

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Mata pelajaran sejarah adalah sebuah disiplin ilmu tentang segala peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau, yang dapat dijadikan tolak ukur untuk masa kini dan masa depan. Sejarah bukan semata-mata hanya mengajarkan mengenai masa lalu, tetapi menjadikan masa lalu sebagai cerminan dan pelajaran untuk masa kini dan masa yang akan datang. Sejarah akan terus ada selama manusia itu hidup, sehingga kehidupan manusia tidak akan bisa terlepas dari sejarah. Hal ini senada dengan definisi sejarah menurut Carr dalam Ismaun (2005 :15) ialah sebagai berikut:

*History is a continuous process of interaction between the historian and his facts, and an unending dialogue between the present and the past* (Sejarah adalah suatu proses interaksi antara sejarawan dengan fakta-fakta yang ada padanya, suatu dialog tiada hentinya antara masa sekarang dengan masa datang)

Pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menitikberatkan pada pengetahuan mengenai masa lalu, hal ini yang kemudian membuat siswa tidak merasa tertarik untuk mempelajari sejarah. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa mempelajari sejarah tidak berpengaruh dan tidak berkaitan dengan kehidupan masa kini maupun masa yang akan datang. Tidak jarang pula siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran sejarah itu kuno, sehingga tidak menganggap mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Sesuai dengan pernyataan :

Anggapan keliru lainnya yang berkenaan dengan pelajaran sejarah adalah pelajaran sejarah itu bahwa pelajaran sejarah hanya berkenaan dengan kehidupan di masa lampau. Apa yang terjadi di masa lampau tidak lagi berkenaan dengan masa sekarang atau mendatang. Karena itu mempelajari sejarah sama saja dengan mempelajari sesuatu yang usang, lapuk, dan tidak berkaitan dengan kehidupan masa kini dan masa mendatang peserta didik (Hasan, 2006 : 1 ).

Anggapan keliru ini lah yang kemudian hidup dalam pemikiran setiap siswa, sehingga sangat jarang ditemukan siswa yang merasa tertarik untuk belajar sejarah. Bahkan pembelajaran sejarah yang berlangsung di dalam kelas terkesan pasif. Padahal belajar sejarah bukan semata-mata belajar mengenai masa lalu, tetapi sejarah dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk kehidupan masa kini dan masa depan.

Siswa juga mengkategorikan pembelajaran sejarah sebagai proses pembelajaran yang membosankan, baik dilihat dari segi materi pembelajaran sejarah yang dianggap monoton maupun dari metode pembelajaran yang tidak memberikan ketertarikan kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah. Proses pembelajaran sejarah yang hadir pada saat ini, menjadikan guru sebagai pusat dari pembelajaran dan sumber dari ilmu pengetahuan. Semua yang dikemukakan dan dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dianggap benar. Sementara siswa hanya berperan sebagai subjek dari proses pembelajaran, yang hanya mendengar dan menerima apa saja yang dikemukakan oleh guru tanpa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan ataupun komentar. Hal inilah yang membuat siswa merasa malas dan bosan mengikuti proses pembelajaran sejarah, sehingga kebanyakan siswa tidak memiliki ketertarikan dan motivasi untuk belajar mengenai sejarah. Selain itu, yang menyebabkan siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena siswa tidak diberi tanggung jawab untuk berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Subakti (2010:3) yaitu :

Dalam proses pembelajaran sejarah, masih banyak guru menjadikan paradigma konvensional yaitu ‘guru menjelaskan-murid mendengarkan’. Metode pembelajaran sejarah semacam ini telah menjadikan pelajaran sejarah membosankan. Ia kemudian tidak memberikan sentuhan emosional karena siswa merasa tidak terlibat aktif di dalam proses pembelajaran.

Peranan guru dalam proses pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran secara utuh, tetapi juga mampu menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa. Perlu diingat, bahwa minat dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran mampu menumbuhkan dan

Dinar Siti Jenab, 2014

*Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi merupakan hal yang mendasari seseorang untuk berbuat dan melakukan sebuah kegiatan. Siswa yang memiliki motivasi belajar maka akan memiliki perhatian dan mampu untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru hendaknya harus memahami minat belajar siswa dengan baik sehingga guru dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang dapat mendorong timbulnya motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2001 : 105) :

Guru perlu sekali mengenal minat-minat muridnya, karena ini penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka kearah pengetahuan, dan untuk mendorong motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar siswa memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran, siswa maupun guru harus mampu memelihara motivasi untuk selalu dalam proses pembelajaran. Motivasi dan proses pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, proses pembelajaran dapat berlangsung apabila terdapat motivasi belajar dalam diri siswa sedangkan motivasi belajar juga dapat ditumbuhkan melalui proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa. Hal tersebut dapat dengan mudah mengubah proses pembelajaran yang membosankan menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong siswa ingin belajar dengan terus menerus, dan mendekatkan siswa dengan apa yang dipelajarinya dalam proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang demikian, diharapkan siswa akan terjauh dari rasa bosan dan merasakan bahwa proses belajar merupakan sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupannya sehingga motivasi belajar pun akan tumbuh dengan sendirinya. Dimyati dan Mudjono dalam Riyanto (2010 : 72) menyatakan :

Perhatian dalam pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dan diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau

diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.

Motivasi belajar siswa selain dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran, diharapkan pula dengan adanya motivasi belajar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi belajar lah yang dapat menggerakan siswa untuk beraktivitas demi tercapainya tujuan pembelajaran, karena sesungguhnya apapun yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. “Motivasi dalam belajar tidak saja merupakan energi yang menggerakan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan aktifitas siswa kepada tujuan belajar” (Prayitno, 1989 : 8). Kedudukan motivasi sangatlah penting dalam proses pembelajaran, sudah seharusnya guru maupun siswa menumbuhkan dan meningkatkan proses pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung.

Melihat pernyataan diatas, motivasi belajar siswa merupakan hal yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Kelas XI IPS SMAN 17 Garut merupakan kelas yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung jarang sekali ditemukan siswa yang merasa tertarik dan perhatian terhadap materi sejarah yang disajikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan kegiatan pembelajaran yang tergolong pasif. Ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung jarang sekali ditemukan siswa yang benar-benar fokus memperhatikan apa yang dijelaskan guru, siswa hanya mendengar tanpa disertai perhatian yang dalam terhadap materi sejarah yang dijelaskan oleh gurunya. Terlebih metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas tergolong monoton dan membosankan sehingga tidak mendorong siswa untuk termotivasi mengikuti proses pembelajaran sejarah di dalam kelas. Padahal sesungguhnya metode yang diperlukan siswa bukan hanya metode yang mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang menyenangkan dan metode yang mampu membuat siswa terdorong dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pembelajaran. Melihat pada permasalahan diatas, maka

Dinar Siti Jenab, 2014

*Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

permasalahan yang dialami oleh kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut ini adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk solusi dari permasalahan di kelas XI IPS 1, maka peneliti akan menerapkan metode Permainan Bingo, diharapkan melalui metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode Permainan Bingo adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa melalui proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Plato menyatakan bahwa ‘anak-anak relatif lebih tertarik dalam menerima apapun yang diajarkan padanya melalui metode bermain’ (Astuti, 2010 :2). Metode Permainan Bingo ini juga tergolong ke dalam metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan metode permainan maka siswa akan terbebas dari rasa penekanan dalam proses pembelajaran, sehingga lebih terdorong dan termotivasi untuk terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan banyak terlibat ataupun berbuat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila siswa memiliki motivasi yang rendah maka keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pun dikatakan rendah. Dalam hal ini, motivasi memiliki peranan penting dalam mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Howley (1973) dalam Prayitno (1989 :3) yaitu:

Menyarankan agar guru sebanyak mungkin mempergunakan waktunya dalam mengajar untuk memotivasi siswa-siswanya, Ia mengatakan bahwa siswa-siswi yang termotivasi dengan baik dalam belajar, melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Selanjutnya Howley menegaskan bahwa waktu yang dipergunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa menjadi modal bagi siswa untuk belajar lebih baik dan lebih berhasil.

Berdasarkan uraian diatas diharapkan dengan penerapan Metode Permainan Bingo mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 17 Garut. Atas dasar ini lah, maka peneliti hendak mengangkat tema mengenai

pentingnya Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Judul yang kemudian dipilih dalam penelitian ini adalah **“Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut)”**

#### **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan peneliti maka permasalahan utama yang hendak dikaji yaitu “Bagaimana Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut” yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana desain perencanaan penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut?
2. Bagaimana melaksanakan tahapan-tahapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut setelah adanya penerapan Metode Permainan Bingo?
4. Bagaimana upaya guru untuk mengatasi kendala-kendala dari penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengkaji dan memaparkan desain perencanaan penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut

2. Mengkaji dan mendeskripsikan tahapan-tahapan penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut.
3. Mengkaji dan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut setelah diterapkannya Metode Permainan Bingo.
4. Mengkaji dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat menerapkan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk semua pihak yang berhubungan langsung ataupun tidak langsung dalam bidang pendidikan. Manfaat penelitiannya yaitu :

Bagi sekolah, diharapkan Metode Permainan Bingo ini menjadi masukan dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang mempu meningkatkan motivasi belajar siswa. Khususnya untuk mata pelajaran sejarah umumnya bagi mata pelajaran lain.

Bagi guru, dapat memberikan masukan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan efektif bagi proses pembelajaran sejarah. Diharapkan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui metode yang lebih menyenangkan.

Bagi siswa, memfasilitasi siswa untuk lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan. Siswa akan terhindar dari rasa bosan, lebih tertarik mengetahui lebih dalam mengenai mata pelajaran sejarah, serta mampu lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai tuntunan dan pedoman untuk menerapkan Metode Permainan Bingo dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada periode selanjutnya.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai latar belakang masalah dari penelitian yang dikaji sehingga peneliti memilih judul “Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut)”. Selain itu peneliti juga memaparkan identifikasi dan perumusan masalah yang hendak dikaji, tujuan yang hendak dicapai dari penelitian, manfaat dari penelitian serta struktur organisasi dari penelitian.

BAB II Kajian Pustaka. Bab ini mengkaji mengenai kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian yang dianggap relevan dan sesuai dengan penelitian. Bab ini meliputi : pengertian metode permainan, pengertian Metode Permainan Bingo, keunggulan dan kelemahan Metode Permainan Bingo, pengertian motivasi belajar, jenis-jenis motivasi, komponen motivasi serta fungsi motivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu bab ini juga menjelaskan motivasi belajar dalam proses pembelajaran sejarah, serta penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

BAB III Metodologi Penelitian. Bab ini memaparkan tentang langkah-langkah atau prosedur yang akan digunakan dalam penelitian yaitu mengenai lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, definisi operasional dari masing-masing variabel, teknik dan instrument penelitian serta teknik analisis dan validasi data dalam penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini memaparkan mengenai hasil temuan yang ditemukan oleh peneliti yang merupakan hasil penelitian dan hasil pengumpulan data selama proses penelitian berlangsung. Selain hasil temuan, dalam bab ini juga dilakukan tahapan analisis terhadap data-data yang dihasilkan dalam penelitian serta pembahasan mengenai penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi. Bab ini memaparkan tentang keseluruhan atas keputusan yang diambil oleh penulis sebagai jawaban dari **Dinar Siti Jenab, 2014**

*Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pertanyaan penelitian yang diajukan sebelumnya serta memberikan rekomendasi untuk mengembangkan penelitian-penelitian berikutnya.

