

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Pelaksanaan pendidikan akan memberikan sumbangan bagi pertumbuhan suatu individu. Suatu individu yang menempuh pendidikan akan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang kelak akan membantu kemajuan suatu negaranya. Kemajuan suatu negara dapat dilakukan dengan cara meningkatkan sumber daya manusia dalam memperoleh pendidikan. Hal tersebut karena pendidikan merupakan investasi utama untuk kemajuan suatu negara.

Kemajuan suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut akan mendorong terjadinya perubahan teknologi dan juga perubahan dalam bidang pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan dapat berupa perbaikan terhadap komponen-komponen pendidikan. Upaya perubahan dalam bidang pendidikan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik sehingga akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia suatu negara. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kompri (2016: 16) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan aktivitas atau kegiatan yang selalu menyertai kehidupan manusia, mulai dari bangsa yang sederhana peradabannya hingga bangsa yang tinggi peradabannya.

Puncak peradaban suatu negara dapat dicapai dengan peningkatan kualitas pendidikan. Pemerintah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran harus inovatif agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mencapai sasaran pembelajaran yang meliputi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sasaran pembelajaran tersebut akan mendorong siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam dirinya. Hal

tersebut karena kualitas pendidikan akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 memiliki prinsip yang harus dicapai sehingga akan terjadinya hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2017: 10-11) yang menjelaskan bahwa:

“Dokumen kurikulum 2013 pada kegiatan pembelajarannya menggunakan prinsip yaitu harus berpusat pada siswa, dapat mengembangkan kreatifitas, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan etika, estetika, logika kinestika dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapana berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, konseptual, efektif, efesien dan bermakna.

Kegiatan pembelajaran harus memiliki hubungan timbal balik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya agar dapat berjalan dengan optimal. Kegiatan pembelajaran juga harus dapat menstimulus aktivitas belajar siswa yang lebih dominan sehingga dapat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Saefudin dan Ika (2014: 33) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dengan memberikan rangsangan agar mereka tertarik ikut serta dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran harus berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memiliki konsep dan strategi pembelajaran yang tepat, maka akan mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan dapat memotivasi siswa. Penentuan konsep dan strategi pembelajaran juga akan mempengaruhi efesiensi dan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus dapat memilih kosep dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Republik Indonesia No. 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum pada lampiran IV berisi tentang pedoman umum kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan kurikulum

2013. Guru dalam menyusun konsep dan strategi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Rusman (2017: 62) menuturkan bahwa “Standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan”. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Suatu pelaksanaan pembelajaran dalam prosesnya sering kali mengalami permasalahan. Salah satu permasalahannya adalah kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa dapat tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan dalam proses pembelajaran terjadi di beberapa sekolah. Peneliti telah melakukan observasi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya mengenai permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran sejarah, yaitu rendahnya keinginan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dengan kurangnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah seperti aktivitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan secara spontan ketika proses tanya jawab di kelas, rendahnya aktivitas siswa dalam mencatat materi yang diberikan oleh guru, rendahnya aktivitas siswa dalam bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dan rendahnya interaksi siswa karena siswa berkelompok dengan teman akrabnya saja tidak berdasarkan secara acak. Timbulnya permasalahan dalam proses pembelajaran diakibatkan karena pembelajaran kurang inovatif sehingga kurang menstimulus siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

Permasalahan mengenai aktivitas pembelajaran dapat diatasi dengan cara guru melakukan inovasi dalam pembelajaran. Guru yang terbiasa hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan model

dan media pembelajaran yang menunjang lainnya dapat membuat siswa rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Guru seharusnya dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif agar dapat menstimulus aktivitas belajar siswa. Guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut. Penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sejarah menjadi salah satu inovasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam melibatkan siswa adalah dengan menentukan model dan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan model dan media maka akan berpengaruh dalam memberikan rangsangan terhadap siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran secara aktif. Rangsangan tersebut akan berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mempelajari sejarah. Siswa akan aktif dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model dan media yang menarik perhatian mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru sejarah harus memiliki cara yang tepat dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan model pembelajaran dapat didukung dengan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa terlibat dalam proses pembelajaran (Angkowo dan Kosasih, 2007: 10). Pemilihan model dan media dapat ditentukan dengan cara menyesuaikan materi ajar dan kebutuhan siswa. Penyesuaian dalam memilih model dan media pembelajaran akan mendorong proses pembelajaran yang efektif dan berjalan dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat menstimulus aktivitas belajar siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* karena

merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat menstimulus aktivitas belajar siswa karena setiap kegiatannya lebih dominan dilakukan oleh siswa. Model pembelajaran Student Teams Achievement Division adalah model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang akan diberikan suatu pelajaran kemudian setiap kelompoknya harus dapat memastikan anggota kelompoknya menguasai pelajaran tersebut (Rusman, 2018: 213). Hal tersebut menunjukkan penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran sejarah karena proses pembelajarannya yang berkelompok.

Model pembelajaran berkelompok dapat berkolaborasi dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Media aplikasi Crossword Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Penggunaan aplikasi tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk mencoba menjawab kotak yang tersedia dan mengetahui jawabannya sehingga dapat memacu siswa lainnya untuk ikut serta dalam pembelajaran sejarah. Siswa dalam menjawab pernyataan tersebut dapat berinteraksi satu sama lain seperti bekerja sama dalam kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dalam Crossword Puzzle. Penggunaan media aplikasi Croosword Puzzle menjadi media permainan yang mudah dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Guru dapat menerapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Croosword Puzzle dalam menstimulus aktivitas belajar siswa. Penggunaan media aplikasi Crossword Puzzle dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Guru dapat menggunakan media tersebut untuk mempermudah siswa dalam mengingat materi ajar dan meningkatkan keikutsertaan siswa dalam

pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penerapan model dan media pembelajaran tersebut akan melatih daya pikir siswa dan menstimulus aktivitas belajar siswa dari berbagai aspek. Penggunaan model dan media pembelajaran juga diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran berbantuan media pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model pembelajaran Student Teams Achievement Division Berbantuan Media Aplikasi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas Belajar Siswa (Pre-Eksperimental Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sifat Pendudukan Jepang Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/ 2020)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan mengenai permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian yang akan dilakukan. Rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Model pembelajaran Student Teams Achievement Division Berbantuan Media Aplikasi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas Belajar Siswa (Pre-eksperimental pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020)”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

- 2) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dapat terwujud apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran meliputi berbagai aspek seperti jasmani dan rohani sehingga aktivitas belajar diharapkan agar dapat merubah tingkah laku siswa menjadi lebih aktif karena pada hakikatnya suatu pembelajaran merupakan sebuah aktivitas.

1.3.2 Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division

Model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran Student Teams Achievement Division memiliki teknik pembelajaran dengan berkelompok. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut dimulai dengan menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran, kegiatan diskusi kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat juga didukung dengan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut bertujuan untuk mendorong siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang efektif yaitu terjadinya hubungan timbal balik antara guru dan siswa.

1.3.3 Media Aplikasi Crossword Puzzle

Crossword puzzle merupakan suatu aplikasi yang didalamnya merupakan permainan teka-teki silang. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk proses pembelajaran dengan cara guru membuat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan materi ajar kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Cara bermain kuis dengan aplikasi Crossword Puzzle adalah siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang disediakan oleh guru. Pembelajaran menggunakan media aplikasi Crossword Puzzle sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut karena dapat melatih siswa untuk mengingat, memahami, serta mencocokkan kata yang sesuai dengan petunjuk sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Penggunaan aplikasi Crossword Puzzle dalam proses pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sejarah, karena dalam prosesnya setiap siswa dapat mencoba menjawab pernyataan yang disediakan pada media aplikasi Crossword Puzzle secara bergantian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa (Pre-experimental pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020). Berdasarkan tujuan dari rumusan masalah maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok

bahasan pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya,

- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian berdasarkan permasalahan yang diteliti dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1) Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian mengenai bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media berbasis aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.

2) Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui peningkatan kualitas pendidikan yang berguna bagi:

- a) Siswa, diharapkan dengan adanya penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle akan berpengaruh dalam menarik perhatian, minat, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah,
- b) Guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk strategi pembelajaran sejarah dengan penerapan model pembelajaran

Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle dalam pembelajaran sejarah Indonesia,

- c) Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan mempermudah proses pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di lingkungan sekolah,
- d) Peneliti, untuk menambah wawasan mengenai bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga peneliti berharap peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran sejarah.