

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa ini menuntut kualitas pendidikan yang lebih baik, agar menghasilkan produk pendidikan yang siap menghadapi era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu inti pendidikan yang bermutu terletak pada proses pembelajaran dalam kelas.

Guru yang profesional merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu proses pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut Rusman (2018:19) bahwa guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar atau hanya memindahkan pengetahuan (*Transfer of Knowledge*) melainkan harus menjadi manager belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hosnan (2014:2) menjelaskan proses belajar dapat berjalan dengan baik apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Untuk mencapai hal tersebut, maka perlu mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas baik dari pemerintah, keluarga, maupun pengelola pendidikan.

Tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Hamalik (Rachmawati & Daryanto, 2015:39) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka proses dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan perhatian khusus agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran sejarah agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan salah satunya yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal. Hasil belajar yang maksimal dihasilkan dari proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan optimal.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (Rusman, 2018:201) pembelajaran kooperatif dapat menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan bersama berupa nilai atau hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini terjadi karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan terkadang siswa

sendiri kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa kurang mengerti atau memahami materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dengan suasana pembelajaran yang kondusif dan hubungan siswa dengan guru dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Tasikmalaya, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung, diantaranya 1) pada saat dimulai pembelajaran masih ada beberapa siswa yang masih sibuk dengan kegiatannya masing-masing seperti bermain *Handphone* untuk bermain *game* atau membuka sosial media, 2) sebagian besar siswa kurang memperhatikan keberadaan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas, 3) ketika siswa diberi tugas kelompok, sebagian siswa tidak ikut mengerjakan tugas kelompok tersebut 4) siswa kurang mampu bersosialisai atau bekerja sama dengan siswa yang lain, 5) ketika dilakukan kegiatan diskusi, tidak semua siswa memiliki ide atau gagasan. Selain itu sebagian siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran diskusi secara mandiri karena daya serap terhadap materi kurang dapat dipahami dan adanya kelompok siswa yang pasif dalam kegiatan diskusi tersebut sehingga hanya melibatkan beberapa siswa yang aktif dalam kegiatan diskusi tersebut. Daya serap yang rendah terhadap pemahaman materi yang dipelajari secara kelompok membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Ulangan Harian Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya
Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
1	>77	6	17,65%

2	77	6	17,65%
3	<77	22	64,70%
Total		34	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar yang dimiliki siswa masih kurang. Hal ini tentunya jadi penghambat dalam proses pembelajaran sejarah di dalam kelas. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi hal tersebut yaitu dalam penyampaian materi, guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan lebih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang mampu mengembangkan diri dan kurangnya kesempatan untuk menjalin interaksi antar siswa karena pembelajaran terlalu berpusat pada guru. Keberadaan media pendukung seperti proyektor di setiap kelas telah tersedia tetapi hanya sebatas digunakan untuk presentasi yang frekuensinya sangat terbatas. Hal tersebut menunjukkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga kurang dapat menarik perhatian siswa.

Hal tersebut bisa diatasi dengan merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penggunaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk dapat bersosialisasi, bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif dianggap sebagai model pembelajaran yang cocok karena dalam proses pembelajarannya menuntut siswa untuk

berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik bersama kelompoknya. Menurut Slavin (2005:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yaitu para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan di atas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe (STAD). STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang lebih menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. STAD memaksimalkan peran siswa sebagai tutor sebaya untuk saling bekerjasama memahami materi pelajaran agar dapat memberikan nilai yang optimal dalam pelaksanaan kuis individu yang diakumulasikan menjadi nilai kelompok.

Model pembelajaran STAD dapat membantu siswa untuk bersosialisasi dengan teman-teman sekelasnya karena siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis sehingga siswa tidak berkelompok dengan teman dekatnya saja.

Menurut Slavin (2005:161) lima komponen dalam model pembelajaran STAD yaitu 1) penyajian kelas, 2) belajar kelompok, 3) kuis, 4) skor perkembangan individu dan 5) penghargaan kelompok. Berdasarkan komponen

tersebut diharapkan model pembelajaran STAD ini dapat mendorong siswa untuk melakukan diskusi secara aktif dan saling bekerjasama serta membantu apabila ada anggota kelompok yang belum memahami materi dengan cara mengajarnya. Hal tersebut bertujuan agar pada pelaksanaan kuis setiap individu dapat menyumbangkan nilai yang tinggi pada kelompok karena perolehan nilai kelompok dalam model STAD adalah hasil akumulasi dari nilai kuis setiap anggota kelompok.

Penerapan model pembelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model STAD dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Menurut Sudjana dan Rifai (2010:1) media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis IT yaitu *Quizizz* yang merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet (2018:299) bahwa *Quizizz* merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *mobile* seperti *android* dan *app store* serta dapat digunakan sebagai situs web melalui *browser* di komputer.

Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang

pada Quizizz.com untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler siswa ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Quizizz pada mata pelajaran sejarah materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis memfokuskan rumusan permasalahan tersebut menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran sejarah sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Quizizz di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Quizizz di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019?

C. Definisi Operasional

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka di bawah ini terdapat beberapa definisi operasional yang akan menjelaskan secara rinci mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, antara lain:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam atau di luar kelas (Joyce dan Weil dalam Rusman, 2018:133).

Model pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah STAD. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yaitu siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 orang secara heterogen dan diberi tugas pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dan bagi siswa yang lebih paham terhadap materi yang dipelajari berkewajiban untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain sampai paham. Guru memberikan kuis secara individu dan masing-masing siswa tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis tersebut karena skor dari individu tersebut diakumulasikan menjadi nilai kelompok dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.

2. Quizizz

Quizizz merupakan salah satu *Game Based Learning* (GBL) dalam pendidikan. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru dalam memberikan *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat sebagian siswa berpartisipasi aktif (Ceker dan Ozdambli, 2017:224).

Quizizz memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan

pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Fitur *Report* dalam *Quizizz* juga memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat didownload dalam bentuk Spreadsheet Excel. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu maksimal 2 minggu. Fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu tersedianya fitur “Kelas” yang dapat digunakan membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif melalui kode join kelas tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut pendapat Sudjana (2005:3) merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar mata pelajaran sejarah mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme. Kecakapan akademik menyangkut ranah kognitif yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran yang bersumber dari kurikulum yang berlaku.

Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah pada materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia yang meliputi hasil belajar sejarah kognitif, afektif, dan psikomotor, namun akan lebih ditekankan kepada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif siswa setelah pelaksanaan pembelajaran akan dianalisis dan dibandingkan dengan patokan nilai KKM mata pelajaran sejarah.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas, secara umum adalah untuk memperoleh gambaran secara faktual dan aktual mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui data empiris tentang gambaran kondisi awal pembelajaran sejarah sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *Quizizz* di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui data empiris tentang gambaran proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *Quizizz* di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui data empiris tentang gambaran pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil pemikiran ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa di dalam kelas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan materi pelajaran sejarah dan dapat membantu siswa dalam bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok untuk mengemukakan ide-ide dan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru khususnya dalam penggunaan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan media pembelajaran *Quizizz* yang merupakan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dan memberikan

masukannya yang dapat dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian
- 2) Melatih menyelesaikan masalah secara terstruktur dan sistematis
- 3) Memberikan pengetahuan penggunaan model pembelajaran STAD yang dapat dikolaborasikan dengan kuis Interaktif *Quizizz*.