

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat dan pendidikan di Indonesia saat ini mengacu kepada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertukuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab“ (Munib, 2007: 21). Pendidikan diharapkan agar manusia mengetahui akan segala kelebihanannya yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas hidup lebih baik dari sebelumnya.

Dunia pendidikan saat ini memberi kesan bahwa pada umumnya pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sangat membosankan bagi peserta didik. Pembelajaran sejarah seakan-akan menjadi suatu ilmu yang membosankan, karena dalam kenyataannya pembelajaran sejarah hanya sebuah rangkaian cerita yang telah terjadi di masa lalu sehingga antusias peserta didik atau siswa dalam menerima materi cenderung kurang dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dengan lahir dan berkembangnya gadget, games dan berbagai macam sarana hiburan

lainnya, membuat ilmu sejarah ini semakin tidak menarik di mata para peserta didik. Hal ini sudah menjadi sebuah permasalahan besar yang harus diselesaikan oleh berbagai *stake holder* pendidikan, terutamanya guru dan lebih khususnya lagi guru sejarah.

Berdasarkan observasi awal peneliti saat melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) di SMA Negeri 1 Cisayong Kabupaten Tasikmalaya pada bulan September sampai dengan Nopember 2018, didapatkan informasi bahwa pembelajaran Sejarah terkesan membosankan bagi siswa.

Metode ataupun model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang bersangkutan kebanyakan metode ceramah, keaktifan siswa yang kurang dan rendahnya rata-rata hasil belajar siswa juga merupakan beberapa permasalahan yang dihadapi. Siswa yang kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan sebab dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Siswa lebih banyak ngobrol sendiri saat guru menjelaskan pelajaran. Pemberian motivasi dari guru masih kurang, sedangkan interaksi antara siswa dan guru juga belum terbentuk dengan baik. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat, sehingga siswa tidak dilibatkan terlalu banyak (hanya menjadi objek) dalam proses pembelajaran. Metode ceramah membuat peserta didik kurang berperan aktif dan bersemangat. Variasi model pembelajaran yang sedikit juga menjadi faktor penghambat lain yang membuat peserta didik menjadi kurang tertarik belajar dan hanya mengobrol dengan teman sebangku.

Saat pembelajaran berlangsung, peserta didik jarang bertanya ataupun memberi tanggapan tentang materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik yang kurang bergairah dan kurang aktif ini membuat proses pembelajaran menjadi jenuh dan dapat berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai sempurna. Diskusi kelompok merupakan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas interaksi antar peserta didik (Suprijanto, 2007: 97). Diskusi dapat mendorong partisipasi peserta, mereka yang aktif secara fisik dan mental dalam diskusi, belajar lebih banyak daripada mereka yang hanya duduk dan mendengarkan. Selain itu diskusi mendorong seseorang untuk mendengarkan dengan baik, mendengarkan secara aktif membantu menghilangkan kesalahpahaman.

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dengan memadukan penggunaan metode ceramah, *questioning* dan diskusi. Pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, peserta didik akan melalui beberapa tahapan yaitu penyajian materi, pembagian kelompok, diskusi, tes individual, pemberian penghargaan kelompok, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar serta menyimpulkan materi pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran STAD, dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka pada kesempatan pembuatan tugas akhir kuliah melalui penelitian ini peneliti mengambil judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini peneliti rumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020?.
2. Bagaimana keaktifan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020?.
3. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran

Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA
Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. Definisi Operasional

Penulis mendefinisikan secara operasional variabel yang terdapat dalam judul supaya tidak salah menafsirkan.

1. Penggunaan

Penggunaan artinya aktifitas memakai sesuatu atau menggunakan suatu barang atau jasa.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai perencanaan dalam pembelajaran di kelas.

3. *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku.

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya atau dalam kata lain perubahan tingkah laku pada bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020;
2. keaktifan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020; dan
3. kendala yang dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran tipe STAD pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Peradaban Mesopotamia Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cisayong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi pendidikan mengenai kegunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD).
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan yang dimiliki peneliti secara profesional sebagai seorang calon tenaga pendidik atau guru, khususnya untuk pengembangan pendidikan.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Membantu pencapaian tujuan pendidikan dan terlaksananya kurikulum dalam pembelajaran di sekolah, serta menjadi bahan perbandingan untuk perbaikan pembelajaran sekolah.

c. Manfaat Bagi Guru

Memberikan informasi baru mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah di kelas dan memberikan gambaran serta motivasi dalam mengembangkan ide kreatif guru pada pembelajaran sejarah.

d. Manfaat Bagi Siswa

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah di kelas. Selain itu model pembelajaran ini mengajak siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi.