

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang penting dan merupakan kebutuhan pokok serta mutlak diperlukan oleh anak-anak bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD tahun 1945 alinea keempat. Diperkuat dengan batang tubuh pasal 31 ayat 1 yang berbunyi: “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia antara lain dengan melakukan perbaikan kurikulum, meningkatkan kualitas tenaga guru, penambahan sarana dan prasarana pendidikan, pengefektifan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang tepat bagi siswa. Pemerintah juga sudah berusaha untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih baik melalui berbagai Program yang dikembangkan dari berbagai Ilmu Pengetahuan agar terjadinya perpaduan sehingga menyebabkan adanya pemaksimalan terhadap tercapainya tujuan pendidikan.

pendidikan yang berkualitas dapat menjadi tolak ukur keberhasilan suatu Negara. karena dari pendidikan akan terciptanya suatu generasi yang akan meneruskan perjuangan bangsa ini kearah yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia yang akan mengambil bagian penting dari proses pembangunan nasional yang akan berdampak kepada peningkatan pertumbuhan ekonomi suatu Negara.

Hakikatnya pendidikan juga tidak terlepas dari proses Pembelajaran yang didalamnya terdapat proses belajar dan mengajar. Hal yang paling penting dalam pembelajaran bukan hanya dilihat dari nilai yang berbentuk angka/ huruf, tetapi bagaimana proses pembelajaran menghasilkan makna belajar bagi pembelajar itu sendiri. Sehingga, hasil belajar bermanfaat dan dapat diterapkan dikehidupan

sekarang dan masa yang akan datang. Ausubel (Dahar, 2006: 95) menyatakan bahwa :

Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang mereka pelajari bukan mengetahuinya, oleh karena itu para pendidik telah berjuang dengan segala cara untuk membuat apa yang dipelajari oleh siswa disekolah dapat diterapkannya dala kehidupan sehari-hari. Proses belajar membutuhkan komunikasi yang bagus, baik dari pihak guru sebagai penyampai materi dan dari siswa sebagai penerima materi tersebut, proses komunikasi dapat dilihat dari bagaimana seorang guru menggunakan model, media dan metode dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan kondisi kelas yang menyenangkan, karena di dalam pembelajaran sejarah bukan hanya menceritakan peristiwa masa lalu, tetapi bagaimana agar siswa dapat mengambil dan menganalisis nilai-nilai masa lalu tersebut, dan menerapkannya pada kehidupan sekarang dan yang akan datang. R..Moh. Ali (Amirullah, 2016: 144) menyatakan bahwa :

Sedjarah wujudnya memberi pengertian dimasa lalu....ia menggambarkan dimuka kita suatu ideal tipe, bentuk rupa dari masa itu, bukan gambaran yang sebenar-benarnya, tetapi gambaran yang dimudahkan, supaya kita mengenal rupanya... ia bukan melahirkan cerita dari pada kejadian yang lalu, tetapi memberikan pengertian tentang suatu kejadian atau satu masa lalu dengan mengemukakan kedjadian itu.

Pembelajaran sejarah dinilai sebagai pelajaran yang mengandung dan mampu menanamkan toleransi, pengenalan jati diri, dan membangkitkan nilai Nasionalisme serta membentuk jati diri bangsa Indonesia sesuai yang tercantum dalam UUD 1945. Pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini, terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah tetapi tetap sesuai dengan tujuan pendidikan pada umumnya (Widja, 1989: 23).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1

Tasikmalaya menunjukkan perhatian siswa, konsentrasi belajar siswa sangat kurang dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persiapan siswa yang kurang saat memulai pelajaran, faktor lainnya yang mempengaruhi adalah mata pelajaran sejarah terletak sesudah mata pelajaran PJOK yang membuat suasana belajar siswa tidak kondusif karena siswa masih terbawa suasana di lapangan.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga dilihat kurang, sehingga menghambat proses tercapainya tujuan dari materi pembelajaran tersebut. Siswa juga tidak memperlihatkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran sejarah, dilihat dari sikap siswa yang terkesan santai dan tidak rapih seperti membungkukan badan, mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada beberapa siswa yang tidur. Ketertarikan siswa dalam mata pelajaran sejarah juga kurang karena pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang dituntut untuk selalu menghafal.

Cara guru dalam menciptakan suasana kelas yang baik dilihat dari bagaimana ia menggunakan dan memanfaatkan media atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran. Guru juga harus memperhatikan kemampuan siswa dalam menjangkau media tersebut, media yang diperuntukan mengikuti perkembangan zaman dan media yang dibuat dengan seefektif dan seefisiensi mungkin agar siswa dapat dengan mudah menerima apa yang guru sampaikan.

Seiring dengan perkembangan zaman banyak sekali inovasi-inovasi baru yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya untuk merangsang minat belajar siswa, guru juga bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan tepat. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif akan menarik minat belajar siswa, sehingga siswa akan lebih terfokus dalam menerima materi yang diajarkan. Uno Stacko adalah salah satu media permainan yang didalamnya terdapat konsep bermain sambil belajar, menjawab pertanyaan, mengulas kembali materi yang telah diajarkan, dan sebagai tolak ukur keberhasilan guru menyampaikan materi tersebut. Permainan Uno Stacko mengubah paradigma siswa bahwa pembelajaran adalah sesuatu hal yang harus selalu monoton.

Pemmainan Uno Stacko juga diharapkan mampu membuat pelajaran Sejarah dikelas yang cenderung pasif menjadi aktif karena didalamnya terdapat nilai-nilai sejarah yang bisa diterapkan langsung oleh guru pada saat proses pembelajaran, seperti halnya kerja sama tim dan tolong menolong. Dalam prosesnya pun siswa harus aktif dan dituntut untuk berfikir sangat cepat ditengah tekanan harus mempertahankan balok-balok tersebut agar tidak terjatuh.

Materi Sejarah masuknya Islam di Indonesia masuk ke dalam materi pembelajaran Sejarah di Semester Genap, materi ini sangat penting untuk diketahui dan disampaikan kepada siswa, karena di dalamnya banyak sekali peristiwa penting yang membuat Islam menjadi agama mayoritas di Indonesia. Siswa harus mengetahui proses masuknya Agama Islam, Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia, dan peninggalan-peninggalan zaman kerajaan Islam yang sampai saat ini ada. Dilihat dari materinya yang sangat banyak, kemudian agar tidak memunculkan kesan dari siswa bahwa mata pelajaran sejarah selalu hapalan dan selalu membutuhkan analisis yang tinggi di dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Uno Stacko terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah masuknya Islam di Indonesia Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah tulisan singkat berupa pertanyaan penelitian, (Sugiyono, 2017: 210) Menyatakan bahwa rumusan masalah adalah fokus penelitian yang masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti masuk lapangan atau situasi sosial tertentu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/2020?”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, di antaranya:

- 1) Bagaimana kondisi awal pembelajaran sebelum menggunakan Media pembelajaran permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran menggunakan Media pembelajaran permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020?
- 3) Apakah terdapat pengaruh Media pembelajaran permainan Uno Stacko terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020?

1.3 Definisi Operasional

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mencoba mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1.3.1 Media Permainan Uno Stacko

Uno Stacko adalah media pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam proses belajar yang dimainkan dengan cara menyusun balok-balok, yang disusun sedemikian rupa menyerupai menara dengan warna yang berbeda-beda yang bisa dimainkan oleh banyak orang.

1.3.2 Minat Belajar

Minat merupakan suatu perasaan lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Slameto, 2003:180). Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan tinggi rendahnya keberhasilan belajar disebabkan seberapa besar siswa memiliki minat untuk

belajar. Minat belajar ini merupakan respon peserta didik dari pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran.

1.3.3 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu sosial yang mempelajari tentang dinamika perjalanan kehidupan manusia di masa lalu beserta peristiwa yang terjadi dalam kehidupannya yang di rekonstruksi berdasarkan kronologi waktu, hasil dari rekonstruksi ini dapat dijadikan bahan untuk menentukan sikap di masa yang akan datang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dihasilkan berdasarkan rumusan masalah tersebut yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran sejarah sebelum menggunakan media permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020.
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran Sejarah menggunakan media permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh Media permainan Uno Stacko terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap tahun ajaran 2019/ 2020.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil pemikiran ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam Pengembangan Media pembelajaran menggunakan Permainan dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Empiris

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran Uno Stacko dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran Uno Stacko membuat penyampaian materi pembelajaran lebih praktis, sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu pembelajaran.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran Uno Stacko dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas siswa.

1.5.3 Kegunaan Praktis

1) Bagi Siswa

Uno Stacko ini diharapkan dapat menstimulus perhatian, minat, serta keaktifan siswa di dalam kelas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan materi pelajaran sejarah, serta dapat menstimulus keaktifan siswa dalam belajar, karena media ini digunakan dengan partisipasi siswa secara langsung.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan sebagai bahan referensi maupun acuan bagi guru khususnya pada materi pembelajaran sejarah di kelas dengan media pembelajaran berupa permainan Uno Stacko yang bertujuan untuk menganalisis serta mengevaluasi ketercapaian suatu materi yang sudah diajarkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dan memberikan masukan yang dapat dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

4) Bagi Peneliti

Merupakan sumbangsih pemikiran dalam proses pembelajaran Sejarah, Menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti mengenai media pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan salah satu permainan Uno Stacko. Penulis berharap kepada peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini demi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

5) Bagi Umum

Bisa menambah wawasan dalam pengaplikasian materi Sejarah dari proses pembelajaran, dan sebagai rujukan dalam menggunakan media permainan Uno Stacko sebagai media pembelajaran serta dijadikan sebagai bahan rujukan untuk bahan penelitian selanjutnya.

