

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk usaha untuk menumbuhkan potensi keadaan belajar serta evaluasi untuk peserta didik dan menumbuhkan kemampuan yang ada dalam diri peserta didik yang aktif dengan pengetahuan spiritual, pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, ahlak dan keterampilan. Pendidikan merupakan sistem evaluasi bagi peserta didik agar bisa mengetahui, memahami serta menjadikan manusia yang lebih kritis saat berfikir. Dunia pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia dan bangsa yang bernegara, sebab pendidikan sangat berpengaruh dan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena menjamin dalam berkelangsungan kehidupan manusia. Menurut Haryanto (2012: 8) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif untuk membangun potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya.

Pendidikan biasanya mendorong perubahan manusia sebagaimana dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan Pendidikan manusia dapat membentuk dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi yang mendukung. Pendidikan membawa perubahan seperti pengetahuan, kemampuan, keterampilan, perubahan sikap dan perilaku. Tujuan utama dari Pendidikan diantaranya mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dalam pengetahuan menjadi lebih baik. Suardi (2010: 7) mengemukakan bahwa tujuan

pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan.

Tujuan tersebut berharap mereka mempunyai jiwa Pendidikan yang berkeaktivitas, memiliki pengetahuan luas dan bertanggung jawab. Maunah Mengemukakan (2009: 1) tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan, baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dari alam sekitarnya dimana individu hidup. Sederhananya pembelajaran sejarah merupakan bagian dari sistem kegiatan Pendidikan IPS yang merupakan kegiatan belajar yang merujuk pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan mengajar sehingga mendorong dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan diri. Hakikatnya tujuan dalam pembelajaran yaitu perubahan perilaku peserta didik, seperti perubahan dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Perilaku dalam bidang kognitif yaitu pengembangan kemampuan pengetahuan peserta didik. Perilaku dalam bidang afektif yaitu pengembangan sikap peserta didik dan perilaku psikomotorik yaitu pengembangan kemampuan motoric peserta didik, Leo Agung & Sri Wahyuni (2013: 5).

Pembelajaran sejarah dipandang sebagai pelajaran yang membosankan dan membuat jenuh, sehingga peserta didik kurang focus pada saat mengikuti pembelajaran. Menurut pendapat Wiriaatmadja (2002: 133) Banyak siswa yang mengeluh bahwa pelajaran sejarah itu membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja dari tahun ke tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Situasi di atas yang harus menjadi perhatian pendidik agar dapat menciptakan kegiatan

belajar mengajar yang menarik bagi siswa, agar siswa merasa senang ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah seorang pendidik harus tepat dalam memilih metode dan media mengajar yang akan digunakannya dan tidak harus disetiap kegiatan belajar mengajar itu dilakukan didalam kelas dalam menyampaikan materi. Metode dan media mengajar merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dan direncanakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dipandang sebagai orang yang bertanggung jawab bagi keberhasilan belajar.

Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan utama untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut akan ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol. Menurut Hamalik (2007: 30) menjelaskan hasil belajar merupakan proses terjadinya tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif (Hamzah & Nina, 2011:122).

Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik menjadi faktor penentu karena dalam kegiatan belajar mengajar tenaga pendidik harus mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi terhadap peserta didik agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu faktor mendasar yang menentukan tercapainya tujuan di atas adalah tenaga pendidik menjadi peran yang penting dan strategis melalui kinerjanya. Kinerja tenaga pendidik sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan menentukan tinggi rendahnya mutu pendidikan, akan tetapi kinerja tenaga pendidik ini banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam maupun dari luar individu yang bersangkutan. Menurut Wahyudi (2012: 2) kompetensi tenaga pendidik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal tenaga pendidik diantaranya kemampuan berpikir, motivasi, pengalaman, sikap, kedisiplinan, latar belakang pendidikan, etos kerja, dan sebagainya. Faktor eksternal tenaga pendidik diantaranya lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana, insentif dan gaji serta kebijakan sekolah. Dari Kedua faktor tersebut maka seorang tenaga pendidik haruslah bersikap totalitas dalam mengajar apapun kondisinya.

Hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar adalah peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik melainkan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, memecahkan permasalahan, mendemonstrasikan dan sebagainya. Peningkatan media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada setiap pendidikan perlu diwujudkan agar menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang menunjang pembangunan nasional di negara indonesia. Dalam hal ini peran pendidik sangat

penting karena pendidik terlibat langsung dalam belajar mengajar di sekolah. Salah satunya upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan membuat anak-anak cenderung lebih suka melihat sinetron, film, main game. Oleh karena itu guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan, Pendidikan saat ini menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Menurut Nurseto (2011: 20) Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi peserta didik juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media tersebut.

Linimasa Card Game memiliki visualisasi yang bagus. Ia memiliki sifat yang berbentuk media permainan yang mudah dan menyenangkan terlebih lagi memuat gambar disertai dengan keterangan peristiwa sejarah (Aeni, 2019: 22). Peneliti memilih Linimasa Card Game sebagai media pembelajaran karena melihat dari

penelitian yang terdahulu hasilnya berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik terutama untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

kelebihan lainnya dari Linimasa Card Game adalah bisa dimainkan dengan tiga acara diantara Linimasa Tautan Tokoh, Linimasa Memori Waktu dan Linimasa Kalayuda. Dari ketiga jenis linimasa card game tersebut diaksesnya sangat mudah dan cepat sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai tokoh dan peristiwa sejarah. Dengan demikian para peserta didik akan termotivasi untuk belajar sejarah lebih giat sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Permasalahan yang muncul dilapangan adalah minimnya hasil belajar karena dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas, kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik karena dipengaruhi oleh faktor jasmani dan faktor psikologi, faktor lingkungan keluarga dan masyarakat. Hasil belajar dituangkan dalam bentuk nilai atau angka, untuk mendapatkan nilai tersebut didapat dari ujian mingguan atau nilai sehari-hari serta ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).

Peneliti memandang bahwa Linimasa Card Game dipilih dalam media pembelajaran karena melihat dari hasil penelitian terdahulu tujuannya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terletak pada tanggungjawab guru dengan seperti apa penyampaian materi pembelajaran yang dapat dipahami peserta didik secara tepat dan proses pembelajaran yang ditentukan sudah sejauh mana guru dapat menggunakan media pembelajaran secara baik.

Penggunaan media pembelajaran berupa Linimasa Card Game akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, suasana lebih terkendali dan bermakna bagi siswa. Karena peserta didik biasanya tertarik dengan hal baru, sehingga hasil belajar meningkat. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Berbantuan Card Game Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Linimasa berbantuan Card Game terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya” rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.1 Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan Media Pembelajaran Linimasa berbantuan Card Game Terhadap Hasil Belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?
- 1.2 Adakah pengaruh linimasa berbantuan card game terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Oprasional

Definisi Oprasional merupakan pernyataan yang digunakan dalam penelitian untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam judul Proposal. Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Berbantuan Card Game Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya”. Maka Peneliti menjelskan Istilah-istilah sebagai berikut:

1.3.1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*Medium*” yang berarti “Perantara” atau “Pengantar”. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena media sebagai penunjang proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan, dalam hal ini antar peserta didik dan pendidik.

Media merupakan alat bantu untuk kelancaran pembelajaran dan berfungsi untuk memberikan informasi dalam dunia pendidikan. Media merupakan sarana atau pesan informasi belajar dengan tujuan penyampaian sumber belajar kepada penerima, dalam penggunaan media pembelajaran dapat mencapai tujuan hasil belajar yang di harapkan (Nunu Mahnun, 2012:27).

1.3.2. Linimasa Card Game

Linimasa Card Game merupakan jenis permainan edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan alur atau periode sejarah dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan. Permainan ini dibuat oleh Adhicipta Raharja Wirawan, dosen Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya. Ada tiga cara memainkan permainan kartu ini, yaitu Tautan Tokoh, Memori Waktu, dan Kalayuda. Hal yang menarik dari Linimasa Card Game ini yaitu dilengkapi dengan aplikasi berbasis Android dengan fitur kuis sejarah serta teknologi AR atau *Augmented Reality* yang ada di dalam Linimasa Card Game. Kuis yang terdapat di Linimasa Sejarah Card Game berisi pertanyaan-pertanyaan seputar sejarah Indonesia (Aeni & Suyadi. 2019:199).

1.3.3. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Sudjana (2009:22) Kemampuan Peserta Didik setelah menerima materi pembelajaran dan kemampuan yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Linimasa berbantuan Card Game terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya”. Tujuan tersebut dijabarkan menjadi beberapa sub tujuan, yaitu:

1.4.1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan Media Pembelajaran Linimasa berbantuan Card Game Terhadap Hasil Belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya

1.4.2. Untuk mengetahui pengaruh linimasa berbantuan card game terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini memiliki kegunaan Teoretis dan kegunaan Praktis.

1.5.1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual berupa Linamasa Card Game.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Bisa digunakan untuk pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai media yang digunakan didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

1.5.3. Kegunaan Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan pemahaman siswa.