

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama pra-penelitian di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung ditemukan persoalan yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Salah satunya adalah rendahnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang lebih banyak pasif di kelas selama proses pembelajaran. Sikap pasif siswa pada saat pembelajaran terlihat pada saat guru mencoba merangsang siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, namun siswa tidak ada yang berinisiatif menjawab. Kemudian guru melakukan stimulus dengan menunjuk beberapa orang siswa untuk menjawab pertanyaan yang guru sampaikan, namun siswa-siswa tersebut hanya diam saja atau jawaban yang diberikannya adalah tidak tahu. Karena tidak ada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru baik dengan inisiatif sendiri maupun setelah ditunjuk oleh guru maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, namun siswa-siswa kelas XI IPS 1 diam saja dan tidak bertanya. Keterlibatan siswa yang rendah pada saat proses belajar tersebut menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas.

Salah satu sebab yang mengakibatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya rendah adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru (*Teacher Center*). Karena proses pembelajaran yang berpusat kepada guru, maka

kegiatan pembelajaran di kelas lebih banyak didominasi oleh guru. Melihat realitas yang terjadi di lapangan, permasalahan pembelajaran tersebut perlu diatasi sebab pembelajaran di kelas bukan hanya transformasi pengetahuan saja tetapi adalah proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga jika siswa sudah mampu terlibat aktif selama pembelajaran akan melahirkan suasana pembelajaran yang hidup karena proses pembelajaran di kelas menjadi berpusat kepada siswa (*student center*).

Permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya menunjukkan rendahnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas. Upaya mengatasi keaktifan siswa yang rendah di kelas adalah dengan cara pemilihan metode yang mengarahkan agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat meningkat. Sardiman (2004:95) menyatakan bahwa “dalam belajar diperlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Itulah sebabnya aktivitas sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Proses belajar di kelas seyogyanya akan selalu melibatkan aktivitas. Hampir tidak mungkin ketika siswa belajar di kelas tanpa melakukan aktivitas. Aktivitas akan selalu ada meskipun hanya satu aktivitas saja, atau aktivitas itu tergantung dari kadar rendah, sedang atau tingginya aktivitas yang terjadi selama proses belajar. Jika dihubungkan dengan aktivitas yang ada di kelas XI IPS 1, maka aktivitas yang paling menonjol di kelas XI IPS 1 adalah aktivitas mendengarkan (*listening activities*). Padahal selain aktivitas mendengarkan masih ada beberapa

aktivitas lain yang layak untuk ditingkatkan. Terdapat beberapa macam aktivitas belajar seperti aktivitas melihat (*visual activities*), aktivitas berbicara (*oral activities*), aktivitas menulis (*writing activities*) dan aktivitas belajar lainnya.

Menjawab permasalahan di atas, peneliti mencoba menerapkan Metode Permainan Tipe *What's my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Metode Permainan Tipe *What's my line* merupakan sebuah metode belajar yang membantu siswa untuk mempelajari materi kognitif secara mandiri dan aktif. Alasan pemilihan metode ini berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan di kelas XI IPS 1 mengenai rendahnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Metode Permainan Tipe *What's my line* merupakan metode belajar yang menginginkan siswa selama proses pembelajaran untuk melakukan pencarian secara aktif dan mandiri mengenai sebuah konsep atau fakta.

Berdasarkan uraian di atas diharapkan dengan penerapan Metode Permainan Tipe *What's my line* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung. Atas dasar pemikiran tersebut peneliti ingin mengangkat tema mengenai pentingnya penggunaan Metode Permainan Tipe *What's my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun judul yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah “**Penerapan Metode Permainan Tipe *What's My Line* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa (Sebuah Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung)**”.

## 1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah utama yang akan dibahas adalah “Bagaimana Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode *What’s My Line* di Kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung?”. Untuk lebih fokus, maka akan dijabarkan masalah tersebut ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran sejarah dengan menerapkan Metode Permainan Tipe *What’s my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan Metode Permainan Tipe *What’s my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung?
3. Bagaimana keefektifan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan Metode Permainan Tipe *What’s my line* di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung?
4. Bagaimana upaya mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan Metode Permainan Tipe *What’s my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Puragabaya Bandung?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan penerapan Metode Permainan Tipe *What’s my line* untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah:

1. Membuat perencanaan pembelajaran sejarah yang akan dilaksanakan melalui Metode Permainan Tipe *What's my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Melaksanakan dan mengkaji Metode Permainan Tipe *What's my line* yang diterapkan di kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
3. Menganalisis peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan Metode Permainan Tipe *What's my line* di kelas.
4. Memberikan solusi-solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan Metode Permainan Tipe *What's my line* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

#### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berhubungan secara langsung atau pun tidak langsung dalam bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan SMA dalam mata pelajaran sejarah. Manfaat tersebut diharapkan dapat dirasakan bagi siswa, guru mau pun peneliti sendiri dalam pembelajaran sejarah. Manfaat penelitian antara lain sebagai berikut:

- Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan dan perbandingan dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan Metode Permainan Tipe *What's my line*.

- Bagi guru, dapat memfasilitasi para siswanya dengan kesempatan untuk berlatih dalam mengklasifikasikan, menganalisis dan mengolah informasi berdasarkan sumber yang mereka terima. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan pembelajaran dengan Metode Permainan Tipe *What's my line*.
- Bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa baik dalam proses sebelum hingga pelaksanaan Metode Permainan Tipe *What's my line*.
- Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan Metode Permainan Tipe *What's my line* dalam proses pembelajaran sejarah pada masa selanjutnya.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini secara garis besar penulis memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teoritis**

Memaparkan landasan teori yang diambil dari literatur, sebagai fondasi dalam pelaksanaan penelitian.

### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Memaparkan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pada pengolahan data dan laporan penelitian.

#### BAB IV : Hasil Penelitian

Memaparkan hasil penelitian yang didasarkan atas data yang diperoleh selama penelitian dilakukan.

#### BAB V : Kesimpulan

Merupakan keputusan yang dihasilkan oleh penulis sebagai jawaban atas pertanyaan yang diteliti.

