

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting didalam membangun sebuah peradaban suatu bangsa. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan (Arif Rohman, 2009: 5-6). Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan untuk menjadi lebih baik atau lebih dewasa untuk mencapai kehidupan yang lebih baik pula tentunya.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dan kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa (Sugihartono, dkk, 2007: 73).

Proses penyampaian materi dari guru kepada siswa selama ini pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah yang monoton dan siswa hanya menghafal materi yang disampaikan. Umumnya guru memulai pelajaran dengan menjelaskan materi, kemudian peserta didik disuruh mengerjakan soal-soal latihan yang ada pada buku paket. Siswa hanya dituntut menghafal dan bias mengisi lembar-lembar soal yang ada pada lembar soal pada buku paket. siswa tidak diajarkan untuk berpikir kritis dan

keterampilan pemecahan masalah untuk memperoleh konsep atau pengetahuan. Siswa jarang diberi kesempatan untuk melakukan pembahasan secara individu maupun kelompok yang memungkinkan siswa dapat mendapat materi dengan cara mereka sendiri bukan, tidak hanya satu arah pada informasi dari guru.

Mata pelajaran sejarah mempunyai arti sangat penting didalam membangun suatu bangsa. Dimana dengan mempelajari sejarah siswa diajak untuk mengetahui, memahami, berpikir kritis, dan mengambil hikmah peristiwa-peristiwa yang telah terjadi baik di Indonesia maupun di luar Indonesia. Fungsi pengajaran sejarah sangat penting bagi para siswa. Maka sejarah mutlak harus diajarkan mengingat asas kemanfaatan yang bisa didapat dari sejarah. Pada saat ini antusiasme siswa untuk belajar mata pelajaran Sejarah masih rendah. Selain itu kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan pendekatan dan metode atau model pembelajaran, sehingga fokus pembelajaran hanya terpusat pada guru, dan kurang ada partisipasi siswa yang berarti. Faktor-faktor di atas merupakan penyebab menurunnya kualitas pembelajaran sejarah. Tampaknya faktor cara mengajar guru sejarah merupakan faktor terpenting dari semakin memburuknya pengajaran sejarah tersebut. Kebanyakan guru sejarah ketika mengajar hanya memberikan cerita yang diulang-ulang, membosankan, menyebalkan, dan guru sejarah dianggap siswa sebagai guru yang memberikan pelajaran yang tidak berguna. Oleh karenanya wajarlah jika pelajaran sejarah semakin lama semakin dijauhi siswa.

Berdasarkan observasi dan diskusi yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Al-Falaah Lekisrejo, banyak hal yang masih menjadi kendala guru menyampaikan maupun siswa yang menerima dalam kegiatan belajar mengajar selama ini. Pembelajaran yang digunakan guru metode ceramah dan dirasa sangat membosankan bagi siswa sehingga kegiatan belajar menjadi pasif. Guru terlalu mendominasi dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi atau materi yang bersifat monoton dan tidak terjadi hubungan timbal balik diantara siswa dan guru. Selain itu guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar kurang menerapkan model yang menarik bagi siswa. Dengan model belajar seperti ini siswa sulit untuk menerima materi karena dalam penyampaiannya yang monoton dan guru yang mendominasi sangat membosankan sehingga prestasi belajar dalam mata pelajaran sejarah di MA Al-Falaah Lekisrejo rendah.

Proses pembelajaran sejarah dapat menggunakan model atau teknik yang sesuai dengan pilihan dan kepentingan untuk penyampaian materi kepada siswa agar pembelajaran lebih menarik, materi mudah diterima, dan prestasi dapat meningkat. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan adalah penerapan permainan dalam melaksanakan proses belajar mengajar yaitu penerapan permainan *Dart*. Penerapan ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk saling bekerja sama dan berbagi informasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan

Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah pada metode pembelajaran menggunakan penerapan permainan dart sebagai berikut :

1. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menyenangkan.
2. Guru masih cenderung mendominasi dalam kegiatan belajar di kelas.
3. Siswa hanya menerima informasi/materi yang disampaikan bersifat monoton atau satu arah tanpa siswa dapat mengembangkan pikirannya sendiri.
4. Kurang kondusifnya suasana belajar di kelas.
5. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang menarik siswa di MA Al-Falaah Lekisrejo sehingga prestasi belajar siswa rendah.
6. Pembelajaran dengan permainan *Dart* belum pernah diterapkan di MA Al-Falaah Lekisrejo.
7. Prestasi belajar sejarah di MA Al Falaah Lekisrejo rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Penerapan permainan *Dart* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI MA Al-Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dalam penelitian ini akan diangkat beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012, melalui penerapan permainan *Dart*?
2. Kendala apa yang dihadapi dalam penerapan permainan *Dart* sejarah pada siswa kelas XI IPS MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012?
3. Kelebihan penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Bagaimana cara peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI IPS MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012, dengan penerapan permainan *Dart*.
2. Kendala yang dihadapi dalam penerapan media permainan *Dart* dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012.
3. Kelebihan penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPS MA Al-Falaah Tahun Ajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis bagi guru, siswa, dan sekolah, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran permainan *Dart*.
 - b. Memberikan informasi alternatif lain tentang pemahaman belajar dan peningkatan prestasi siswa terhadap belajar sejarah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis

Dalam penulisan ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman penulis mengenai karya ilmiah, terutama penelitian tindakan kelas.

b. Bagi siswa

hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pelajaran sejarah.

c. Bagi guru

hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media belajar guru untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah.

d. Bagi sekolah

hasil penelitian ini dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan juga minat belajar sejarah siswa di MA Al-Falaah untuk tahun ajaran 2011/2012 dan tahun ajaran yang akan datang.