

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sifatnya multak dalam kehidupan seseorang keluarga maupun bangsa dan negara. Sebab maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh pendidikan bangsa itu sendiri, pendidikan merupakan suatu hal yang dinamis, selalu bergerak maju mengikuti perkembangan masyarakat sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat perhatian baik dalam usaha pengembangan maupun peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kecerdasan, berahlak mulia serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Pendidikan dalam arti umum mencakup segala usaha dalam perbuatan dari generasi tua untuk menghasilkan pengalamannya, pengetahuannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda untuk memungkinkan melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama dengan sebaik-baiknya. Pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia. Pendidikan merupakan hakikat hidup dan kehidupan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbulkan berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. (Sanjaya, 2011:1)

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah siswa kurang dalam kemampuan berpikir kritis sehingga

dalam pembelajaran sejarah siswa kurang mampu untuk mengeluarkan pendapat mereka dan masih ragu untuk berkomunikasi dengan teman dan guru, dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu membuat metode pembelajaran yang mengasyikan agar siswa bisa aktif belajar didalam kelas, dan dapat saling bertukar pendapat terhadap teman sebayanya. Sehingga dalam proses pembelajaran didalam kelas siswa mampu menghafalkan informasi dalam pembelajaran yang guru sampaikan kepada siswa tersebut, agar siswa dapat mengingat informasi atau materi yang disampaikan oleh guru.

Agung (2013:9) menyatakan Proses pembelajaran adalah proses yang kompleks. Pembelajaran yang bukan hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, melainkan suatu proses pembentukan perilaku siswa. Sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia, termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikan tentu tidak mudah dilakukan oleh para guru, karena jika pembelajaran sudah membuat siswa senang tentu semangat berefek terhadap peningkatan belajar siswa.

Guru memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang baik, sejauh ini tampak terlihat kurangnya cara belajar siswa yang monoton, hal tersebut dikarenakan dalam penyampaian materi pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, latihan dan penugasan, sehingga siswa merasa bosan, kurang aktif dengan metode pembelajaran yang kurang menyenangkan, menyebabkan siswa menjadi mengantuk dikelas dan tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Kekurangan motivasi dalam belajar disebabkan karena gaya dan cara penyampaian materi oleh guru. Siswa pasti akan merasa jenuh dengan metode pengajaran yang digunakan, sehingga penyampaian materi sulit di pahami. Dalam pembelajaran juga masih menggunakan alat media pembelajaran yang seadanya contohnya guru masih menggunakan buku LKS dan buku paket, sehingga siswa ketika belajar hanya terfokus kedalam isi buku dan tidak mengembangkan pemikiran mereka mengenai pembelajaran tersebut sehingga hasil belajar siswa tidak terlalu bermakna.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga dominan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Hamdani 2011:20). Dengan demikian pembelajaran sejarah juga perlu diterapkan disekolah agar guru dapat mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diperoleh dengan pencapaian kemampuan siswa terhadap kegiatan belajar yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode simulasi *game* agar siswa aktif didalam kelas. Oleh sebab itu siswa dapat berpikir secara kognitif, afektif, psikomotorik dan kreatif sehingga siswa dapat mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan, hasil belajar juga berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan praobservasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Mompawah Hulu bawah siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran sejarah yang berlangsung. Proses pembelajaran yang dilakukan sangat terpusat pada guru sehingga guru menyampaikan materi tersebut siswa kurang memperhatikan dan kurang memahami dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga komunikasi yang dilakukan oleh guru dengan siswa sangat kurang efektif sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu perlu diupayakan mencari metode pembelajaran yang memungkinkan siswa itu tidak merasa jenuh.

Ada beberapa macam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti metode ceramah, dan metode Tanya jawab, peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran simulasi *game* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Tujuan metode pembelajaran menggunakan

metode simulasi *game* memungkinkan dapat mengatasi kejenuhan siswa. Model pembelajaran simulasi dimana siswa berperan langsung dalam sebuah permainan dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok untuk siswa bermain peran atau percobaan simulasi berlangsung. Adapun permasalahan yang ditemukan peneliti dalam melakukan observasi dikelas X IIS adalah, *pertama* guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran yg dilakukan didalam kelas siswa menjadi jenuh dan bosan tidak konsentrasi sehingga menyebabkan siswa menjadi mengantuk, *Kedua* kurangnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga hasil belajar siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa yaitu 60,55 sedangkan minimal (KKM) 75, *Ketiga*, siswa belum termotivasi dalam pembelajaran sejarah sehingga mereka didalam kelas masih pasif dan tidak berani mengutarakan pendapat mereka masing-masing.

Untuk mengupayakan meningkatkan hasil belajar dengan metode Peneliti melakukan PTK, tindakan kelas ini menggunakan metode simulasi *game* yang akan digunakan pada mata pelajaran sejarah, yaitu untuk membuat suasana siswa lebih aktif dan nyaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang pendidik diharapkan mampu berpikir lebih luas dalam penggunaan pembelajaran yang menyenangkan dilihat dari konsep dasar pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan dari hasil observasi siswa masih kurang dalam pembelajaran sejarah, sehingga guru menyampaikan materi siswa menjadi jenuh hasil belajar siswa pun menjadi berkurang. Oleh sebab itu peneliti mengambil metode simulasi *game* agar siswa lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat mereka masing-masing dan dapat mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sesama teman sebanyak dan lebih meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Dengan memperhatikan permasalahan tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi Game DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”. Dengan pilihanya metode simulasi game dalam pembelajaran sejarah dengan harapan siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu mudah untuk memahami materi dari guru, serta mampu dalam berpikir aktif, dapat mengutarakan pendapatnya sendiri dan belajar lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar dalam pembelajaran sejarah, dan apa yang dipahami peserta didik dapat diingat untuk waktu yang lebih lama, dan dapat mengembangkan potensi mereka, maka guru diharapkan bisa menggunakan metode simulasi *game* dengan baik, sehingga siswanya dapat lebih aktif belajar dan giat belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi Game DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”, sedangkan sub fokusnya sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode simulasi game dikelas X IIS pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu?
2. Bagaimana pelaksanaan metode simulasi *game* dikelas X IIS pada mata pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan metode simulasi *game* dikelas X IIS pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus dan sub fokus penelitian maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi *Game* dikelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 01 Mempawah Hulu.

Adapun tujuan secara khusus yang ini tercapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Perencanaan Metode Simulasi *Game* dikelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu.
2. Mengetahui Pelaksanaan Metode Simulasi *Game* dikelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawaah Hulu.
3. Mengetahui Hasil Belajar Siswa setelah menggunakan Metode Simulasi *Game* dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Sebagaimana yang telah di ungkapkan diatas bahwa dalam kegiatan penelitian ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai beberapa manfaat.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis Manfaat Penelitian ini adalah untuk melihat ada tindakanya peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan metode simulasi game pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi guru agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran disekolah.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan masukan bagi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah menggunakan simulasi game.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup penelitian ini dipaparkan dua bagian, bagian pertama mengungkapkan Variabel penelitian dan bagian kedua memaparkan definisi operasional.

1. Variabel penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “Variasi” antara salah satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain Farhady (1981). Variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Sedangkan Nawawi (2017: 60) bahwa “Variabel adalah objek penelitian ataupun yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

a. Variabel Tindakan

Variabel secara teoritis dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “Variasi” antara salah satu orang dengan yang lain atau objek yang lain, Farhady (dalam Sugiyono, 2015: 60). Mengatakan “Variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu, variabel tindakan adalah kontrak (*contract*) atau sifat yang akan dipelajari”.

Adapun yang terjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “metode simulasi *game*” dengan menggunakan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Tahap persiapan simulasi sebagai berikut:
 - a) Menentukan topik serta tujuan yang akan dicapai.
 - b) Memberikan penjelasan yang akan dilaksanakan.
 - c) Menentukan banyaknya siswa.
 - d) Memberikan kesempatan untuk bertanya sebelum dimulai.
2. Tahapan pelaksanaan simulasi sebagai berikut:

- a) Dimainkan setiap siswa.
 - b) Siswa yang belum mendapatkan giliran memperhatikan dengan seksama.
 - c) Memberikan bantuan arah yang dapat kesulitan.
3. Tahap penutupan/ evaluasi simulasi sebagai berikut:
- a) Melakukan diskusi
 - b) Memberikan kesimpulan dan penguatan.

b. Variabel Hasil

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Jihad (2013:14) belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam pembelajaran adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksi. Adapun beberapa aspek dalam ranah kongnitif adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan pengetahuan
 - b) Kemampuan pemahaman
 - c) Kemampuan penerapan
 - d) Kemampuan analisa
2. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksudkan oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian, maka perlu dijelaskan dengan definisi operasional yang dipergunakan dalam penelitian sebagai berikut:

a. Metode simulasi *game*

Metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang

konsep, prinsip atau tentang keterampilan tertentu atau bimbingan guru sehingga memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

b. Pembelajaran sejarah

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala keseimbangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpal diri sendiri maupun yang menimpal masyarakat. Pencapaian tujuan tersebut melalui program-program pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah diorganisasikan secara baik mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan strategi yang diadaptasikan dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk mencegah masalah-masalah sosial.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk huruf atau angka disetiap akhir dari pembelajaran. Hasil belajar menjadi suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam perubahan tingkah laku mereka dan hasil belajar tidak menjadi patokan bagi siswa untuk belajar lebih giat. Selain itu, hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran yang telah dilakukan sebagai pemahaman yang telah diperolehnya.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*hypo*" artinya sementara "*thesis*" artinya kesimpulan dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan peneliti. Frankle dan Wallen mengemukakan bahwa hipotesis merupakan predeksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian.

Hipotesis tindakan adalah dugaan mengenai perubahan yang mungkin terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Sehingga hipotesis tindakan dalam

penelitian ini terdapat dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam metode simulasi game kelas X IIS pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu.