilnya yaitu:

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* (CRH) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX C SMP Negeri 1 Sukasada. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 13,93% yang berada pada kategori cukup aktif dan mengalami peningkatan sebesar 3,25% pada siklus II menjadi 17,18% yang berada pada kategori aktif.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran CRH mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Melihat hasil observasi yang telah dijelaskan sebelumnya, siswa siswi SMP memiliki aktivitas belajar terhadap pembelajaran IPS yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung dikarenakan metode pembelajaran yang

digunakan guru monoton. Pembaharuan metode pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas serta melihat pada hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan menggunakan variabel yang berbeda yaitu dengan mengangkat judul mengenai, **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Course Review Horay* terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (*Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton membuat aktivitas belajar siswa menjadi terbatas.
- 2) Siswa terlihat jenuh saat pembelajaran IPS dilihat dari tidak menyimak apa yang dijelaskan oleh guru dan teman yang lainnya.
- 3) Pembelajaran IPS cenderung pada kemampuan kognitif siswa saja sehingga tidak mengasah aktivitas belajar yang lainnya.
- 4) Pada pembelajaran IPS siswa cenderung pasif, hanya berpusat pada guru, sehingga aktivitas belajar saat pembelajaran IPS di kelas masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, untuk mengarahkan pembahasan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS? Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu;

- 1) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS?
- 2) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah: mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS. Untuk lebih memperjelas tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS.
- 2) Menganalisis perbedaan aktivitas belajar siswa sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS.
- 3) Menganalisis adanya perbedaan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *course review horay* dalam pembelajaran IPS.

1.5 Manfaat Penelitian

Mielinda Putri Dwi Syafrana, 2017

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka diharapkan dalam penelitian ini mempunyai manfaat yaitu:

1) Manfaat Teoritis

- a) Bagi peneliti sendiri terutama sebagai latihan untuk berpikir kritis, ilmiah dan sistematis dalam menghadapi masalah-masalah pendidikan terutama dalam pembelajaran IPS.
- b) Dapat memperkaya keilmuan mengenai salah satu metode pembelajaran inovatif yaitu *course review horay* untuk memberikan pengaruh kepada siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- c) Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran tentang seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *course review horay* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi guru dapat memberikan suatu gambaran untuk menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif melalui metode pembelajaran *course review horay*.
- b) Bagi siswa dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar agar menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Bab I merupakan pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang dilakukannya penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka. Pada bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang dijadikan sebagai landasan dan data lain yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil, yaitu Pembelajaran IPS, aktivitas belajar, pembelajaran aktif, serta metode pembelajaran *course review horay*. Selain itu terdapat pula hipotesis penelitian dan hasil penelitian sebelumnya untuk

mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini.

Bab III merupakan metode penelitian. Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis hasil angket dan analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian. Bab ini memaparkan mengenai deskripsi gambaran kondisi sekolah, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan kesimpulan, implikasi dan saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan yang diajukan dalam penelitian ini.