

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mewujudkan pembangunan bangsa yang sudah jauh tertinggal dari bangsa-bangsa lain, haruslah dilakukan perbaikan di berbagai sektor kehidupan. Sumber daya alam yang kita miliki sangat besar tetapi sumber daya manusianya yang masih rendah terutama dalam penguasaan teknologi baru yang mutakhir. Untuk itu perbaikan di sektor pendidikan itu menjadi sumber daya pembangunan bangsa, melalui pendidikan maka hakikat manusia dapat dikembangkan secara selaras dan seimbang sehingga menjadi manusia yang seutuhnya.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta menjaga ketertiban dunia yang berdasarkan pada perdamaian abadi dan keadilan sosial (UUD 1945). Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, terbuka, damai, dan demokrasi. Sehingga pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, menurut Habe dan Ahiruddin (2017).

Pendidikan terkait dengan nilai-nilai, mendidik berarti “memberikan, menanamkan, menumbuhkan” nilai-nilai pada peserta didik. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih keterampilan, menurut Nana S (2009: 3)

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Menurut (UU No.20 SISDIKNAS, 2003) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sedangkan keberhasilan dalam bidang pendidikan sangat di tentukan oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara manusia yaitu mengajar atau biasa disebut guru dengan orang yang diajar atau siswa.

Sekolah merupakan suatu bangunan atau lembaga untuk belajar serta sebagai tempat menerima dan memberi pelajaran. Jadi, sekolah merupakan sistem sosial yang dibatasi oleh sekumpulan elemen kegiatan yang beringteraksi dan memebentuk sebuah kesatuan sosial sekolah yang bersifat aktif dan kreatif, artinya sekolah dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat yakni orang-orang terdidik. Definisi sekolah yatiu sebuah organisasi atau lembaga yangh diberikan wewenang untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, menurut Daryanto (1997: 544).

Salah satu sumber daya pendidikan yang memegang peran penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah guru. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai motivator bagi siswa untuk belajar. Guru harus mampu mengarahkan siswa ke arah tujuan pendidikan tersebut bisa dicapai secara maksimal. Dengan memperhatikan tujuan pendidikan tersebut sudah seharusnya

guru berusaha mencapai tujuan pendidikan nasional semaksimal mungkin dengan meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, terutama pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur yakni peserta didik sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dalam proses pembelajaran sejarah, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif yaitu saat guru dan siswa menjalankan peranannya secara baik dan maksimal. Menurut Gintings, tujuan pembelajaran harus ditetapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung agar guru sebagai pengemudi dan siswa sebagai penumpang memahami apa perubahan tingkah laku yang akan dicapai dan bagaimana mencapainya. Dengan demikian baik guru maupun siswa dapat menyiapkan diri baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif, menurut Abdurrahman Gintings (2010: 108)

Hasil belajar adalah prestasi yang diraih siswa secara akademis melalui ujian dan tugas-tugas yang diberikan guru, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang terdapat di rapor atau ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat pada daya serap siswa dan perilaku yang ada pada siswa itu. Hasil belajar yang dimaksudkan ialah pencapaian prestasi belajar yang diraih oleh siswa dengan kriteria atau nilai

yang telah ditetapkan, menurut Syaiful Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah atas adalah sejarah. Mata pelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran yang membutuhkan strategi pembelajaran yang baik. Hal ini disebabkan karena sejarah merupakan pelajaran yang memiliki hubungan dalam kehidupan sehari-hari sehingga sejarah dapat diterapkan dalam kejadian yang mereka alami dimanapun. Sejarah membutuhkan banyak aktivitas siswa baik psikis maupun fisik karena disini siswa tidak hanya dituntut menyelesaikan tugas-tugas materi sejarah, tetapi juga memahami permasalahan sejarah yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Bagi siswa umumnya, sejarah merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit bisa dikatakan membosankan. Kesulitan mempelajari sejarah ini terkait dengan proses penerapan. Akibatnya, banyak siswa yang beberapa bagian tidak menyenangi pelajaran sejarah, sehingga membuat hasil belajarnya kurang memuaskan dan tidak sedikit guru mata pelajaran sejarah yang kurang mendapat simpatik dari siswa akibat ketidakberhasilan siswa dalam belajar.

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman menjadi menyenangkan dan menarik.

Berkaitan dengan adanya wabah *Covid-19* pada awal tahun 2020, hal ini memberikan pengaruh besar terhadap aspek-aspek, baik aspek ekonomi, sosial, budaya, bahkan pendidikan. Pemerintah kemudian mengeluarkan himbuan untuk

melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah, sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Mengingat terjadinya peralihan pembelajaran dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memunculkan banyak tantangan tersendiri bagi guru. Hal ini dikarenakan situasi yang mendadak tanpa adanya persiapan yang matang sebelumnya.

Pembelajaran daring lebih menekankan pada kejelian dan ketelitian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Pembelajaran daring dianggap mampu membantu terlaksananya proses pembelajaran selama pandemi. Guru memiliki peranan besar selama proses pembelajaran secara daring, menurut Putria, Maula, dan Uswatun (2020).

Penggunaan *android* dalam lingkungan perkantoran, pendidikan dan dalam bidang yang lain tentunya sudah menjadi pemandangan yang tidak asing lagi. Karena saat ini teknologi canggih semakin menguasai dan mengimbangi perkembangan zaman, contohnya seperti ponsel dan tablet semakin menarik minat konsumen untuk memiliki *gadget-gadget* tersebut, menurut Prasetyo, Yektyastuti, Solihah, Iksan dan Sugiarto (2015).

Dalam pemanfaatan *android* dibidang pendidikan, tentunya dapat menguntungkan semua pihak termasuk pengajar dan peserta didiknya. *Android* kini populer karena mudah digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung untuk membantu proses pembelajaran secara daring.

Sesuai hasil observasi, yang terjadi di kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh ini adalah yang mana masih sangat kurangnya perhatian dan minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah, hal ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh dalam mata pelajaran sejarah, hasil belajar atau nilai yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah yang masih banyak yang dibawah angka kriteria ketuntasan minimal atau KKM yaitu 75, adapun dari hasil ujicoba tes yang dilakukan peneliti hanya 1 orang siswa yang nilainya mencapai angka KKM atau 75 yaitu Flora Fitri. Nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 55 sampai 75, dengan nilai rata-rata siswa 64,17.

Berbagai alternatif model dan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, pembelajaran kooperatif dapat digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Salah satu metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam membangun ide-idenya pada proses pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* sehingga bisa meningkatkan hasil belajarnya. Metode ini dianggap dapat memotivasi siswa untuk belajar karena terdapat permainan yang akan lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk permainan.

Model *team game tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi

pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. dengan membentuk kelompok baru.

Berdasarkan latar belakang seperti yang dikemukakan, penulis mengangkatnya kedalam sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar sejarah
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional
3. Proses pembelajaran dirasa masih kurang menarik bagi siswa sehingga berakibat kurang optimalnya hasil pembelajaran
4. Partisipasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* ini dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

1.5 Fokus Penelitian

Penelitian ini berbentuk tindakan, yaitu penelitian tindakan kelas. Mengingat banyaknya permasalahan yang ada, pada penelitian ini hanya mengambil satu permasalahan yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri Sungai Penuh. Dalam fokus masalah ini dilakukan bertujuan agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka didapatkan manfaat penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.
2. Bagi penulis agar nantinya dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android*.
3. Bagi guru memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak terlihat monoton dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan model dan media pembelajaran.
4. Sebagai masukan bagi pembaca untuk diterapkan dalam pembelajaran serta untuk bahan pengembangan penelitian lebih lanjut dimasa yang akan datang.