

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang dapat ditandai dengan perubahan perilaku seseorang dan dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Nilai hasil belajar siswa adalah salah satu indikator yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang. Dalam proses belajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal).

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat. Motivasi yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Berastagi di kelas VII-1 mata pelajaran IPS, proses belajar mengajar di kelas dilakukan dengan metode konvensional atau ceramah yang divariasikan dengan metode lain seperti latihan soal. Metode ini cenderung memposisikan guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang partisipatif dalam mengikuti pelajaran IPS. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah, yaitu guru kepada siswa sehingga menimbulkan rasa bosan bagi siswa.

Selain itu hanya ada beberapa siswa yang aktif di kelas, mereka mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, namun masih banyak siswa yang hanya menjadi pendengar dan tergolong pasif di kelas. Saat mendapatkan nilai yang tidak memuaskan seakan menjadi hal yang biasa bagi siswa. Siswa tidak termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga nilai siswa pada saat ulangan harian maupun ulangan semester menjadi rendah. Rendahnya nilai siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa dengan jumlah 40 siswa dalam satu kelas. Sebanyak 17 siswa memperoleh nilai dibawah 75. Hal ini berarti 42,5% siswa dinyatakan tidak tuntas sesuai dengan kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, dimana KKM yang ditetapkan adalah 75. Jika hal demikian dibiarkan saja oleh guru dan tidak diupayakan adanya perbaikan maka tujuan kegiatan pembelajaran tersebut tentu tidak akan dapat tercapai dengan maksimal.

Agar hasil yang dicapai memuaskan diperlukan metode pembelajaran yang tepat, seperti metode yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman terhadap mata pelajaran IPS. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti tertarik menggunakan metode pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team*.

Keaktifan belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa secara optimal sesuai kemampuannya. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Guru yang profesional dan kreatif hanya akan memilih metode pembelajaran yang tepat setelah menetapkan topik materi dan tujuan pembelajaran. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan semangat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penerapan metode pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran merupakan upaya yang baik dalam peningkatan hasil belajar siswa

Quiz Team merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dimana siswa dibagi menjadi kelompok. Masing-masing kelompok mendiskusikan pokok bahasan yang telah disajikan, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar tim, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dalam pelajaran IPS dengan judul **”Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz Team* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMPN 3 Berastagi Tahun Ajaran 2012/1013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1 di SMP Negeri 3 Berastagi?
2. Apakah metode *Active Learning* tipe *Quiz Team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1 di SMP Negeri 3 Berastagi?
3. Apakah ada hubungan penerapan metode belajar dan hasil belajar siswa kelas VII-1 di SMP Negeri 3 Berastagi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode belajar yang diteliti adalah metode belajar *Active Learning* tipe *Quiz Team*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran IPS pada pokok bahasan Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat di kelas VII-1 semester genap SMP Negeri 3 Berastagi tahun ajaran 2012/2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan metode pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz Team* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada pokok bahasan Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat di kelas VII-1 SMP Negeri 3 Berastagi tahun ajaran 2012/2013?

1.5 Pemecahan Masalah

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan, maka peneliti bekerja sama dengan guru bidang studi IPS di kelas VII-1 SMP Negeri 3 Berastagi untuk menerapkan metode pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Active Learning merupakan metode pembelajaran yang pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan lagi bagi mereka. Dengan penerapan metode *Active Learning* pada siswa dapat membantu ingatan mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode *Active Learning* tipe *Quiz Team*, dimana dengan tipe tersebut siswa belajar dalam bentuk permainan (kuis) yang di dalamnya terdapat beberapa tim yang akan berkompetisi dalam suatu proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam penggunaan tipe *Quiz Team* ini, langkah pertama adalah guru mengawali proses belajar mengajar dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, kemudian siswa dibagi kedalam tiga kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi yang telah dibagikan oleh guru. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah materi selesai maka diadakan permainan dalam bentuk kuis.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil kesimpulan untuk pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penerapan metode *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII – 1 di SMP Negei 3 Berastagi.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

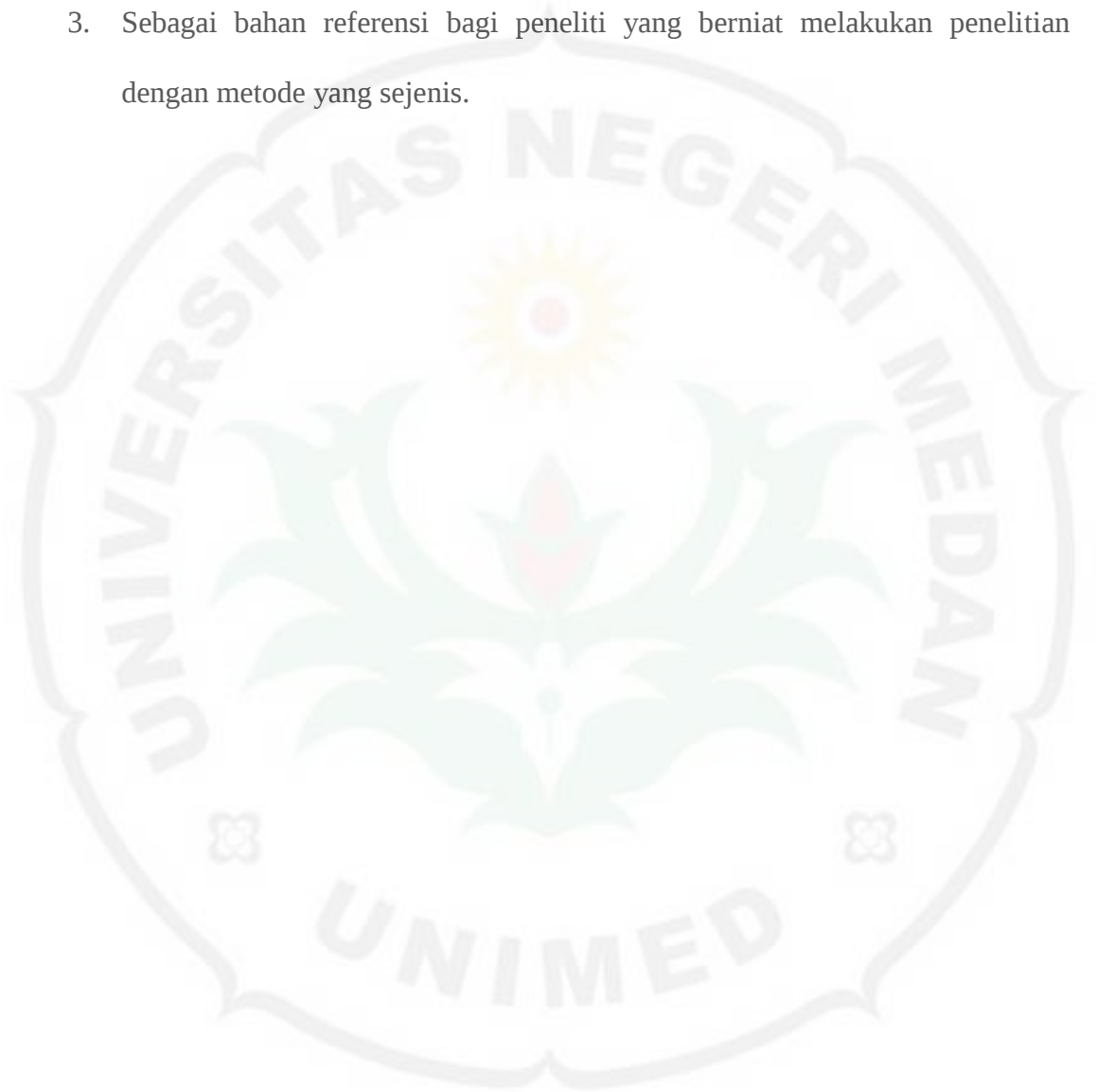
1. Peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* di kelas VII-1 SMP Negeri 3 Berastagi.
2. Peningkatan keaktifan siswa pada saat belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Active Learning tipe Quiz Team* di kelas VII-1 SMP Negeri 3 Berastagi.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi semua pihak terutama :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan penulis dalam penggunaan metode belajar *Active Learning tipe Quiz Team* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan dan masukan bagi guru dan staf pengajar lainnya dalam memilih alternatif pembelajaran dengan menggunakan metode belajar *Active Learning tipe Quiz Team* sebagai salah satu cara yang efektif dalam menyajikan pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang berniat melakukan penelitian dengan metode yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY