

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu yang mempelajari asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat pada masa lalu dan di dalamnya terkandung hikmah dan nilai-nilai yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan, sikap, dan karakter siswa menurut Sapriya dalam Muhtarom, Kurniasih & Andi (2020:30) Tujuan dalam pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman sejarah, memiliki kesadaran sejarah, memiliki wawasan sejarah, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang penting dalam melakukan pengembangan karakter dan potensi diri di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah adalah untuk menata nalar, mengembangkan sikap, membentuk kepribadian, memecahkan masalah, menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan selain itu pembelajaran sejarah memfasilitasi perkembangan jiwa dan raga secara keseluruhan sehingga tercipta karakter yang kuat dan mampu mengangkat harkat bangsa.

Permasalahan pembelajaran yang ditemukan salah satunya ialah kesulitan belajar yang dialami sebagian siswa di sekolah jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kesulitan belajar adalah suatu keadaan siswa yang tidak dapat belajar sebagaimana seharusnya dan sulit untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif. Permasalahan pembelajaran sejarah secara umum banyak sekali ditemukan baik itu dari faktor eksternal dan faktor internal menurut Dalyono dalam Saidillah (2018:227-233). Faktor eksternal mencakup pada keluarga dan pergaulan,

metode guru dalam mengajar, potensi guru, media pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, faktor internal mencakup siswa yaitu minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, muatan isi pada mata pelajaran sejarah, dan hasil belajar sejarah siswa.

Pertama faktor eksternal yaitu dari guru, permasalahan yang sering dijumpai adalah dalam sistem pengajaran atau proses pembelajaran yang cenderung monoton, guru juga menggunakan sistem pembelajaran hanya satu arah sehingga tidak ada interaksi siswa dan guru serta menggunakan metode yang hanya berpatokan dengan metode ceramah. Kemudian, guru yang memiliki keterbatasan mengetahui perkembangan terakhir di bidangnya dan mengalami keterlambatan mengakses informasi terbaru mengenai bidangnya. Kurangnya potensi guru dalam proses pembelajaran sejarah, kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan metode dan model pembelajaran, kurangnya media pembelajaran, dan masih minimnya sumber belajar.

Kedua faktor internal yaitu dari siswa, permasalahan yang sering terjadi yaitu tidak menyukai dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dari pernyataan tersebut jelas bahwa kebanyakan siswa memang tidak menyukai pelajaran sejarah terlebih lagi dengan metode yang digunakan guru. Materi pembelajaran dipandang siswa terlalu teoretis, kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Kemudian faktor internal selanjutnya yaitu persepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah yang monoton membosankan bagi siswa karena penuh dengan beban hafalan dan tidak memiliki manfaat, dan tidak membangkitkan sifat berpikir kritis.

Dalam penelitian yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan selama 1 minggu di kelas 10 sampai 12 pada hari Selasa 25 Oktober 2022 hingga hari Senin 31 Oktober 2022 jam 07.00 - 09.20 di SMA 6 Kota Jambi, sistem pembelajaran sejarah dilakukan dengan sistem guru yang menjelaskan dan siswa yang mendengarkan, mencatat materi yang diberikan, dan ada juga yang hanya memberikan tugas lalu dikumpulkan. Masalah pembelajaran sejarah selanjutnya yang ditemukan adalah siswa kurang memperhatikan guru dalam mengajar, buku-buku materi yang tidak ada dan juga mata pelajaran sejarah ini sering dibuat pada saat jam terakhir yang membuat siswa mengantuk. Selanjutnya, siswa yang terlihat tidak memiliki motivasi belajar, beberapa juga sibuk dengan aktivitasnya masing-masing seperti mengobrol dengan teman, bermain *handphone*, mengerjakan tugas lain atau tidur. Siswa merasa jenuh dan kelas menjadi tidak efektif karena siswa mengalami kejenuhan dan justru akan mengganggu proses pembelajaran. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah sebenarnya metode ceramah ini baik untuk pembelajaran sejarah guna menanamkan nilai-nilai nasionalisme tetapi jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak buruk pada sistem pembelajaran seperti yang disebutkan. Sistem pembelajaran seperti ini yang selalu dianggap monoton oleh siswa dan tidak menyukai pembelajaran sejarah.

Dari permasalahan yang ditemukan di SMA 6 Kota Jambi di atas, perlu sebuah upaya dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam permasalahan pembelajaran sejarah tersebut, maka sangat dibutuhkan sebuah pembaharuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru yang dapat mengubah sistem pengajaran yang kurang efektif di dalam kelas menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu sebuah upaya inovasi di dalam

pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* sehingga dengan mengembangkan model pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi pembelajaran sejarah menjadi menarik dan bermakna serta dapat mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah.

Model pembelajaran menurut Joyce and Weil dalam Rusman (2018:144) adalah pola atau rencana yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, dan memberikan bimbingan belajar di kelas atau lingkungan. Kemudian menurut Arend dalam Mulyono (2018:89) memilih istilah model pembelajaran yang didasarkan pada dua alasan. Pertama, pengertian istilah model secara luas dari pendekatan, metode, strategi dan teknik. Kedua, model berfungsi sebagai sebuah sarana dalam komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan dan dibahas mengenai mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Jadi, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran secara konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan yang didapat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama 1 minggu di kelas 10 sampai 12 pada hari Selasa 25 Oktober 2022 hingga hari Senin 31 Oktober 2022 jam 07.00 - 09.20 di SMA 6 Kota Jambi, model pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah di kelas 10 adalah menggunakan metode pembelajaran ceramah kemudian dilanjutkan dengan metode tanya jawab, untuk model pembelajaran masih belum adanya dilakukan di kelas 10. Selanjutnya pembelajaran sejarah di kelas 11 adalah menggunakan model

pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan cara berdiskusi secara kelompok dan membahas mengenai materi pembelajaran yang diberikan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dan di kelas 12 pembelajaran sejarah dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusi materi yang diberikan dan berlangsungnya tanya jawab antar kelompok. Maka dapat disimpulkan model dan metode yang digunakan di SMA 6 Kota Jambi adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), metode ceramah, metode diskusi dan metode tanya jawab. Metode ceramah berbentuk penjelasan konsep untuk memberikan pengarahan dan penjelasan mengenai materi pembelajaran. Metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dan siswa atau guru dan siswa dalam menganalisis, menggali, memecahkan masalah dan berdiskusi. Kemudian metode tanya jawab yaitu untuk meninjau ulang pelajaran, mengarahkan pengamatan dan pemikiran serta memberikan kesempatan pada siswa dalam mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan yang didapat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan cara berdiskusi secara kelompok dan membahas mengenai materi pembelajaran yang diberikan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, metode tanya jawab, dan metode ceramah. Dari permasalahan pembelajaran yang telah dijelaskan pada observasi sebelumnya oleh karena itu, kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi dijadikan sebagai penelitian yang akan dilakukan

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Sanjaya (Rusman, 2018: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan berkelompok. Kelompok yang dimaksud yaitu kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dengan cara berkelompok dan saling bekerja sama. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa. *Kahoot* adalah aplikasi pendidikan bersifat *online* dan berbasis *game* yang dapat memungkinkan guru dalam menyediakan kuis, diskusi atau ujian secara online. *Kahoot* dapat dimainkan dalam dua mode yaitu dengan menggunakan mode klasik dimana pemain vs pemain secara individu dengan memakai perangkat pemain masing-masing dan dengan menggunakan mode kelompok dimana kelompok vs kelompok dengan menggunakan satu perangkat dan dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan. Maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* adalah pembelajaran yang berlangsung secara kelompok dan dapat bermain *game* dan menjawab kuis dengan berbasis *kahoot* yang membuat siswa tertantang untuk cepat dan tepat dalam

menjawab soal pertanyaan serta dapat membantu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas menurut Ntajalama dan Murdiyanto (2020:15).

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dikarenakan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar dan bekerja sama secara berkelompok dengan tujuan pembelajaran yang lebih baik, sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Kemudian dengan digunakannya berbasis *kahoot* maka siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat sehingga dapat memperoleh hasil yang baik serta siswa menjadi kritis dan tepat tanggap. Oleh karena itu, dengan digunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* maka dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang ada di SMA 6 Kota Jambi, yaitu dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi**". Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan untuk membantu permasalahan yang terjadi pada siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi?
- 2) Bagaimana efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

- 1) Menghasilkan produk model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 2) Mengetahui efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi

## 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Model yang dihasilkan berupa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah

- 2) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 3) Produk dari model pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia
- 4) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* merupakan model berbasis digital
- 5) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*
- 6) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* juga dalam penerapannya memerlukan internet
- 7) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* juga dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran sejarah

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) **Bagi Sekolah**, penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai suatu fasilitas sarana pembelajaran di sekolah dan sebagai kontribusi inovasi guru dalam menambah pustaka sekolah. Dan sebagai alternatif memperbaiki pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran sejarah dengan menggunakan pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.
- 2) **Bagi Guru**, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat menambah wawasan serta menjadi sumber

pembelajaran sejarah. Diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam mengajar sejarah dikelas dan dapat mengembangkan kembali model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dalam pembelajaran sejarah di kelas.

- 3) **Bagi Siswa**, diharapkan dapat menambah bahan bacaan, menambah sumber belajar serta menambah wawasan dan minat terhadap mata pelajaran sejarah tentang pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.
- 4) **Bagi Peneliti**, penelitian ini diharapkan dapat sangat bermanfaat untuk penulis dalam memahami kajian penelitian yang dilakukan serta menambah pengetahuan penulis tentang pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan model dalam pembelajaran sejarah
- 2) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan
- 3) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* layak digunakan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran sejarah

### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan merupakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*
- 2) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* hanya terbatas pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI KD 3.6 materi Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
- 3) Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 4) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli model dan validasi ahli materi
- 5) Pengujian model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dikembangkan meliputi uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba produk
- 6) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* ini berpedoman pada pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

### 1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yaitu sebagai berikut:

- 1) **Pembelajaran sejarah** adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari interaksinya dengan mempelajari sejarah.
- 2) **Model Pembelajaran** adalah rancangan kegiatan pembelajaran secara konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) **Model pembelajaran *cooperative learning*** merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen.
- 4) **Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*** adalah sebuah model pembelajaran *cooperative learning* yang menggunakan aplikasi *kahoot* yang menyediakan berbagai bentuk evaluasi pembelajaran dalam tampilan yang menarik. Oleh karena itu, selaras jika dipadukan dengan model pembelajaran *cooperative learning* karena pembelajaran yang berlangsung secara kelompok sehingga dapat bermain game yang membuat siswa tertantang untuk cepat dan tepat dalam menjawab soal pertanyaan serta dapat membantu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas