

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang dengan niatan untuk memperbaiki, mengembangkan dan meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya. Secara umum pendidikan adalah usaha seseorang untuk menumbuhkan-kembangkan potensi dirinya baik potensi jasmani dan rohani yang dikaitkan dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat beserta kebudayaan (Rahman et al. 2022:3). Pendidikan menjadi pondasi utama kemajuan bangsa karena melalui pendidikan dapat mengelola, mencetak dan meningkatkan sumber daya manusia yang cakap mewujudkan manusia berkualitas dapat ditempuh melauai pendidikan yang didalamnya ada proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah serangkaian proses dari kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seumur hidup oleh manusia, dari proses belajar akan mendapatkan pengalaman yang mampu diimplementasikan dalam kehidupan. Belajar merupakan proses seseorang untuk berubah ke arah yang lebih baik. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dengan interaksi lingkungan.

Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Mata pelajaran sejarah hakiktnya berguna sebagai instrument strategis untuk membentuk identitas dan karakter bangsa sebagai penerus bangsa. Adanya mata pelajaran sejarah berfungsi sebagai sumber pengetahuan untuk menelusuri berbagai

fakta dan peristiwa yang pernah terjadi. Melalui pembelajaran sejarah siswa akan memahami bagaimana peristiwa-peristiwa besar terjadi pada masa lampau. Siswa akan mengetahui asal muasal suatu peristiwa, dampak apa yang terjadi dan bagaimana manusia zaman dahulu menanggulangi suatu peristiwa sehingga dapat dijadikan pengalaman untuk saat ini.

Tercapainya pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti sarana prasarana, strategi metode dan model pembelajaran. Pemilihan strategi dan model dalam kegiatan belajar sangatlah penting karena akan berpengaruh terhadap keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Keterlibatan aktif siswa akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Jika siswa aktif maka aktivitas belajar akan meningkat dan lebih optimal. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran perhatian dan aktivitas yang lainnya yang dapat memberikan manfaat dari kegiatan tersebut.

Aktivitas belajar mencakup berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2012:91) bahwa indikator aktivitas belajar siswa terbagi menjadi beberapa kategori pertama *visual activities* didalamnya berisi kegiatan yang menggunakan indra penglihatan seperti membaca dan memperhatikan. Kedua, *oral activities* seperti kegiatan bertanya, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Ketiga, *listening activities* kegiatan yang menggunakan indra pendengaran seperti menyimak dan mendengarkan guru atau teman berbicara. Keempat *writing activities* kegiatan menulis, membuat karangan, merangkum materi. Kelima *drawing activities* ditunjukkan dengan kegiatan

menggambar atau membuat peta konsep. Keenam *mental activities* ditunjukkan dengan kegiatan menanggapi, memecahkan soal, menganalisis dan mengambil keputusan. Ketujuh *motor activities* ditunjukkan dengan kegiatan melakukan percobaan dan menyelenggarakan permainan (simulasi). Kedelapan *emotional activities*, kegiatan yang berhubungan dengan perasaan siswa seperti semangat, bergembira, berani, tegang dan gugup.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya bahwasannya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah masih rendah terlihat dari beberapa siswa yang kurang aktif ketika di kelas. Hal itu terlihat dari rendahnya aktivitas tanya-jawab siswa, rendahnya aktivitas dalam mengeluarkan pendapat dan menyimak pada saat guru menyampaikan materi atau teman-teman siswa lain yang sedang melakukan presentasi kelompok dan rendahnya interaksi antar siswa karena siswa lebih senang berkelompok dengan yang terdekat saja. Permasalahan mengenai rendahnya aktivitas belajar disebabkan oleh beberapa faktor seperti pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang berkontribusi dalam kegiatan belajar, pengaruh teman sebaya yang usil ketika KBM berlangsung membuat siswa kurang berkonsentrasi dan tidak adanya motivasi yang membuat siswa tergerak aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan terkait rendahnya aktivitas belajar dapat diatasi dengan melakukan rekonstruksian pembelajaran pada penggunaan model, media dan alat bantu yang inovatif ketika pembelajaran sejarah di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model pembelajaran *number head together*, seperti penelitian yang

dilakukan oleh Abdul (2019:3). Dikuatkan oleh pendapat dari Halim dkk (2019:58) bahwasannya model pembelajaran *number head together* dapat berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa karena model ini memiliki kelebihan yang dapat melatih interaksi antar siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran serta memunculkan rasa tanggungjawab sesama kelompok sehingga dapat meningkatkan penguasaan akademik siswa.

Model pembelajaran *number head together* dapat melatih siswa menjadi tutor sebaya sehingga dapat memupuk rasa kebersamaan, melatih siswa saling menghormati pendapat orang lain dan terbiasa dengan perbedaan. Model pembelajaran *number head together* menitikberatkan peran kelompok dalam menelaah suatu materi pembelajaran. Pada pelaksanaannya siswa terbagi ke dalam beberapa kelompok, lalu diberi nomor berkepala untuk setiap siswa dalam setiap kelompok, setelah itu guru memberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama dan guru memanggil salahsatu nomor untuk menjawab pertanyaan dari LKPD untuk seluruh kelas.

Peneliti mengintegrasikan model pembelajaran *number head together* dengan pemberian *reward and punishment*. Pemberian *reward and punihsmnet* berfungsi sebagai motivasi karena siswa itu memiliki potensi untuk mengaktualisasikan dirinya namun dalam prosesnya terkadang siswa kehilangan fokus mereka pada saat belajar. Salahsatu upaya untuk mengembalikan fokus mereka dengan memberikan *reward and punishment* sebagai sebuah strategi dalam pendidikan. *Reward* adalah bentuk apresiasi guru kepada siswa atas pekerjaan yang telah dilakukannya. Adanya

pemberian *reward* berguna untuk menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Pemberian *punishment* berguna untuk menciptakan kedisiplinan dalam kelas sehingga siswa akan berhati-hati ketika bertindak dan pembelajaran akan lebih kondusif. Menurut Santrock (2008) *reward and punishment* termasuk jenis motivasi yang bersifat ekstrinsik. Lebih lanjut lagi Santrock menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan kemauan mencapai tujuan yang didorong karena ingin mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal. Pemberian *reward and punishment* berperan untuk memunculkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak juga pada aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan latarbelakang masalah, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar. Melalui pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen pada mata pelajaran sejarah peminatan materi pokok respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme. Penelitian akan dilaksanakan di SMAN 5 Tasikmalaya tepatnya di kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* dalam Model Pembelajaran *Number Head Together* terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pokok Respon Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023?”

rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa?

1.3 Definisi Operasional

Menurut Winarno, (2013:36) definisi operasional disusun berdasarkan integrasi dari kajian pustaka yang dilengkapi teknik pengambilan data di lapangan secara operasional. Definisi operasional memuat ruang lingkup suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan dalam suatu karya ilmiah. Melihat pengertian tersebut maka definisi operasional adalah serangkaian ruang lingkup yang menjadi pokok pembahasan dalam suatu penelitian. Adapun definisi operasional dari penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 *Reward and Punishment*

Reward merupakan bentuk apresiasi yang diberikan guru kepada siswa bagi mereka yang aktif dan berprestasi pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Rosyid & Abdullah (2018:8) *reward* adalah salahsatu cara guru dalam mengapresiasi siswa yang patut dipuji. *Reward* dapat diberikan dalam bentuk materi dan nonmateri.

Punishment dapat didefinisikan sebagai konsekuensi yang diperoleh seseorang ketika dirinya melanggar aturan. *Punishment* dalam dunia pendidikan disebut sebagai alat pendidikan yang diberikan oleh guru ketika siswa melanggar tata tertib atau berperilaku tidak baik selama proses pembelajaran di sekolah. Menurut Sardiman (2012:94) *punishment* diberikan sebagai *reinforcement* (penguatan) yang bersifat negatif namun jika diberikan secara tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi.

1.3.2 Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT)

Number Head Together (NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, model pembelajaran ini memerlukan adanya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Firdaus (2016:94) penerapan model pembelajaran NHT perlu melibatkan banyak siswa ketika menelaah suatu materi pelajaran, cara yang dilakukan dengan memberikan nomor berkepala kepada setiap siswa, lalu guru mengajukan beberapa pertanyaan yang kemudian setiap siswa saling berdiskusi, kemudian guru memanggil salah satu nomor untuk menjawab pertanyaan yang sudah diajukan.

1.3.3 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seumur hidup oleh manusia, dari proses belajar akan mendapatkan pengalaman yang mampu diimplementasikan dalam kehidupan. Belajar berarti adanya aktivitas yang dilakukan siswa baik itu berbentuk *visual activities*, *oral activities*, *listening*, *writing*, *drawing*, *motor*, *mental* dan *emotional activities*. Menurut Besare (2020:19) aktivitas belajar

mengasah seluruh potensi seseorang sehingga terbentuklah perubahan perilaku dalam pembelajaran dengan cara memberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Seberapa aktif siswa yang dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa (kuasi eksperimen pada mata pelajaran sejarah peminatan materi pokok respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023), dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, manfaat dari penelitian yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan serta memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan sebagai referensi dalam pertimbangan penelitian yang sejenis.

1.5.2 Manfaat Empiris

Penggunaan model pembelajaran *number head together* efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas karena mampu menarik perhatian siswa dan mudah dipahami. Model ini diharapkan dapat digunakan pada materi sejarah lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

1.5.3 Manfaat Praktis

1.5.3.1 Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

1.5.3.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan berguna bagi guru sebagai alternatif yang dapat digunakan sebagai strategi pendidikan untuk mengukur aktivitas belajar siswa

1.5.3.3 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kesempatan pada siswa agar lebih aktif dan memotivasi siswa agar dapat membangun kepercayaan diri.

1.5.3.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk bekal ketika di lapangan. Serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pentingnya menerapkan *reward and punishment* dalam model *number head together* sebagai upaya menumbuhkan aktivitas belajar siswa.