

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk kualitas suatu bangsa. Dasar yang menjadikan modal penting bagi masyarakat agar bisa berkembang kearah yang lebih positif yaitu dengan pendidikan. Indikator yang menjadikan suatu bangsa itu maju atau berkembang pada umumnya bagaimana pendidikan masyarakat di negara tersebut. Indonesia sebagai negara yang masih berkembang harus lebih memperhatikan aspek-aspek di bidang pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia diatur pada UUD 1945 BAB XIII pasal 31 ayat 1 berbunyi: tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran dan ayat 2 berbunyi, pemerintahan mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengejaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Aspek yang ada dalam pendidikan dilaksanakan oleh murid pada pembelajaran dikelas melalui beberapa kegiatan di sekolah seperti membaca, mengamati, mendengar, berbagi pengalaman dan lain sebagainya.

Lembaga pendidikan mempunyai suatu sistem yang terdiri dari input, proses dan output. Jalur pendidikan mempunyai tujuan pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari output atau hasil belajar pembelajaran tersebut. Hasil belajar adalah suatu aspek yang sangat penting untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mendapatkan pembelajaran tersebut. Pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang telah terprogram secara sistematis, untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan siswa belajar aktif di kelas sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajarannya.

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar yang

terfokus kepada hasil yang dicapai oleh peserta didik, pembelajaran tersebut mampu memberikan pemahaman yang baik sehingga memberikan perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (komalasari, 2013: 3)

Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya. Evelin Siregar dkk (2010: 3) mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Belajar yang selalu didefinisikan dengan berubah atau perubahan, diartikan dengan usaha belajar yaitu mengubah tingkah laku dari yang kurang baik menjadi baik dari tidak tahu menjadi tahu, yang akhirnya dapat merubah tingkah laku dari yang negatif menjadi positif. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Sumiati dkk (2009: 38) mengatakan secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan inti yang dilakukan di sekolah dengan memberikan materi kepada siswanya. Dalam setiap pembelajaran di sekolah tidaklah pembelajaran tersebut selalu berhasil, dikarenakan sering kali ada hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau setidaknya menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah perhatian siswa terhadap materi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di kelas X IPS SMA Negeri 10 Tasikmalaya, rata rata hasil belajar siswa sangat rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa tidak hanya faktor internalnya saja namun juga ada faktor eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar seperti bagaimana guru mengajar pada saat proses pembelajaran, fasilitas di sekolah dan kondisi lingkungan yang mempengaruhi kegiatan belajar di sekolahnya. Fasilitas yang meliputi sarana prasarana di sekolah menjadi faktor

yang sangat penting dan dapat mempengaruhi pembelajaran siswa di dalam kelas, namun fasilitas belajar tidak hanya di dalam sekolah juga fasilitas belajar di rumah yang baik akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Faktor dalam pelaksanaan pembelajaran juga menjadi permasalahan yang sangat sering terjadi dikelas, yaitu pengambilan metode atau media yang guru ambil menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran dilaksanakan siswa terlihat kurang antusias melaksanakan pembelajaran karena komunikasi guru yang terpusat pada satu arah, sehingga siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sejarah, karena pandangan umum mereka ketika mendengar kata sejarah adalah menghafal fakta-fakta yang diurut berdasarkan tahun kejadian, tokoh dan peristiwa. Pembelajaran sejarah yang dianggap kurang menarik dan sulit untuk dipahami oleh siswa sehingga timbul perasaan dan suasana pembelajaran yang monoton. Siswa harus senantiasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan tujuan mendapatkan pengetahuan. Siswa banyak mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran sejarah, yang menjadi salah satu indikator terjadinya penurunan hasil belajar siswa.

Siswa yang mengalami penurunan hasil belajar pada pembelajaran sejarah, sehingga guru membutuhkan media dalam pembelajarannya. Pentingnya penggunaan media pembelajaran menurut Raharjo (dalam Kustandi dkk 2011: 7) media adalah wadah dari pesan atau informasi yang oleh sumbernya ingin disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Gerlach dan Ely mengatakan (dalam Arsyad 2010:3) secara garis besar, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Guru, teks dan lingkungan merupakan media bagi peserta didik dalam belajar. Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menuntut seorang pengajar untuk mampu menggunakan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran

yang menyenangkan dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan.

Sudah menjadi suatu keharusan seorang guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik, pembuatan konsep pembelajaran yang mudah di mengerti, khususnya untuk materi sejarah materi sejarah agar hasil pembelajaran siswa bisa lebih baik. Semangat siswa itu sendiri yang menjadi konteks dalam pembelajaran dan hal utama agar hasil belajar siswa lebih optimal. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi dan semangat untuk mengikuti aktivitas belajar. Guru harus senantiasa memberikan dorongan kepada peserta didiknya untuk semangat dalam belajar serta peran guru yang memberikan bahan ajar yang baik termasuk materi yang menarik bagi peserta didik. Guru juga harus membuat strategi pembelajaran yang tepat agar siswa semangat dalam pelaksanaannya dan materi lebih mudah dimengerti.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya bisa menggunakan media permainan, permainan dapat meningkatkan intelektual pada peserta didik, memotivasi dan membuat kondisi di dalam kelas menjadi lebih hidup, juga lebih santai namun tetap memiliki suasana yang efektif dan kondusif. Rumampuk (1988) mengatakan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan, pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan peserta didik akan dihadapkan pada situasi kehidupan yang sebenarnya, sehingga siswa akan dituntut untuk memecahkan permasalahan dimana mereka terkait didalamnya

Pembelajaran membutuhkan adanya proses kreatif dan inovatif yang digunakan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran sejarah. Salah satu alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya, yaitu media permainan dengan menggunakan bahan dasar kartu. Permainan kartu domino yang dipilih sebagai media pembelajaran adalah kartu yang sudah familiar dikalangan masyarakat luas,

baik dikalangan atas maupun bawah, sehingga permainan ini akan mudah dipahami untuk dimainkan maupun untuk dijadikan media pembelajaran. Kartu domino yang terdiri dari 28 kartu, yang biasa dimainkan oleh empat orang atau lebih, cara bermain kartu domino ini sangat mudah. Pemain yang terlebih dahulu menghabiskan kartunya dialah pemenangnya.

Kartu domino juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, tetapi tentu saja kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah dimodifikasi baik dari isi atau sistem dari kartu domino tersebut, sehingga diperkirakan permainan kartu domino bisa meningkatkan hasil belajar siswa. kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Rini Mulyani (2006: 20) menyatakan permainan akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang telah diidentifikasi, maka di rumuskan permasalahan yang di dapat dari latar belakang masalah adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu domino modifikasi pada pelajaran sejarah materi kerajaan islam di Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya yang dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
- 3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu domino modifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok

bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Negeri Tasikmalaya?

### **1.3 Definisi Operasional**

#### 1.3.1 Media Kartu Domino Modifikasi

Kartu domino modifikasi merupakan suatu permainan yang sudah dimodifikasi atau mengalami perubahan baik dalam bentuk maupun isi yang mampu membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika dan melatih kerja sama dalam memainkannya.

#### 1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar bisa menjadi sesuatu indikator keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran di kelas. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas yang berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran tertentu.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu domino modifikasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media kartu domino modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia di kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.
- 3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media kartu domino modifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah

Indonesia pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Negeri Tasikmalaya?

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan Penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik diantaranya:

### 1.5.1 Bagi peneliti

- 1) Memiliki pengalaman dalam melakukan Penelitian dan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran “Kartu Domino Modifikasi” pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk siswa kelas X IPS 2 SMA 10 Negeri Tasikmalaya.
- 2) Memiliki produk berupa media pembelajaran “Kartu Domino Modifikasi”

### 1.5.2 Bagi guru

- 1) Memberikan pengalaman bagi guru-guru SMA khususnya SMA Negeri 10 Tasikmalaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan tetapi bermakna.
- 2) Sebagai referensi penggunaan media dalam pembelajaran.

### 1.5.3 Bagi sekolah

Menambah media pembelajaran konvensional sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk kelas X SMA.