

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Salah satu tugas peserta didik adalah belajar, karena dengan belajar maka peserta didik dapat menentukan sendiri masa depannya. Belajar menurut Winkel (1991, hlm. 34) adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung interaksi dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Senada dengan pendapat Hamalik (2009, hlm. 28) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dari kedua pengertian yang dikemukakan diatas, peneliti berkesimpulan bahwa belajar merupakan usaha peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan tingkah laku melalui proses interaksi dengan lingkungannya.

Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut harus dilakukan oleh peserta didik sebagai usaha dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan tingkah laku. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran memungkinkan seseorang mendapatkan perubahan, baik secara positif atau negatif. Hal ini tergantung dari bagaimana peserta didik menyikapinya, karena apabila peserta didik belajar maka perubahan yang didapat akan berubah kearah yang lebih baik. Tetapi apabila peserta didik tidak belajar maka perubahan yang didapat akan menurun.

Dalam praktik di lapangan, pembelajaran yang terjadi tidak luput dari permasalahan-permasalahan. Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas XIIPS 2 SMA Negeri Tanjungsari, peneliti melihat beberapa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran sejarah. Peserta didik menunjukkan bahwa mereka tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga aktivitas belajar menjadi kurang. Adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

*Pertama*, peserta didik terlihat tidak fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang mengobrol dan memainkan telepon genggam pada saat guru memberikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Bahkan salah satu dari mereka sibuk mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain.

*Kedua*, peserta didik cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan, peserta didik hanya terdiam dan tidak merespon sama sekali. Begitupun sebaliknya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik tidak ada yang merespon.

*Ketiga*, peneliti melihat proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*). Hal ini ditunjukkan dengan guru yang lebih banyak mendominasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Proses belajar mengajar bersifat satu arah dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Selain itu guru jarang menggunakan metode berbeda yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak ikut aktif dalam proses pembelajaran.

*Keempat*, sebagian peserta didik tidak mencatat materi-materi penting yang dijelaskan oleh guru. Mereka beranggapan bahwa yang disampaikan oleh guru sudah ada dalam buku paket. Padahal jumlah buku paket yang ada di perpustakaan tidak sebanding dengan jumlah peserta didik, sehingga sebagian dari mereka tidak dapat membacanya di rumah.

Melihat permasalahan yang terjadi, peneliti berasumsi bahwa aktivitas belajar peserta didik saat ini sangat rendah. Hal tersebut ditandai dengan peserta didik yang terlihat tidak fokus dan bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut menimbulkan aktivitas belajar peserta didik berkurang dan pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif. Selain itu dalam pembelajaran aktivitas guru masih mendominasi. Hal ini terjadi karena ketidaktepatan guru dalam memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Dalam suasana pembelajaran peserta didik lebih banyak diam sehingga peserta didik menjadi bosan, mengantuk dan melakukan aktivitas lain di kelas akibatnya materi pelajaran yang dijelaskan guru tidak dimengerti oleh peserta

didik. Senada dengan pernyataan Wiyanarti (2009, hlm. 3) bahwa “selama ini pendidikan sejarah diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas, baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran yang lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton dan meminimalkan partisipasi peserta didik. Guru diposisikan sebagai satu-satunya pokok sumber informasi, peserta didik tertinggal sebagai objek penderita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional”.

Sudah menjadi tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif dalam kelas. Guru dituntut untuk membuat peserta didik berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pemilihan metode yang sesuai turut serta dalam menimbulkan aktivitas belajar peserta didik. Dengan lahirnya aktivitas belajar dalam diri peserta didik maka proses pembelajaran dalam kelas akan berjalan dengan efektif. Kondisi pembelajaran yang efektif yaitu adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran erat kaitannya dengan sifat-sifat peserta didik baik itu sifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan didalam kelas diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik.

Selain itu dari hasil wawancara dengan peserta didik, ada beberapa yang tidak tertarik terhadap pembelajaran sejarah alasannya karena 1) sejarah merupakan pelajaran yang sulit karena harus menghafal tanggal, tahun dan peristiwa-peristiwa masalalu, 2) peserta didik menganggap bahwa sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, 3) cara mengajar guru yang membosankan, Wiraatmadja (2002, hlm. 133) menyatakan banyak peserta didik yang mengeluh bahwa pembelajaran sejarah itu sangat membosankan karena isinya merupakan hafalan-hafalan saja dari tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada peserta didik dan peserta didik tinggal menghafalnya diluar kepala.

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti beranggapan bahwa keadaan tersebut timbul karena metode yang digunakan oleh guru kurang

bervariasi sehingga tidak menarik perhatian peserta didik. Penggunaan metode atau media berpengaruh terhadap pembelajaran di kelas karena dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik, dengan penggunaan metode yang menarik maka akan mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik sangat penting dalam pembelajaran karena pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Senada dengan pendapat Mulyasa (2006, hlm. 101) bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila seluruhnya atau sebagian (75%) peserta didik ikut aktif mengikuti pembelajaran.

Menurut Adam & Dickey (dalam Ruhimat, 2008, hlm. 116-121) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu maka pendidik harus berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dengan cara memberikan motivasi (*motivator*), memfasilitasi (*fasilitator*), mengorganisasi (*organizer*), mengembangkan bahan ajar (*developer*), menilai proses-proses dan hasil pembelajaran (*evaluator*) dan memonitor aktivitas siswa dalam pembelajaran (*supervisor*) dan sebagainya. Tinggi rendahnya aktivitas belajar peserta didik tidak terlepas dari peran guru dalam kelas. Sebagai pengajar guru harus bisa memotivasi peserta didik agar proses pembelajaran dalam kelas bisa berlangsung dengan baik. Salah satu cara memotivasi peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode permainan.

Plato (dalam Astuti, 2010, hlm. 2) menyatakan bahwa anak-anak relatif lebih tertarik dalam menerima apapun yang diajarkan padanya melalui metode bermain. Senada dengan pendapat Zaman (2011, hlm. 71) menyatakan bahwa bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi dan memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, belajar pula dapat mengembangkan kemampuan berbahasa serta menambah kata-kata dan membuat belajar yang dilakukan menjadi menyenangkan. Berdasarkan pendapat di atas, dengan metode permainan diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam proses

pembelajaran. Selain itu akan terjalin proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan juga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan kajian terhadap temuan dilapangan serta pemikiran-pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Adapun judul yang kemudian dipilih dalam penelitian ini adalah “Penerapan Metode Permainan Teknik *Bingo Review* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di kelas XIIPS2 SMA Negeri Tanjungsari).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti maka permasalahan utama yang hendak di kaji yaitu “Bagaimana Penerapan Metode Permainan Teknik *Bingo Review* Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XIIPS2 SMA Negeri Tanjungsari” yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana desain perencanaan penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XIIPS 2 SMA Negeri Tanjungsari ?
2. Bagaimana melaksanakan tahapan-tahapan penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari ?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari ?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala-kendala dalam penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari ?

## 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi, secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengkaji dan memaparkan desain perencanaan penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan menggunakan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari.
3. Mendeskripsikan pemanfaatan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari.
4. Memaparkan upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun secara tidak langsung khususnya untuk mata pelajaran sejarah. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian mengenai penerapan metode permainan teknik *Bingo Review* ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan dapat memberikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan berbagai macam metode dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dalam pembelajaran sejarah.

## 2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi mengenai metode dan teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar yang beragam guna membantu mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai tuntutan dan pedoman untuk menerapkan Metode Permainan Teknik Bingo Review dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada periode selanjutnya.

### **1.4 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi**

Struktur organisasi merupakan sebuah gambaran secara menyeluruh mengenai penelitian yang dilakukan dari tahap awal hingga pada proses penulisan. Data atau hasil yang diperoleh melalui observasi, kajian pustaka, studi dokumentasi dan wawancara selanjutnya dikumpulkan kemudian diolah menjadi sebuah laporan dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini secara garis besar memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta struktur organisasi dari Skripsi.

Bab II Kajian Teoritik. Dalam bab ini memaparkan kajian teoritik dan konsep-konsep relevan yang diperoleh dari berbagai literatur dan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam bab ini pun dipaparkan sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan sebagai sumber referensi yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian. Pada bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian, adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini diuraikan pembahasan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan

pertanyaan penelitian. Bab ini terdiri dari perencanaan penerapan strategi permainan *Bingo Review*, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi.

Bab V kesimpulan dan rekomendasi. Dalam bab ini, peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil temuan penelitian serta memaparkan saran atau rekomendasi yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.