

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran ilmu sosial yang ada dalam pembelajaran di sekolah. Sayono (2013, hlm. 12) menyebutkan bahwa mata pelajaran sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah situasi yang memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal. Situasi yang dapat memfasilitasi belajar sejarah dengan optimal terdiri atas berbagai aspek yang saling sinergi dan terintegrasi menciptakan dorongan dan motivasi pada siswa untuk belajar sejarah. Berbagai aspek tersebut tentunya harus bersifat inovatif supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

Proses pembelajaran tentunya tidak hanya didominasi oleh pihak guru tetapi terdapat interaksi yang aktif bersama siswa. Sardiman (dalam Wibowo, 2016, hlm. 98) menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang di dalamnya berisi aktifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Keaktifan siswa adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa baik untuk

menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, dan mengemukakan ide. Selain itu, keaktifan adalah siswa dapat secara aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha berperilaku dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan (Winarti, 2013, hlm. 125).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran sejarah yang mereka lakukan selama di kelas. Pada umumnya siswa tidak begitu tertarik pada mata pelajaran ini karena mereka merasa bosan ketika hanya mendengarkan ceramah dari guru. Banyaknya materi pelajaran sejarah mengenai fakta-fakta sejarah yang harus dihapal sehingga siswa merasa terbebani oleh hal tersebut. Oleh karena itu, mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat selama proses diskusi. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi siswa dalam hal menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan saling bertukar pikiran selama berdiskusi.

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah penulis temukan di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung. Selain itu, pada saat penulis melakukan pra-penelitian di SMA Pasundan 2 Bandung, penulis menemukan bahwa di kelas XI IPS 1 ini rata-rata siswanya terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Pada saat berdiskusi dalam kelompok, siswa kurang bisa bekerjasama dengan teman kelompoknya serta cenderung diam dan kurang berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika guru menanyakan materi yang telah dibahas. Kebanyakan siswa hanya diam dan sebagian ada yang menjawab dengan jawaban yang tidak sesuai dengan materi. Siswa juga malah lebih asyik

dengan kegiatan masing-masing seperti bermain *game*, bermain *handphone*, bahkan ada juga yang menonton film. Namun, ada juga beberapa siswa yang bertanya kepada guru tentang materi yang telah disampaikan. Keaktifan dapat dilihat pada saat mereka mencari informasi dari berbagai sumber seperti menggunakan atau menentukan sumber informasi dan tidak terpaku pada buku teks atau salah satu sumber dari internet. Pada saat mencari sumber informasi, kebanyakan siswa hanya menggunakan satu sumber dan itupun sumber dari internet padahal informasi yang banyak memberikan alternatif pilihan untuk mereka, penyantunan sumber informasi juga penting untuk membuat jawaban atau informasi yang mereka gunakan sehingga bisa dipertanggungjawabkan. Ketika berdiskusi, siswa kurang bisa bekerjasama ketika saling memberikan informasi kepada sesama anggota kelompoknya. Hal ini dapat dilihat tidak adanya pembagian tugas dalam kelompok, pengerjaan hanya oleh 1-2 orang, serta tidak terjadinya proses diskusi bertukar gagasan antar anggota kelompok. Adapun ketika siswa ditugaskan oleh guru untuk menyimpulkan dengan menggunakan kalimat sendiri. Siswa hanya menyalin informasi dari sumber tanpa disampaikan dengan pemahaman sendiri. Ketika diberi pertanyaan, siswa hanya menjawab dengan membacakan ulang isi informasi yang mereka dapat dari buku teks atau internet serta terpaku membaca. Selain itu, ketika ditanya kembali oleh guru mengenai kesimpulan jawaban yang diutarakan, mereka masih bingung menyimpulkannya karena belum paham. Selanjutnya keaktifan siswa di kelas pada saat saling menukarkan point dan memeriksa jawaban. Dapat dilihat ketika antusiasme siswa yang kurang selama pembelajaran, hal ini bisa disebabkan siswa yang kurang memiliki rasa ketertarikan pada pembelajaran dikarenakan materi yang padat dan tidak ada aktivitas yang menantang mereka untuk membuat mereka menjadi aktif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 menunjukkan rendahnya keaktifan belajar dalam pembelajaran sejarah. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat pada

saat mereka mencari informasi, mengolah informasi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran sejarah.

Permasalahan keaktifan siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah harus menjadi perhatian bagi pihak guru dan sekolah. Hal ini karena keaktifan siswa menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan dan pencapaian pada pembelajaran. Pada mengakses berbagai sumber informasi siswa seharusnya bisa mengakses sumber yang lebih banyak dan mencantumkan sumber informasi yang mereka peroleh sehingga sumber yang mereka gunakan bisa dipertanggungjawabkan. Ketika siswa berdiskusi seharusnya siswa bisa saling memberi informasi kepada sesama anggota kelompok yaitu pengerjaan kelompok dengan pembagian tugas yang jelas, membuat tiap anggota kelompok berpartisipasi aktif selama pembelajaran sehingga tugas terasa ringan karena dikerjakan secara bersama-sama serta dalam hal penggunaan waktu juga lebih efektif. Dengan diskusi, setiap anggota kelompok dapat aktif menyampaikan gagasannya dan dengan diskusi, dapat mengetahui gagasan terutama kelompok sehingga menambah wawasan pribadi tentang permasalahan juga dapat melihat permasalahan secara multi perspektif. Selanjutnya pada menyimpulkan informasi dengan menggunakan kalimat sendiri, dapat menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi serta melatih keterampilan mereka dalam mengambil intisari atau ide pokok dari informasi yang mereka dapatkan sari sumber informasi. Adanya pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan menantang mereka sehingga dapat membuat siswa aktif.

Salah satu solusi pemecahan permasalahan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Mukrimah (2014) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini dapat mengatasi masalah keaktifan siswa dalam belajar, terutama saat belajar mata pelajaran sejarah. Metode

ini berupa *game* yang bisa membuat siswa merasa senang ketika belajar dikelas, sehingga siswa dapat aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mengakses berbagai sumber informasi. Kemudian mereka saling memberi informasi sesama anggota kelompoknya dan saling menukar jawaban. Hal ini akan membantu siswa untuk aktif didalam kelas dan tidak akan membuat siswa merasa jenuh. Pada tahap selanjutnya, siswa akan saling memeriksa jawaban dari kelompok lain, dan mempertanggung jawabkan poin terhadap kelompok lainnya. Selain itu, pada akhir pembelajaran siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam berdiskusi, mencari informasi, dan menyampaikan pendapat dengan kalimat sendiri untuk membuat suatu kesimpulan. Hal ini menjadikan metode *Lucky Day! If You Lucky* menjadi salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Metode ini memiliki keterhubungan dengan keaktifan siswa. Berdasarkan pengertian beberapa ahli keaktifan meliputi kegiatan menemukan informasi, mengemukakan pendapat, bertanya, dan memecahkan masalah. Kegiatan mengemukakan pendapat dapat melatih siswa untuk aktif dalam memberikan argumentasi juga dapat melatih mereka berkomunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Pendapat yang mereka sampaikan tentunya harus berdasarkan penemuan informasi yang mereka dapatkan. Dalam metode *Lucky Day! If You Lucky* meliputi kegiatan, yaitu siswa dapat menemukan informasi dari berbagai sumber informasi seperti buku teks dan internet. Setelah itu mereka aktif dalam bertukar informasi sesama anggota kelompok dan memeriksa kebenaran jawaban kelompok lain. Pada akhirnya mereka aktif bertanya dalam kegiatan berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, metode *Lucky Day! If You Lucky* memiliki kegiatan yang dapat membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran aktif akan berhasil apabila terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan siswa tidak hanya

dituntut untuk aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, tetapi juga mereka akan mendapatkan dorongan untuk terlibat aktif dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, metode ini dapat membuat siswa merasa senang karena metode ini berupa *game*. Oleh karena itu, selain siswa aktif di dalam kelas, siswa juga akan merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

Permasalahan mengenai rendahnya keaktifan siswa di kelas XI IPS 1 selama pembelajaran merupakan permasalahan yang harus dipecahkan. Salah satu solusi pemecahan permasalahannya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Hal ini karena metode *Lucky Day! If You Lucky* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 (Penelitian Tindakan Kelas di SMA Pasundan 2 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan pokok dalam penelitian ini, sebagai berikut: “Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?”.

Penulis merinci permasalahan di atas dengan menguraikan rumusan masalah tersebut dalam tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?

4. Bagaimana mengatasi kendala yang ditemukan selama penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan pada rumusan permasalahan yang penulis buat. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Menjelaskan pelaksanaan penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung?
4. Mengatasi kendala yang ditemukan selama penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini berupa manfaat praktis bagi beberapa pihak terkait. Penulis menguraikan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti sendiri mengenai penerapan metode *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran sejarah.

2. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sejarah di kelas juga sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

3. Manfaat bagi Sekolah

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru untuk usaha-usaha meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA Pasundan 2 Bandung.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini memiliki struktur organisasi dalam penulisannya. Berikut ini merupakan sistematika penulisan skripsi ini.

1. Bab I berisi mengenai uraian pendahuluan yang merupakan bagian awal dari penelitian ini. Bagian tersebut terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II berisi mengenai uraian kajian pustaka. Bab ini menjadi bagian yang penting karena menguraikan konsep dan teori yang menjadi landasan dalam penulisan skripsi ini. Bab ini terdiri dari pembahasan teori, konsep, dan turunannya dalam bidang yang dikaji.
3. Bab III berisi mengenai penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian. Bab ini terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data.
4. Bab IV berisi temuan penelitian per siklus dan analisis temuan dari penelitian tersebut. Bab ini berisi jawaban untuk pertanyaan penelitian yang termuat dalam rumusan masalah. Selain itu, bab ini terdiri dari temuan penelitian per siklus dan analisis atau pembahasan penelitian.
5. Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian, berupa kesimpulan dan rekomendasi.

Duni Rahmawati, 2020

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LUCKY DAY! IF YOU LUCKY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)