

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar yang berlangsung disekolah akan berjalan dengan baik apabila terjadinya interaksi yang optimal antara siswa dan guru dalam rangka mencapai suatu tujuan. Salah satu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ialah siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang optimal. Seorang guru bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan begitu saja tetapi bagaimana caranya membuat suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan siswa dengan mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan sehingga nantinya akan berpengaruh pada prestasi belajar mereka. Berdasarkan kenyataannya, pembelajaran disekolah-sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah sebagai pengantar materi pelajaran dikelas. Realita ini membuat suasana belajar dikelas monoton, Siswa tidak bisa mengembangkan kreativitasnya, dan proses pembelajaran terkesan terlalu terpusat pada guru.

Sebagai seorang pendidik guru harus mengenal karakteristik masing-masing siswanya mulai dari kemampuannya dalam menangkap materi pelajaran serta tingkah laku saat mengikuti proses belajar mengajar sehingga guru dapat menentukan komponen-komponen yang cocok digunakan untuk meningkatkan potensi dalam diri siswa. Apa saja nanti yang diperlukan dan bagaimana cara yang tepat untuk mendidik siswa serta alat dan fasilitas seperti apa yang cocok dan mendukung proses

belajar-mengajar, semua itu harus disesuaikan dengan karakteristik atau keadaan siswa (Sardiman A.M, 2011: 111).

Pengetahuan mengenai karakteristik siswa itu memiliki arti yang cukup penting dalam interaksi belajar-mengajar, jika guru telah mengetahui karakteristik masing-masing siswanya maka akan dengan mudah guru tersebut menentukan pola atau metode maupun model yang baik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa akan tertarik dan memperhatikan proses pembelajaran sehingga dengan mudah dapat memahami ataupun menangkap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini tentunya menuntut guru untuk selalu kreatif dalam rangka menciptakan kegiatan yang bervariasi agar siswa tidak merasa di kecewakan ataupun menjadi malas untuk mengikuti pelajaran. Selain perlunya sikap kreatif guru dalam penggunaan model pembelajaran, guru juga harus selalu memberikan motivasi dan bimbingan bagi siswanya menuju kearah keberhasilan (Sardiman A.M, 2011: 120-121).

Keberhasilan yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan tinggi-rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh cara mengajar yang digunakan oleh guru. Model-model mengajar diantaranya yakni model mengajar yang berorientasi pada guru atau *teacher centered* dan model yang berorientasi pada siswa atau *student centered*. Dalam proses pembelajaran di SMA biasanya masih banyak yang menggunakan model pembelajaran dimana guru adalah subyek pembelajaran dalam artian bahwa pembelajaran berorientasi pada guru. Hal inilah yang kemudian menyebabkan siswa menjadi cepat dan mudah jenuh dalam mengikuti

pembelajaran, apalagi isu yang sering terdengar bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran sejarah sangat mudah jenuh dalam belajar. Sementara yang diinginkan disini adalah siswa harus berperan lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam belajar sehingga proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan model *Student Centered*. Peran guru dalam model *Student Centered* hanya sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan juga sebagai fasilitator belajar. Dengan demikian, siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri dan berusaha memecahkan masalah dengan bimbingan dari gurunya (Nana Sudjana, 1989: 73-74).

Peneliti telah melakukan observasi di SMA N 2 Banguntapan. Berdasarkan wawancara dan observasi awal, guru di SMA tersebut khususnya guru mata pelajaran sejarah masih dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal ini membuat siswa merasa cepat bosan, sikap yang dimunculkan oleh siswa menimbulkan sikap kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, menyebabkan kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga prestasi belajar yang mereka peroleh kurang optimal. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh data rata-rata nilai sejarah pada ulangan akhir semester I kelas X SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014, kelas X-1 sebesar 78,3, kelas X-2 sebesar 64,84, kelas X-3 sebesar 64,81, kelas X-4 sebesar 66,5, kelas X-5 sebesar 61,87, kelas X-6 sebesar 64,29, kelas X-7 sebesar 66,9. Sementara KKM untuk pelajaran sejarah adalah 75. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa prestasi sejarah siswa kelas X-5 kurang optimal dibandingkan dengan kelas X lainnya.

Berdasarkan realita tersebut maka perlu diterapkan pembelajaran yang menyenangkan serta menarik, siswa dapat berperan aktif dalam belajar agar prestasinya meningkat. Salah satu cara yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengajar adalah metode permainan *Bingo*. Metode permainan *Bingo* merupakan pembelajaran dengan permainan yang bertujuan untuk memberi tahu siswa banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa paham dan ingat tentang materi pelajaran yang diberikan (Paul Ginnis, 2008: 88). Permainan ini juga telah diterapkan oleh peneliti saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 2 Banguntapan. Implementasi metode permainan *Bingo* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA N 2 Banguntapan. Pembelajaran melalui metode permainan *Bingo* memperlihatkan kepada siswa bahwa pembelajaran sejarah juga bisa menyenangkan dan menarik. Ikut berpartisipasi siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan berpengaruh juga pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik mengkaji tentang implementasikan metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga suasana dikelas menjadi membosankan dan terkesan monoton.
2. Siswa mudah merasa jenuh mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang mereka peroleh kurang optimal.
3. Siswa tidak dapat mengembangkan potensi serta kreativitas yang dimiliki karena kegiatan belajar mengajar yang cenderung berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Prestasi belajar sejarah siswa kelas X-5 belum optimal dan paling rendah dibanding kelas X lainnya.
5. Metode permainan *Bingo* belum pernah diterapkan di SMA N 2 Banguntapan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah penelitian pada “implementasi metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2013-2014”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana mengimplementasikan metode permainan

*Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai yang diinginkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian tentang “implementasi metode permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah pada Siswa Kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2013-2014” adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk lebih meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran untuk mendukung proses belajar-mengajar.
2. Metode permainan *Bingo* diharapkan dapat membawa kemajuan bagi para pendidik untuk lebih bisa mengajar dengan cara yang efektif dan efisien.
3. Agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan melalui metode pembelajaran ini siswa pun tidak cepat merasa jenuh dalam belajar sehingga nantinya dapat memperoleh prestasi belajar yang maksimal.