BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi hal sangat penting karena penyelanggaraan pendidikan yang menjadi salah satu syarat penunjang kemajuan Bangsa. Hasbullah (2008:122) mengemukakan melalui proses pendidikan suatu bangsa berusaha untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang direncanakan, selain itu pendidikan adalah proses mempersiapkan generasi mendatang agar memiliki bekal ilmu pengetahuan untuk meneruskan pembangunan Bangsanya. Pengertian Pendidikan sesuai Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa :

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara."

Pengertian pendidikan menurut George F Kneller dalam Sarwono (2008:20) yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki dua arti, yaitu arti pendidikan secara luas dan sempit antara lain sebagai berikut:

> Dalam arti luas pendidikan diartikan sebagai tindakan atau pengalaman yang mempengaruhi perkembangan jiwa, watak, ataupun kemauan fisik individu. Dalam arti sempit, pendidikan adalah suatu proses mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dari generasi ke generasi, yang dilakukan oleh masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan, seperti sekolah, pendidikan tinggi atau lembaga-lembaga lain.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas maka pendidikan dapat diartikan sebagai tindakan atau pengalaman untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa, watak, ataupun kemampuan fisik individu. Sebagai suatu proses mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dari generasi ke generasi.

Tujuan utama dalam pendidikan adalah adanya sebuah perubahan menuju pada arah yang lebih baik, hal tersebut dikarenakan posisi pendidikan itu sendiri berada pada subjek dalam proses perubahan sosial yang berkaitan erat dengan fungsi pendidikan sebagai *Agent of Change* (Sunarto, 2012:193). Tujuan pendidikan tercantum pula pada Undang-undang Nomor 2 Tahun 2003 antara lain:

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka pembelajaran harus dilakukan sebaik mungkin. Agar pembelajaran dapat berhasil maka seorang guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang dapat menunjang keberhasilannya seperti kurikulum, guru, sarana prasarana, dan lingkungan pembelajaran di kelas, yang tergambar dalam proses pembelajaran. Secara eksplisit dapat dinyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas antara lain adalah kompetensi guru, metode pembelajaran yang dipakai, kurikulum, sarana dan prasarana, serta lingkungan pembelajaran baik lingkungan alam, (*psiko*) sosial dan budaya (Depdiknas, 2003).

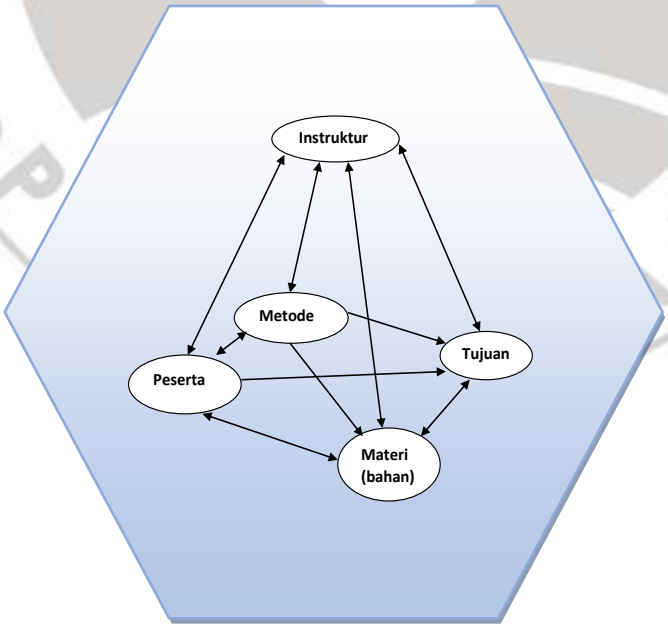
Menurut Rivai dan Murni (2010:12-13) dalam bukunya *Education Management* metode pendidikan terbaik tergantung dari beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dan berperan dalam pendidikan, antara lain sebagai berikut :

a) Cost - efectiveness (efektifitas biaya).
b) Materi program yang dibutuhkan.
c) Prinsip-prinsip pembelajaran.
d) Ketepatan dan kesesuaian fasilitas.
e) Kemampuan dan preferensi peserta pendidikan
f) Kemampuan dan preferensi instruktur pendidikan

Pemaparan di atas mengenai faktor yang perlu dipertimbangkan dan berperan dalam pendidikan peneliti menitik beratkan pada *Cost – efectivituveness* atau efektifitas biaya yang akan di keluarkan oleh seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran, berupa media yang membantu dalam proses pembelajaran, peneliti mencoba memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai. Hal yang kedua yaitu guru harus memperhatikan materi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pada bagian ketiga adalah bagaimana guru selalu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Keempat fasilitas yang digunakan selama proses pembelajaran harus sesuai dengan materi dan dapat digunakan dengan maksimal. Hal lain yang harus diperhatikan guru adalah kemampuan dan preferensi instruktur pendidikan, karena hal tersebut akan dapat menentukan proses pembelajaran yang kemudian dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Selain itu Rivai dan Murni (2010: 13) juga berpendapat bahwa dari beberapa faktor yang berperan di atas menggambarkan keterkaitan antar faktor-faktor tersebut :

Gambar 1.1
Faktor Yang Berperan Dalam Pendidikan



Sumber : Faktor Yang Berperan Dalam Pendidikan
Rivai dan Murni (2010 : 13)

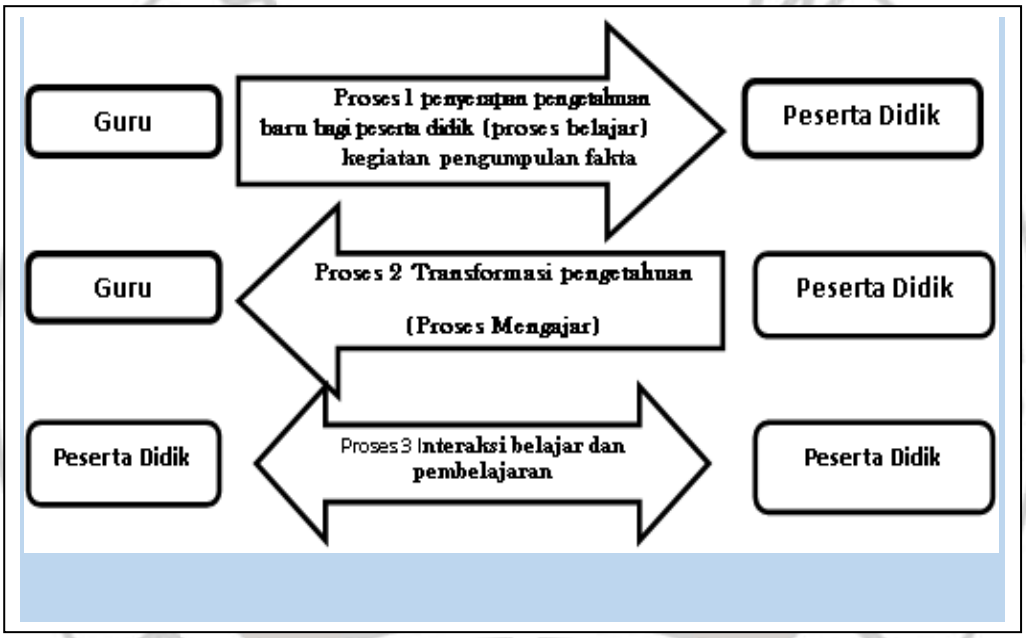
Keterlibatan semua komponen yang berperan di dalam pendidikan, sama halnya dengan pentingnya komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik antara guru dengan peserta didik, atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dengan kata lain terjadi interaksi eduktif dalam proses pembelajaran. Interaksi tersebut dapat dikatakan edukatif jika dalam proses pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan dan disesuaikan dengan rencana pembelajaran. Interaksi *edukatif* adalah interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran (Sardiman, 2003:1).

Secara keseluruhan proses pembelajaran di sekolah terjadi antara guru dengan peserta didik, hal tersebut merupakan sebuah kegiatan inti dalam pembelajaran, karena di dalam proses pembelajaran terjadi transformasi ilmu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan yang disampaikan guru kepada peserta didiknya. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan interaktif maka dibutuhkan guru yang memiliki kreatifitas yang mampu mengolah pembelajaran biasa menjadi luar biasa, yang mampu menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menyenangkan. Karena guru yang baik dapat melakukan interaksi dalam pembelajaran, dengan mengolah informasi dan pengetahuan untuk disampaikan kepada peserta didiknya secara baik dan dapat diterima dengan mudah, selain itu guru kreatif dapat memanfaatkan media yang ada disekitarnya terlebih guru yang baik dapat menggunakan metode pembelajaran dengan tepat yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Titik utama dalam pendidikan terdapat pada proses belajar mengajar, sehingga proses tersebut menjadi penting. Karena pada saat yang bersamaan terjadi dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar, belajar yang dapat dikatakan sebagai penyerapan informasi dan pengetahuan baru bagi peserta didik yaitu bertambahnya informasi dan pengetahuan terhadap suatu mata pelajaran. Selain itu mengajar dapat diartikan sebuah proses penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas yang menjadi proses transformasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik.

Selain adanya interaksi belajar dan pembelajaran yang terjadi antara guru dengan peserta didik, kegiatan belajar juga dapat terjadi melalui interaksi antara peserta didik. Interaksi itu terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, karena hal tersebut berdasarkan paradigma pendidikan modern bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Hal tersebut dapat digambarkan melalui bagan berikut:

Gambar 1.2
Proses Transformasi Pengetahuan



Sumber : Dokumen Pribadi

Agar terjadi interaksi pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan guru yang memiliki kreatifitas. Karena idealnya seorang guru mampu memberikan pembelajaran yang bermakna, dengan pola penyampaian yang lebih mudah dipahami peserta didik dan mampu membangun kreatifitas peserta didik. Hal tersebut dipertegas oleh (Slavin, 2008:8) bahwa guru yang baik adalah guru yang mencoba untuk membangun keterampilan peserta didik yang sama pada masa-masa selanjutnya. Seorang guru harus mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga mampu menumbuhkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Gary Flewelling dan William Higginson

dalam Suryono dan Hariyanto (2011:188-189) menggambarkan peran guru sebagai berikut :

1) Memberikan stimulasi kepada peserta didik dengan menyediakan tugas-tugas pembelajaran yang kaya (*Rich Learning Task)* dan terancang baik untuk meningkatkan perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial
2) Berinteraksi dengan peserta didik untuk mendorong keberanian, mengilhami, menantang, berdiskusi, berbagi, menjelaskan, menegaskan, merefleksi, menilai dan merayakan perkembangan, pertumbuhan dan keberhasilan.
3) Menunjukan manfaat yang diperoleh dari mempelajari dari suatu pokok pembahasan
3) Berperan sebagai seorang yang membantu, seseorang yang memberi penegasan, seseorang yang memberi jiwa dan mengilhami peserta didik dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, rasa antusias, gairah dari seorang pembelajar yang berani mengambil resiko (*Risk talking learner),* dengan demikian guru berperan sebagai pemberi informasi (*Informer), (fasilitator).*

Dalam rangka tujuan pendidikan sebagai upaya untuk membentuk siswa yang memiliki kecakapan, berfikir kreatif, belajar mandiri untuk menjadi warga Negara yang demokratis, dapat dikembangkan salah satunya melalui pembelajaran sejarah. Tujuan pendidikan sejarah di SMA menurut (Hasan, 2012 : 7) antara lain sebagai berikut :

a. Mengembangkan pendalaman tentang peristiwa sejarah terpilih baik lokal maupun nasional
b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif
c. Membangun kepedulian sosial dan semangat kebangsaan
d. Mengambangkan rasa ingin tahu, inspirasi, dan aspirasi
e. Mengambangkan nilai dan sikap kepahlawanan dan kepemimpinan
f. Mengambangkan kemampuan berkomunikasi
g. Mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi.

Agar mendapatkan hasil belajar yang baik maka tidak hanya peserta didik maka gurupun harus memiliki kemampuan dalam berbagai hal salah satunya dengan kemampuan dalam penguasaan materi menurut (Kochhar, 2008:393) kualitas yang harus dimiliki oleh seorang guru sejarah yaitu, guru harus lengkap dari segi akademis, mampu menguasai materi yang akan disampaikannya, pengetahuannya luas mengenai harus mencangkup pengetahuan masa kini,

sehingga siswa pada saat belajar sejarah akan menjadi pengamat masa kini mengenai hal-hal yang terjadi disekitarnya, dengan demikian siswa tidak akan jenuh pada saat membahas peristiwa-peristiwa masa lalu. Selain itu menurut (Kochhar, 2008:393) gurujsejarah harus menguasai berbagai macam metode dan teknik pembelajaran sejarah. Suasana belajar yang nyaman yang harus mampu diciptakan oleh seorang guru adalah tugas lain selain menyampaikan materi karena jika materi yang disampaikan tidak dapat dicerna siswa maka akan berdampak pada hasil belajar, dampak lain yang akan mempengaruhi siswa akan kurang mendapatkan pelajaran nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran tersebut. Hal ini dipertegas oleh Bahri dan Zain (2006 : 73) bahwa keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode. Demikian fungsi penting seorang guru di dalam proses pembelajaran yang dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswanya. Karena menurut (Sanjaya, 2008: 137) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Guru dengan strategi pembelajarannya adalah salah satu faktor pendukung keberhasilan proses belajar-mengajar. Menurut (Syamsudin, 2009 :155) antara lain :

> Guru ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*Learning experience)* pada diri siswa, dengan mengerahkan segala sumber *(Learning resources)* dan menggunakan strategi belajar mengajar *(Teaching-learning strategy)* yang tepat *(Appropriate).*

Pentingnya seorang guru harus memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, salah satunya karena tingkat kesulitan dan karakteristik setiap matapelajaran itu berbeda, dan untuk matapelajaran sejarah yang lebih identik dengan banyaknya hafalan, diungkapkan oleh (Hasan, 2012 : 8) mengenai materi pembelajaran sejarah sebagai berikut :

> Bahwa suatu kenyataan yang tak dapat dipungkiri adalah materi pendidikan sejarah adalah materi yang sangat abstrak. Tingkat abstraksi itu disebabkan

karena materi peristiwa sejarah terjadi pada kurun waktu yang sangat jauh dari kehidupan peserta didik, dan dan oleh kenyataan bahwa materi sejarah berkenan dengan konsep yang sangat tinggi tingkat abstraksinya.

Namun pada saat ini guru disibukkan dengan perangkat pendidikan terlebih guru mengutamakan proses pembelajaran hanya sebagai proses penyampaian materi dan peserta didik hanya sebagai penerima materi yang disampaikan oleh guru. Selain menerima materi peserta didik selalu terpaku pada sumber belajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Proses pembelajaran yang demikian membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Tidak optimalnya strategi guru dalam proses pembelajaran di kelas menyebabkan banyaknya kemampuan peserta didik yang belum tergali dengan maksimal.

Mengembangkan seoptimal mungkin kemampuan yang ada dalam diri peserta didik yang tidak hanya berupa kemampuan kognitif melainkan kemampuan lainnya yang dimiliki oleh peserta didik yaitu berupa beberapa kecerdasan yang meliputi kecerdasan Linguistik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan tersebut terkadang tidak tergali oleh pembelajaran konfensional saja, namun membutuhkan rangsangan berupa pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik memberi makna dan pembelajaran yang dapat mengoptimalisasikan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Agar dapat memberikan pembelajaran yang dapat mengoptimalisasi kemampuan peserta didik dapat melalui pembelajaran sejarah, karena pembelajaran sejarah adalah pembelajaran mengenai kehidupan manusia dari masa ke masa, yang mempelajari berbagai aspek kehidupan. Dengan belajar berfikir historis peserta didik akan mampu berfikir secara kronologis dengan mempelajari masa lampau yang dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan serta perubahan yang terjadi dalam diri masyarakat Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran sejarah menurut (Ismaun, 2005:233) ialah untuk membantu para siswa agar mengembangkan pemahaman dan wawasan sejarah, yakni:

a. Memahami perilaku manusia masa lampau
b. Memahami perilaku manusia dewasa ini, sehingga mampu

c. Merencanakan keadaan masyarakat yang akan datang secara lebih baik

Pembelajaran sejarah membahas mengenai tiga periode sekaligus yaitu masa lampau, masa sekarang dan akan datang sebagai konsep waktu dalam pembelajaran sejarah maka penyajian pembelajaran harus sedemikian baik. Karena dewasa ini dalam proses pembelajaran sejarah sering kali peserta didik merasa jenuh, hal tersebut dikarenakan materi yang harus dipelajari sangat banyak, dan hanya disampaikan oleh guru tanpa melibatkan peran serta peserta didik. Hal tersebut pada akhirnya membuat peserta didik kurang memperhatikan sebab sepanjang pembelajaran hanya duduk mendengarkan, karena metode yang digunakan hanya metode konvensional. Hal senada diungkapkan oleh (Wiriaatmadja, 2002:158) menyebutkan bahwa:

> Kelemahan-kelemahan yang tampak dalam pembelajaran sejarah adalah kurang mengikut sertakan peserta didik dan membiarkan 'budaya diam' berlangsung di dalam kelas. Kondisi demikian menyebabkan pengajaran sejarah, dan sejarah nasional khususnya, kurang berhasil dalam menggairahkan pembelajaran peserta didik untuk penghayatan nilai-nilai secara mendalam yang ditunjukan dengan pengungkapan ekspresi secara vokal. Faktor lain yang kurang menunjang ialah luasnya cakupan pengajaran lain yang sejenis, dan dukungan buku teks dan bahan bahan bacaan lainnya yang bersifat informatif dari pada merangsang daya nalar dan berfikir kreatif peserta didik

Selama proses pembelajaran siswa tidak bias hanya menjadi pendengar, harus ada kegiatan aktif berupa partisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat melakukan berbagai cara sebagai upaya memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan maka menurut (Mcdonald dan Hershman, 2011 : 205) bahwa elemen penting lainnya untuk membangun api semangat belajar yang menyala di dalam kelas adalah secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran yang pasif harus dirubah dengan menggunakan berbagai variasi dalam metode pembelajaran sehingga dapat membantu siswa agar menjadi aktif dalam proses pembelajaran, terlebih dapat menghilangkan efek jenuh dalam proses pembelajaran sejarah karena menurut (Mcdonald dan Hershman, 2011:205), kebosanan dapat dipastikan menghasilkan siswa yang sulit diatur penyampaian pelajaran yang datar dan tidak

menarik disertai lembar tugas yang itu-itu juga lebih dari cukup membuat siswa yang paling baik sekalipun, merasa jenuh. Apalagi untuk siswa yang aktif, yang pada kondisi biasa pun sulit sekali untuk duduk diam di dalam kelas.

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat dikemas melalui kerjasama dalam kelompok ataupun secara klasikal. Sehingga akan menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Karena sejarah memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu sesuai yang diungkapkan oleh Garvey dan Kug dalam Sjamsuddin (2008:268) yaitu:

1) Memperoleh pengetahuan fakta-fakta sejarah; [Kognitif]
2) Memperoleh pemahaman atau apresiasi peristiwa-peristiwa atau periode-periode atau orang-orang dari masa lalu; [afektif]
3) Mendapatkan kemampuan mengevaluasi dan mengkritik karya-karya sejarah; [keterampilan]
3) Belajar teknik-teknik penelitian sejarah; [keterampilan];
5) Belajar bagaimana menulis sejarah. [ketrampilan] (Garvey and Krug, 1977:2).

Pada bagian pertama menurut Garvey dan Kug (2008) mengenai Belajar sejarah (*Studying History*), adalah memperoleh pengetahuan fakta-fakta sejarah; [Kognitif], dalam proses pembelajaran sejarah banyak fakta yang akan disampaikan, dan dengan demikian peserta didik akan banyak memiliki pengetahuan mengenai fakta-fakta tersebut. Banyaknya fakta yang ada pada materi pembelajaran sejarah maka untuk membantu memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi tersebut, jelas peserta didik sangat membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda. Pada bagian kedua mengenai belajar sejarah (*Studying History*), adalah memperoleh pemahaman atau apresiasi peristiwa-peristiwa atau periode-periode atau orang-orang dari masa lalu, selain dengan mengetahui fakta sejarah, dalam pembelajaran sejarah peserta didik akan diajak untuk lebih memiliki rasa menghargai menghormati dan memberikan apresiasi terhadap peristiwa sejarah dan orang-orang pada masa lalu, banyak pelajaran yang dapat ditarik dari sebuah peristiwa sejarah dan ada banyak nilai dan semangat yang dapat dilihat dari tokoh-tokoh pada masa lalu yang dapat dijadikan motivasi untuk peserta didik belajar, selain itu penyampaian materi yang menarik dan dapat dipahami peserta didik akan membantu peserta didik untuk berpartisipasi aktif

dalam proses pembelajaran.

Bagian yang ketiga menjelaskan mengenai belajar sejarah (*Studying History*), adalah mendapatkan kemampuan mengevaluasi dan mengkritik karya-karya sejarah, melihat banyaknya karya yang dihasilkan pada masa lampau dapat dilakukan sebuah kritik untuk memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik menganalisis sebuah karya, selain dapat memberi pengetahuan tambahan dengan melihat karya-karya tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk mau mencoba berkarya dengan keahliannya.

Ketertarikan peserta didik terhadap karya tulis masa lampau akan memberikan semangat kepada peserta didik untuk juga berkarya dalam tulisan dan memberikan kemampuan kepada peserta didik dengan belajar teknik-teknik penelitian sejarah dan belajar bagaimana menulis sejarah atau mendorong peserta didik untuk memulai berkarya melalui tulisan.

Melihat manfaat pembelajaran sejarah yang telah diuraikan berbanding terbalik dengan kondisi di lapangan, hal tersebut berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung, memperlihatkan kondisi proses pembelajaran yang memperlihatkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal itu terlihat sepanjang pembelajaran peserta didik menghabiskan waktu hanya mendengarkan penjelasan guru dan ketika guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, hanya ada 2 orang peserta didik yang mengangkat tangannya, dan peserta didik yang lain menjadi pasif. Selain itu hal yang menjadi perhatian sepanjang proses pembelajaran adalah penggunaan media yaitu hanya berupa papan tulis dan spidol. Kondisi yang diperoleh pada pra penelitian menggambarkan pembelajaran sejarah yang belum sesuai dan belum tepat mengenai tujuan pembelajaran sejarah.

Berkesempatan melakukan interaksi dengan peserta didik setelah pembelajaran selesai, untuk sedikit mendapatkan kesan dan komentar mereka terhadap mata pelajaran sejarah setelah mempelajarinya. Peneliti memperoleh kesan yang diuraikan peserta didik, bahwa sebenarnya pembelajaran sejarah dinilai dapat menyenangkan karena selalu membuat rasa penasaran dan rasa

keingintahuan peserta didik, namun setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik selalu merasa bosan dan kurang bersemangat, karena pada akhirnya pembelajaran sejarah hanya berupa hafalan dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Peserta didik kesulitan dalam menghafal dan memahami materi pelajaran sejarah sehingga nilai yang diperoleh sering tidak memuaskan.

Melihat tantangan berupa materi pembelajaran yang selalu dikenal sebagai hafalan dan kondisi peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran sejarah, karena penggunaan media dan metode yang kurang maksimal, sehingga kondisi kelas menjadi pasif, selain itu hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Hal tersebut menjadi tantangan peneliti untuk melakukan penelitian. Rasa penasaran dan rasa keingintahuan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah menjadi modal kuat untuk membantu memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah.

Menyikapi kondisi yang demikian maka peneliti mencoba menyikapi masalah tersebut dengan teknik dan strategi agar mampu terpecahkan, karena menurut (Jerolimek, 1977:37) *The techniques and strategies to be used in teaching social studies, therefore, can best be understood by looking at the goals of the program and the objectives to be achieved.* Peneliti mencoba untuk menerapkan metode lain selain menggunakan metode konvensional, yaitu menggunakan strategi dalam pembelajaran yaitu, menggunakan *Game* sebagai metode pembelajaran aktif, hal ini dipertegas oleh Bahri dan Zain (2006: 73) bahwa keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung cara guru menggunakan metode pembelajar, karena suatu strategi pembelajar hanya mungkin dapat diimpikan melalui penggunaan metode. Menurut Uno dalam Warsita (2008 : 268) bahwa:

> Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

Banyaknya metode yang berkembang dewasa ini menuntut untuk memilih lebih cermat yang tepat sasaran, sehingga apa yang menjadi masalah dalam

penelitian dapat dipecahkan dan tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai sehingga peserta didik dapat mengoptimalisasikan kemampuannya melalui proses pembelajaran, menurut (Kartawidjaja, 1987:13) mengungkapkan bahwa metode mengajar yang digunakan, apakah sifatnya progresif modern atau konvensional-tradisional, tergantung kepada keperluan tetapi lebih baik digunakan yang cocok dengan situasi. Selain itu menurut (Rohani, 2003:118) bahwa metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan. Sebagaimana pula yang diungkapkan juga oleh Roestiyah (2008: 3) bahwa:

> "Bila seorang guru memerlukan beberapa tujuan untuk dicapainya, maka ia perlu mengenal dan menguasai dengan baik sifat-sifat dari setiap teknik penyajian sehingga ia mampu pula mengkombinasikan penggunaan beberapa teknik penyajian tersebut sekaligus, untuk mencapai beberapa tujuan yang telah dirumuskannya itu, dan tidak terasa kaku antara perubahan dari teknik yang satu dengan teknik yang lain."

Solusi untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di atas maka peneliti memilih *Game Team Quis* sebagai metode pembelajaran. *Game Team Quis* ini termasuk kedalam metode pembelajaraan *Cooperative Learning.* Metode *Cooperative Learning* adalah salah satu solusi dalam mengajar, penekankan pada sikap atau perilaku bersama dan bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. (Karli & Sri, 2002 : 70). Tujuan penggunaan *Game Team Quis* agar peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran dan membantu peserta didik berperan aktif. Pertimbangan untuk memilih *Game Team Quis* yang termasuk kedalam metode *Cooperative Learning,* karena telah dilakukan beberapa kali penelitian mengenai *Game Team Quis* untuk melihat keefektivitasannya.

Van Sickle dan Stahl dalam Solihatin dan Raharjo (2008 : 13) mengungkapkan hasil penelitannya mengenai metode *Cooperative Learning* di beberapa sekolah dasar di Amerika, dari hasil penelitiannya dingkapkan sebagai berikut :

> Bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* mendorong sikap kesetiakawanan dan keterbukaan di antara peserta didik. Penelitian ini juga menemukan bahwa model tersebut mendorong ketercapaian tujuan dan nilai-nilai sosial dalam pendidikan *Sosial Studies.*

Pembelajaran *Cooperative Learning* sendiri memiliki beberapa macam, diantaranya adalah *Student Team Achivement Division* (STAD), *Number Head Together* (NHT), Jigsaw, *Game's Team Quiz* dan lain-lain. Metode pembelajaran ini mengajak peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, dari beberapa macam *type* tersebut peneliti memilih menggunakan *Game type team quiz* yang dirasa efektif untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan hasil kajian lapangan pra penelitian dan mengidentifikasi masalah apa saja yang terjadi pada proses pembelajaran sejarah, maka dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada dua masalah yang menjadi titik penelitian yaitu kurang aktifnya peran peserta didik dalam proses pembelajaran dan yang kedua hasil belajar sejarah kurang memuaskan. Pada proses pembelajaran peserta didik berpartisipasi secara aktif karena proses pembelajaran akan dibentuk seperti quiz dengan membagi beberapa kelompok, dalam proses tersebut guru akan memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik secara personal dan kelompok. Pada bagian pertama peserta didik akan menjawab setiap pertanyaan dengan kemampuan sendiri tanpa bantuan teman yang lainnya, pada *game* kedua peserta didik akan bekerja secara berkelompok dalam menjawab pertanyaan, setiap peserta didik harus memiliki pengetahuan mengenai materi yang akan diajukan harus benar-benar dikuasai oleh peserta didik, karena di dalam diskusi kelompok peserta didik akan diberi *Reward* jika mampu menyangga atau berpendapat. Dengan penggunaan *Game* dalam metode tersebut peneliti berharap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena menurut Colin Rose dan Malcolm J. Nichols dalam Naim (2011 : 179) pembelajaran yang menyenangkan menjadi sebuah gagasan yang menarik dan relevan untuk dipertimbangkan, dielaborasi, dan dipraktekkan secara kontekstual sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Setelah adanya pemaparan mengenai latar bekalang masalah di atas, maka dalam penelitian ini mengajukan permasalahan rumusan masalah penelitian yakni. "***Bagaimana penerapan Game Team Quiz sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah? "***

Berdasarkan deskripsi latar belakang dan rumusan masalah di atas maka agar penelitian lebih terarah dibatasinya dengan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi awal pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung?
2. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *Game Team Quiz* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah?
3. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *Game Team Quiz* di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik?
4. Bagaimanakah aktifitas dan hasil belajar *Game Team Quiz* di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung
2. Dapat menyusun perencanaan pembelajaran *Game Team Quiz* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah
3. Menganalisis pelaksanaan *Game Team Quiz* di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung
4. Mengkaji perubahan aktifitas dan hasil belajar *Game Team Quiz* di kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini berharap akan memberikan manfaat :

1) Bagi peneliti, manfaat dalam penelitian ini, berharap dapat memberikan pengalaman serta wawasan mengenai bagaimana masalah-masalah yang

terjadi pada dunia pendidikan dan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran, dengan demikian akan lebih mengembangkan pembelajaran sejarah

2) Bagi Guru, menjadi solusi dalam variasi metode pembelajaran sejarah di kelas dan menjadi alternatif dalam memilih metode mengajar. Karena dalam proses pembelajaran dibutuhkan variasi metode maupun media pembelajaran. Dengan *Game Team Quiz* dapat menjadi alternatif meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah dan menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik perhatian peserta didik.
3) Bagi Peserta didik, dapat dengan mudah menerima pembelajaran sejarah. Dengan metode atau cara belajar yang lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sejarah sehingga akan memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

E. Klarifikasi Konsep

Berdasarkan pemaparan yang tercantum pada rumusan masalah, maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi fokus penelitian, yaitu yang pertama pembelajaran *Game Team Quiz,* aktivitas belajar dan hasil belajar belajar peserta didik. Dengan demikian agar variabel yang akan diteliti dapat diukur, diobservasi dan dapat diujikan, maka variabel tersebut harus di klarifikasikan terlebih dahulu secara operasional, sebagai berikut :

1) *Game Team Quis* adalah salah satu permainan kuis yang dibawa kedalam pembelajaran, *game* yang berada didalam pembelajaran memiliki kriteria dan tujuan sama dengan metode *Cooperative Learning,* sehingga Game team quis ini menjadi bagian dari metode pembelajaraan *Cooperative learning.*

   Menurut Isjoni (2009: 6) tujuan utama dalam penerapan metode *Cooperative Learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama dengan teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan pendapatnya
2) Dimyati dan Mudjiono (2006 : 200) berpendapat bahwa evaluasi hasil belajar

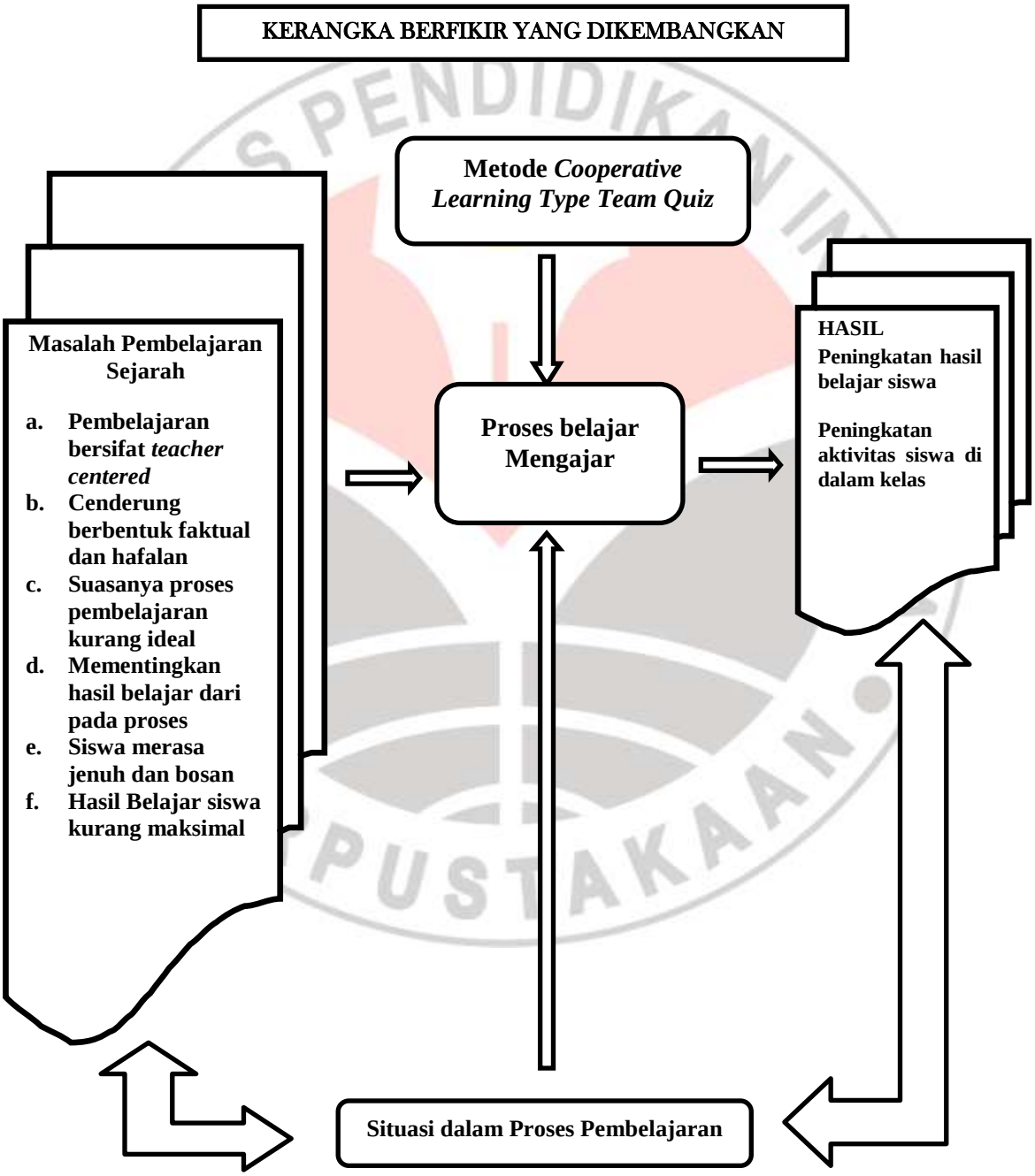
merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar, setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran, setelah itu dilakukannya tes untuk mengetahui hasil belajar yang didapatkan peserta didik selama proses pembelajaran.

3) Aktifitas belajar, menurut Hanafiah dan Suhana (2009:23) menjelaskan pentingnya aktivitas dalam proses belajar yaitu :

Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah (*Added Value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini yaitu :

1) Peserta didik memiliki kesadaran (*Awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*Driving Force*) untuk belajar sejati.
2) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3) Peserta didik belajar menurut minat dan kemampuannya.
3) Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis dikalangan peserta didik.
5) Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6) Menumbuh kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya

F. Kerangka Berfikir

Dari hasil pemaparan klarifikasi konsep mengenai pembelajaran *Game Team Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN 2 Rangkasbitung, dengan demikian untuk dapat memahami maka perlu adanya pengembangan kerangka berfikir atau paradigma penelitian yang disusun oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

Gambar 1.3
Kerangka Berfikir