

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pra penelitian awal yang dilakukan pada kelas VIII-A SMPN 3 Parongpong, peneliti melihat kurang aktivitas belajar pada siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS, peserta didik menunjukkan ketidak tertarikannya mengikuti pembelajaran. Berikut adalah beberapa permasalahan yang ditemui :

1. Siswa tidak fokus terhadap pembelajaran masih banyak saja siswa yang memainkan telepon genggam dan mengobrol ketika pembelajaran berlangsung,
2. Siswa juga tidak aktif bertanya, terlihat pasif terhadap pembelajaran, ketika guru memberikan pertanyaan tidak ada satupun siswa yang bisa menjawab, begitupun ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya siswa tidak ada yang merespon.
3. Peneliti melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut kurang menarik hal ini disebabkan karena sangat jarang guru menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga aktivitas belajar siswa sangat rendah.

Melihat permasalahan tersebut peneliti berasumsi bahwa kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dikarenakan siswa merasa tidak tertarik dan bosan dalam pembelajaran tersebut, hal ini tidak terlepas dari peran guru yang mengelola kelas tersebut dan pembelajaran IPS dikemas dan disampaikan. Peneliti melihat guru kurang optimal dalam menyajikan dan melakukan belajar mengajar, terlihat dari kesiapan dalam mengajar guru hanya mengacu pada buku teks, tidak memakai media pembelajaran yang berfungsi untuk menarik minat belajar siswa. Jika siswa sudah tertarik dengan pembelajaran yang akan diikutinya maka motivasi belajar akan tumbuh, jika motivasi belajar sudah dimiliki oleh siswa maka aktivitas belajar akan lebih berkembang di dalam kelas. Terjadinya aktivitas siswa sangat diperlukan, karena kegiatan pembelajaran salah satunya ditandai dengan adanya keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran,

perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu maka pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas diharapkan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar. Motivasi siswa akan didapat salah satunya dengan menggunakan metode dan media yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa di kelas diperlukan karena ketika guru dan siswa menjalin komunikasi yang baik saat proses pembelajaran berlangsung maka proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil karena siswa dapat terlibat langsung secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh informasi dengan baik melalui berbagai aktivitas belajar.

Menurut Adam & Dickey (dalam Ruhimat, 2008, hlm. 116-121) secara luas menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu maka pendidik harus berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dengan cara memberikan motivasi (motivator), memfasilitasi (fasilitator), mengorganisasi (organizer), mengembangkan bahan pembelajaran (developer), menilai program-proses dan hasil pembelajaran (evaluator), dan memonitor aktivitas siswa dalam pembelajaran (supervisor) dan sebagainya.

Selain melakukan pengamatan peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa ketika selesai pembelajaran. Siswa mengemukakan rasa tidak suka terhadap pembelajaran IPS alasannya bahwa 1) IPS merupakan pembelajaran yang membosankan, 2) terlalu banyak hafalan, 3) pembelajarannya sering membuat siswa merasa mengantuk, 4) gurunya membosankan, dan 5) pembelajarannya tidak menarik sehingga mereka kurang merespon dalam proses kegiatan pembelajaran IPS. Kemudian setelah melakukan wawancara terhadap peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru IPS. Beliau mengemukakan bahwa masih adanya kesulitan dalam melakukan pembelajaran, karena kurangnya kreatifitas guru untuk mendukung pembelajaran sehingga berdampak kepada siswa. Beliau juga mengakui bahwa kuranga kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, baik itu metode pembelajaran, model pembelajaran, media sampai sumber pembelajaran. Terkendala juga dengan fasilitas media

pembelajaran yang kurang seperti *infocus* yang harus bergiliran untuk menggunakannya sehingga membuat guru semakin malas untuk menggunakannya.

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti beranggapan bahwa keadaan tersebut timbul karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan menarik minat siswa. Penggunaan metode atau media dalam proses pembelajaran di kelas sangat sangat berpengaruh terhadap respon serta minat belajar dari siswa, dengan penggunaan metode penggunaan metode pembelajaran yang menarik akan lebih menjamin terjadinya aktivitas belajar dari siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Aktivitas belajar serta partisipasi siswa di kelas dapat ditunjukkan dengan adanya keterlibatan mental emosional serta gerak fisik dari siswa. Dalam pembelajaran aktivitas belajar sangatlah penting mengingat pembelajaran yang dikatakan berhasil adalah pembelajaran yang menitikberatkan kepada peran aktif siswa, kriteria atau perspektif pembelajaran yang berhasil atau sukses adalah peran aktif siswa (*active participation*). Proses pembelajaran yang efektif dapat terjadi jika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang kemudian dilaksanakan secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam proses terjadinya pembelajaran seperti hal tersebut harus saling mendukung antara guru dengan siswanya maka tujuan-tujuan yang diharapkan tersebut akan tercapai dengan baik. Namun tidak semudah itu untuk dapat mencapai tujuan tersebut dengan mudah tanpa adanya suatu permasalahan antar keduanya. Kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika siswanya memiliki semangat untuk terus belajar, penuh rasa ingin tahu dan keinginan terus menambah ilmu. Proses pembelajaran merupakan kunci utama tercapainya tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah guru, siswa, kurikulum, metode, tujuan evaluasi, lingkungan belajar dan lainnya. Namun komponen yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah usaha siswa dan guru. Hal ini

karena pada hakekatnya pembelajaran adalah usaha terencana yang dilakukan oleh guru, agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2010, hlm. 5) “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, kebiasaan, keterampilan, dan perubahan aspek-aspek lainnya pada individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak akan terjadi apabila tidak adanya aktivitas siswa dalam belajar. Permasalahan pembelajaran IPS di atas akan menimbulkan kurang kondusifnya proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai karena akan muncul rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran menggunakan metode yang berpusat pada guru, sehingga keinginan siswa untuk memecahkan masalah dan berpendapat rendah. Proses pembelajaran ini menyebabkan terjadinya komunikasi satu arah, sehingga siswa tidak aktif dalam mengungkapkan pendapat atau bertanya, dengan kata lain tidak terjadi interaksi dalam proses pembelajaran belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, siswa tingkat lanjut atas dalam proses belajar mengajar harus diikutsertakan secara aktif. Aktivitas siswa tidak terlepas dari apa yang dikatakan guru karena guru berhadapan langsung dengan siswa melalui proses belajar mengajar. Sebagai seorang guru tidak hanya mengajarkan materi saja namun juga mempunyai tugas sebagai pembimbing dan orang tua siswa di sekolah, guru harus memiliki kemampuan dalam mengatur suasana belajar mengajar yang diharapkan oleh siswa seperti dalam penguasaan materi dan hakikatnya serta menguasai berbagai strategi pembelajaran.

Metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial karena metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* merupakan metode kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)*

siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Guru dapat melihat langsung bagaimana proses aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode tersebut. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan strukturnya bersifat heterogen. Keberhasilan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Jadi berdasarkan dari pendapat tersebut bahwa metode *Cooperative Learning* itu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran siswa harus dapat aktif agar mendapatkan keberhasilan belajar yang diinginkan.

Pada penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* yang dilakukan oleh Lusi Susilo (2014) dengan judul pengembangan aktivitas belajar siswa melalui metode *cooperative learning type make a match* dalam pembelajaran IPS penelitian dilakukan pada kelas VII-7 di SMPN 9 Bandung. Hasil penelitiannya menyebutkan setelah diterapkan metode *cooperative learning type make a match* dari siklus I sampai IV mengalami peningkatan yang baik. Jadi penggunaan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas, karena dalam pembelajaran yang menggunakan metode tersebut banyak menggandalkan aktivitas siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dalam mengembangkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan Metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS. Melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan IPS di SMPN 3 Parongpong khususnya kelas VIII-A melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul **“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran IPS”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tentang rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti merumuskan secara rinci permasalahan

1. Bagaimana perencanaan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan dalam proses pelaksanaan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini pada dasarnya yakni untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang dipaparkan pada rumusan masalah sebelumnya. Namun secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong 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 Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong.
2. Mendeskripsikan penerapan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong.
3. Mendeskripsika solusi atas kendala penerapan metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong.

Cica Nurjanah, 2017

MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI METODE COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

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 metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi dalam menyelesaikan permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penggunaan strategi, metode dan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa. Selain itu model *Cooperative Learning Type Team 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 metode *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* diharapkan siswa dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong 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 alternative untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa di kelas dalam pembelajaran IPS.

E. Struktur Organisasi

Sistematika penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, merupakan babak awal penelitian yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur 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 dalam beberapa sub bab yaitu: lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Pada bab ini merupakan bahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Maka bab IV ini berisi profil sekolah SMP Negeri 3 Parongpong, 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, sekolah, guru, agar dapat lebih menunjang dalam proses terlaksananya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dan peneliti lain agar tidak mengulangi kesalahan serta memperbaiki kesalahan peneliti selanjutnya.