

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penegertian pendidikan menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas 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.

Menurut Sardiman (2006:49) tujuan Pendidikan dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mengalami perkembangan dan peningkatan. Hasil belajar yang baik merupakan hal yang paling diinginkan oleh setiap peserta didik yang sedang belajar. Hasil belajar dapat dijadikan indikator keberhasilan seseorang dalam kegiatan belajar

Pendidikan pada zaman milenial ini bukan hanya bagaimana cara untuk memperoleh pengetahuan, namun pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman sikap dan keterampilan serta menoptimalkan perkembangan diri pada peserta didik.

Menurut Djamarah (2008:13) Keberhasilan seseorang dalam belajar dapat diukur dari hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka (Hamalik, 2008:36).

Kunci penting keberhasilan dalam sebuah pembelajaran adalah Strategi Guru. Strategi Guru merupakan pola umum kegiatan guru dalam perwujudan belajar mengajar untuk mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru harus dapat merancang pembelajaran

yang tidak semata-mata hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu menstransformasikan pengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif (Jejen,2011:32).

Kondisi di setiap sekolah berbeda-beda, begitupula di SMA Negeri 1 Karangnunggal sehingga proses pembelajaran dilakukan secara *luring* setelah ada izin dari pemerintah. peneliti melakukan observasi awal di SMA 1 Karangnunggal peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa yang mengalami penurunan setelah adanya pandemi covid 19 yang membuat proses pembelajaran tidak efektif yang biasanya proses pembelajaran diikuti oleh seluruh siswa namun pada saat covid 19 proses pembelajaran dilakukan secara terbatas atau yang sering di sebut dengan *luring* sehingga sebagian siswa kurang paham akan pembelajaran yang diajarkan dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu kondisi peserta didik yang kurang berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, permasalahan ini terjadi karena kurangnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung dan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Kurangnya media yang kreatif akan menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh sehingga berdampak pada saat proses pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan siswa yang di bawah KKM yaitu 75.

Table 1.1 data rata-rata nilai siswa

No	Kelas	Rata- Rata Nilai
1.	X IPS 1	79,04
2.	X IPS 2	63,08
3.	X IPS 3	72,04

4.	X IPS 4	73,09
----	---------	-------

Berdasarkan data rata-rata nilai IPS 1- 4 dari informan guru sejarah kelas X IPS SMAN 1 Karangnunggal terlihat bahwa nilai rata-rata kelas IPS 2 merupakan nilai rata-rata paling rendah diantara kelas yang lain dengan rata-rata 63,08. Sehingga hal ini yang mendasari peneliti mengambil sampel di kelas IPS 2 dalam penerapan Media pembelajaran Kokami (Kotak kartu misteri) diantara populasi kelas yang lain.

Hal ini terjadi karena peserta didik kurang memperhatikan guru dan cenderung tidak berkonsentrasi terhadap guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Kurang fokus atau tidak berkonsentrasi peserta didik berdampak pada hasil belajar factor yang menjadi penyebabnya yaitu karena kurangnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang belangsung dan tidak adanya media pembelajaran yang yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misteri) karena media pembelajaran ini mampu mempengaruhi hasil belajar siswa berdasarkan temuan penelitian Yuli Rusiana dalam penelitiannya mengemukakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran Kokami mampu mempengaruhi hasil belajar siswa hal tersebut dapat terlihat dari nilai akhir siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Kokami.

Menurut Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan di terima atau terlihat setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan keterampilan tingkah laku dan sikap.

Menurut Kadir Desiningrum (2014:247) Kokami (kotak Kartu Misterius) merupakan salah satu jenis media yang di kombinasikan dengan permainan. Media kokami ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dengan media kokami katau kotak kartu misterius ini peserta didik dapat belajar sekaligus bermain, belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya akan membekas. Media kokami atau kotak kartu misterius ini merupakan media pembelajaran yang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kokami ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan di isi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang di pelajari

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Pokok Bahasan Kerajaan Islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam pokok bahasan kerajaan islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/ 2022 ?”

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

1. Bagaimana perencanaan menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah

Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022?

2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan Islam di Nusantara di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium secara harfiah “perantara atau rujukan”. Sadiman (2002) pada I gede wawan sudatha, I made teguh (2015:2) media adalah suatu alat pelantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran yaitu semua sesuatu yang membantu penyampaian pembelajaran untuk membangkitkan perhatian, minat dan pemikiran siswa selama kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kokami (kotak kartu misterius). Menurut Hakim (2011) Kokami (kotak kartu misterius) merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan kokami kotak kartu misterius menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan. Pembuatan media pembelajaran ini sangat mudah yaitu cukup dengan menyiapkan sebuah kotak kemudian isikan amplop yang berisi pertanyaan, perintah dan materi.

1.3.2 Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran berupa aspek kognitif, psikomotorik, dan emosional merupakan hasil pemahaman ilmiah yang dipersentasikan dengan mengubah tingkah laku yang harus siswa dapatkan selama pembelajaran di sekolah, oleh karena itu keberhasilan belajar adalah hasil belajar yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menjawab soal, dan hasilnya dinyatakan secara numeric. Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai siswa melalui pretest dan posttest oleh guru. Slameto (2003:2) prestasi merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana siswa tersebut mengalami proses belajar sebagai seorang siswa. Menurut Harun Rayid & Mansyur (2008) dalam Sinar (2018:20-21) hasil belajar tidak lepas dari penilaian kelas yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran. Peningkatan dapat dilakukan secara resmi ataupun tidak resmi, baik di dalam ataupun di luar kelas. Evaluasi kelas dilakukan dengan berbagai cara. Termasuk dengan tertulis dan tugas siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum ialah menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran kokami. Akan tetapi secara khusus tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan menggunakan media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Pokok Bahasan kerajaan Islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah

Indonesia Dalam Pokok Bahasan kerajaan islam di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.

3. Menunjukkan Pengaruh media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam materi kerajaan islam di Indonesia Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki nilai kegunaan bagi semua pihak terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran kokami, baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi informasi mengenai Pengaruh media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Pokok Bahasan masa kependudukan jepang di indonesia Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kemampuan yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran sejarah khususnya pada pokok bahasan yang lebih efektif sehingga permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa maupun oleh guru dapat diminimalkan.

2) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini dapat membantu dan memberikan masukan dalam penerapan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan masukan positif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius).

4) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa dapat memahami materi ajar dengan bantuan media pembelajaran Kokami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan belajar siswa

1.5.3 Kegunaan Empiris

1) Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran Kokami (Kotak kartu misteri) dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Kokami (Kotak kartu misteri) membuat penyampaian materi pembelajran menjadi lebih praktis, sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep suatu materi.

2) Bagi Guru

Media pembelajran Kokami (Kotak kartu misteri) dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, Hal tersebut kemudian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas siswa.