

BAB I PENDAHULUAN

B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia, 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. Berdasarkan penjabaran di atas pendidikan di Indonesia dimaksudkan untuk menjadikan manusia (peserta didik) mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat dan bangsa Indonesia.

Peserta didik adalah komponen masukan dalam proses pendidikan, sebagai suatu organisme yang hidup, memiliki potensi untuk berkembang, yang memerlukan lingkungan dan arah tertentu sehingga membutuhkan bimbingan dan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antarsiswa, guru, dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara

langsung (*instructional effect*) ke arah perubahan tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011:4).

Pelajaran sejarah bertujuan menciptakan wawasan historis atau perspektif sejarah. Pelajaran sejarah juga mempunyai fungsi sosiokultural, membangkitkan kesadaran historis. Dalam pelajaran sejarah perlu dimasukkan biografi pahlawan mencakup soal kepribadian, perwatakan semangat berkorban, perlu ditanam *historical-mindedness*, perbedaan antara sejarah dan mitos, legenda, dan novel historis (Aman, 2011:31-32).

Pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar memang merupakan proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari seorang guru tentang pengetahuan. Pada umumnya pembelajaran di kelas-kelas dilakukan dalam bentuk satu arah yaitu guru lebih banyak ceramah dihadapan siswa dan siswa hanya mendengarkan. Guru beranggapan tugasnya hanya mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa dengan target tersampainya topik-topik yang tertulis dalam kurikulum. Hal ini menyebabkan siswa hanya mendengarkan, kurang aktif, kurang dalam hal pemahaman dan daya ingat yang rendah. Minimnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru sejarah SMA Muhammadiyah 2 Magelang diperoleh data rata-rata nilai sejarah pada ulangan akhir semester I tahun ajaran 2013/2014.

Tabel 1. Hasil Ujian Akhir Semester SMA Muhammadiyah 2 Magelang

Kelas	Nilai rata-rata UAS
X	62,58
XI IPA	85,29
XI IPS	70,67
XII IPA	82,1
XII IPS	80,79

Hasil belajar sejarah siswa kelas X belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SMA Muhammadiyah 2 Magelang yaitu 73. Nilai rata-rata kelas Ujian Tengah Semester (UTS) yaitu 60,9 dan Ulangan Akhir Semester (UAS) pada semester ganjil yaitu 62,58. Hal tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas X belum mencapai KKM. Berdasarkan arsip guru mata pelajaran sejarah SMA Muhammadiyah 2 Magelang, nilai rata-rata peserta didik pada Ujian Akhir Semester tahun pelajaran 2013/2014 semester I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Ujian Semester Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
>73	5	17,86 %	Nilai tertinggi: 80
<73	23	82,14 %	Nilai terendah: 40

Hal lain yang ditemukan saat observasi adalah rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Terdapat 10 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, 5 siswa aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, 16 siswa tidak mendengarkan teman yang presentasi, 14 siswa yang tidak mencatat materi sejarah, 5 siswa membuat sketsa gambar-gambar

sejarah, 15 siswa antusias pindah untuk berkelompok, 18 siswa tidak memecahkan soal dalam diskusi, dan 18 siswa malas untuk presentasi di depan kelas.

Selama ini proses pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Magelang bersifat konvensional, monoton dan terkesan kurang menarik. Guru sering menggunakan metode ceramah. Ketika proses belajar mengajar siswa membaca LKS (Lembar Kerja Siswa) dan mengerjakan soal-soal latihan di LKS. Guru jarang menggunakan metode pembelajaran lainnya hal ini menyebabkan siswa jenuh dengan pelajaran sejarah. Siswa cenderung malas belajar karena guru tidak menerapkan metode lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu diadakan suatu pembaharuan didalam pembelajaran sejarah. Penulis memilih metode diskusi dan permainan Papan Memori. Metode diskusi membantu siswa untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat dalam memecahkan suatu masalah. Permainan Papan Memori adalah suatu permainan yang cepat dan mudah untuk membantu siswa memahami mata pelajaran. Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Permainan ini membantu siswa untuk memahami suatu istilah atau suatu gambar dan ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.

Peneliti memfokuskan penelitian pada keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang. Hal ini karena rata-rata

keaktifan kelas X yaitu 36,16% yang dilihat dari 8 indikator yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*. Hasil belajar siswa kelas X ketika UAS 62,58 belum mencapai KKM yang ditetapkan. Berdasarkan permasalahan di atas keaktifan dan hasil belajar kelas X perlu ditingkatkan dengan penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori.

Metode diskusi dan permainan Papan Memori pernah diterapkan dalam pembelajaran sejarah saat peneliti melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Muhammadiyah 2 Magelang. Metode diskusi dan permainan Papan Memori telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XII IPA dan XII IPS. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis memilih judul penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul yaitu:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh terhadap pelajaran sejarah.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah.

3. Hasil belajar siswa kelas X belum mencapai KKM.
4. Permainan Papan Memori belum pernah diterapkan pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang.

D. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terfokus dan mencapai hasil yang diharapkan maka permasalahan yang ada akan dibatasi. Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014 adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dengan penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori ini diharapkan dapat memberikan dampak dan pandangan terhadap pembelajaran sejarah, terutama dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi guru

- 1) Bisa dijadikan acuan guna menginovasi pembelajaran sejarah untuk mencapai hasil yang lebih baik setiap waktu.
- 2) Adanya harapan agar kecintaan terhadap sejarah semakin tertanam dengan baik.

c. Bagi siswa

- 1) Dapat menjadi suatu wadah bagisiswa untuk berpendapat dan berkreasi untuk menambah ilmu pengetahuan khususnya sejarah.
- 2) Mendapatkan wawasan lebih luas mengenai sejarah.

d. Bagi peneliti

- 1) Adanya harapan keinginan menjadi guru sejarah semakin kuat.
- 2) Sebagai uji kemampuan didalam penelitian tindakan kelas.
- 3) Semakin bertambah wawasan mengenai metode pembelajaran sejarah.