

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dewasa ini merupakan sebuah hal yang sudah seperti kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu manusia. Pada dasarnya pendidikan dan manusia tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, sebab sebagai salah satu kunci untuk masa depan, pendidikan sangat membantu manusia terutama untuk meningkatkan akal dan pikiran. Selain itu, pendidikan juga turut membantu sebuah bangsa untuk meningkatkan kualitas sebuah negara karena pendidikan merupakan pedoman untuk meningkatkan sumber daya manusia.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam (Sanjaya,2011:2) menyatakan bahwa “pendidikan 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.”

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Satu dari beberapa

jenis pembelajaran adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah umumnya dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bertujuan untuk memberi kemampuan berfikir *historis* dan pemahaman akan sejarah. Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Pada proses pembelajaran sejarah, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga harus berkualitas. Dalam hal ini kemampuan guru yang dimaksudkan adalah mampu dan berani berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Kenyataannya dalam pembelajaran sejarah khususnya di SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, inovasi guru dalam pembelajaran sejarah masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan masih diterapkannya metode pembelajaran *konvensional* seperti metode ceramah.

Jadi, siswa hanya mendengar dan menulis apa yang disampaikan guru dan hal ini berpengaruh kepada hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Metode ceramah membuat siswa tidak diikutsertakan secara aktif dalam proses pembelajaran maka siswa kurang aktif karena siswa tidak dapat menyampaikan pendapat, bertanya, bekerjasama, dan diberikan kesempatan untuk menggali potensi dan kemampuan untuk dikembangkan dalam diri

siswa dalam proses pembelajaran, hal ini yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar, sedangkan belajar merupakan suatu proses sadar dan terencana dari seorang individu yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku serta pola pikir yang relatif menetap. Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar yang di bawah nilai Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 76. Berdasarkan masalah tersebut maka guru diharapkan dapat mengatasi masalah belajar dengan mengganti metode konvensionalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Satu diantara model-model pembelajaran yang dapat guru terapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan. Model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan ini lebih berorientasi kepada siswa artinya guru harus memberi pengalaman dan penekanan secara langsung serta merancang proses belajar mengajar di kelas yang memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif, mengembangkan pengetahuan dan menerapkan hal-hal yang telah dipelajarinya. Hal ini mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran tersebut, sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan dapat

mempengaruhi hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sungai Raya, khususnya kelas X.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan dapat dipandang sebagai salah satu usaha yang sangat penting untuk mempengaruhi pola interaksi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan ini peneliti terapkan karena di SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan. Hal ini ditujukan untuk memberikan suasana serta pengalaman baru dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, serta dengan adanya model pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa untuk kedepannya.

Oleh karena itu, peneliti ingin melihat lebih jauh lagi mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar, maka peneliti menuangkan dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya“

B. Rumusan Masalah

Masalah umum yang terdapat dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ?

Maka dari itu, untuk mempermudah perincian permasalahan penelitian ini maka dirumuskan beberapa sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa yang mendapat perlakuan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ?
3. Bagaimanakah perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas yang tidak mendapat perlakuan dan mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.
2. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa yang mendapat perlakuan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.
3. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas yang tidak mendapat perlakuan dan mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperluas dan menambah wawasan yang berkenaan dengan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada:

a. Siswa

Bagi siswa, khususnya yang menjadi sampel dalam kelas eksperimen penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam proses pembelajaran karena mendapatkan model pembelajaran yang baru dalam mata pelajaran sejarah.

b. Guru

Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran sejarah, penelitian ini dapat memberi manfaat dalam berinovasi untuk memilih model pembelajaran sehingga dapat memberi kesan kreatif untuk guru dalam mengelola proses pembelajaran.

c. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalaman peneliti tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Pada suatu penelitian terdapat beberapa variabel yang harus ditentukan dengan jelas oleh seorang peneliti sebelum memulai mengumpulkan data. Sugiyono (2012:61) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Di dalam

penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel Bebas (*Independen*)

Darmadi (2011:176) menyatakan bahwa “variabel bebas biasanya merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis, dibidang pendidikan, yang diidentifikasi sebagai variabel bebas di antaranya termasuk: metode mengajar, macam-macam penguatan (*reinforcements*), frekuensi penguatan sarana prasarana pendidikan, lingkungan belajar, jumlah kelompok belajar, dan sebagainya.” Sugiyono (2012:61) menyatakan bahwa “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*).”

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih peneliti untuk menentukan fenomena yang diamati atau diobservasi. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan. Situmorang (2015:3-4) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran kartu arisan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu jawaban dengan ukuran 10x10 dan kertas pertanyaan dengan ukuran 5x5 tentang materi yang dipelajari. Jawaban ditulis dalam kartu, sedangkan pertanyaan ditulis kertas kemudian digulung. Gulungan kertas pertanyaan dimasukkan kedalam gelas untuk diundi.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing terdiri atas 3-4 orang secara heterogen.
- 3) Guru membagikan kartu jawaban kepada setiap kelompok.

- 4) Guru mengacak gulungan kertas soal, kemudian mengambil 1 gulung kertas selanjutnya, membacakan pertanyaan.
- 5) Guru memerintahkan kepada semua kelompok yang memiliki jawaban yang sesuai atas pertanyaan yang dibacakan guru untuk tunjuk jari dan dapat menyampaikan jawabannya di depan kelas.
- 6) Jika jawaban sesuai dengan soal yang dibacakan oleh guru diberi poin 1.
- 7) Bila tidak ada siswa yang tunjuk jari atau tunjuk jari lebih dari satu orang dan menjawab salah, Guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tersebut menjawab tetapi salah atau tidak menjawab diberi poin 0.
- 8) Guru menghitung perolehan poin dari tiap-tiap kelompok, menjumlahkannya dan mengumumkannya.
- 9) Guru memberi pertanyaan rebutan, jika terdapat jumlah poin yang sama pada dua kelompok atau lebih. Kelompok yang paling cepat dan menjawab pertanyaan rebutan itu dengan salah diberi poin 0 dan jika benar diberi poin 1. Kelompok yang memperoleh poin terbanyak mendapat tepuk tangan seluruh siswa dan *reward* dari guru.
- 10) Guru memberi motivasi selama kegiatan tersebut dengan cara memberi pujian, tepuk tangan, acungan jempol, menepuk pundak, senyuman, anggukan kepala kepada mereka yang tepat menjawab maupun kurang tepat menjawab pertanyaan.

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Darmadi (2011:176) mengemukakan bahwa “variabel terikat yang sering disebut sebagai *dependent* variabel karena memang fungsi mereka yang tergantung dari variabel bebas, yang sering dikelompokkan sebagai variabel terikat di bidang pendidikan, misalnya hasil belajar siswa, kesiapan belajar siswa, kemandirian siswa, dan sebagainya”. Sedangkan Sugiyono (2012:61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas.”

Variabel terikat adalah variabel yang faktor-faktornya diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas misalnya faktor yang muncul atau tidak muncul atau berubah

sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti. Adapun yang menjadi variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran sejarah. Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil tes formatif. Benyamin Bloom dalam (Sudjana 2014:22) menyebutkan bahwa ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- 1) Pengetahuan atau ingatan
- 2) Pemahaman
- 3) Aplikasi
- 4) Analisis
- 5) Sintesis
- 6) Evaluasi

Adapun ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4).

2. Definisi Operasional

Faisal (2010:108) menyatakan bahwa “pemberian definisi operasional terhadap sesuatu istilah, bukanlah untuk keperluan mengkomunikasikannya semata-mata kepada pihak lain, sehingga tidak menimbulkan salah tafsir, tetapi juga untuk menuntun peneliti itu sendiri di dalam menangani rangkaian proses penelitian bersangkutan (misalnya di dalam menyusun instrumen/pengurutan variabel-variabel yang hendak diteliti, dan juga di dalam menetapkan populasi dan sampel, serta di dalam menginterpretasikan hasil penelitian”.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa definisi operasional dipergunakan untuk menafsirkan istilah-istilah dalam objek penelitian, istilah-istilah yang dimaksud adalah :

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

Model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah model pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa diajak untuk bermain sambil belajar menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru. Bagi sebagian orang, belajar makin efektif dan bermanfaat apabila dilakukan dengan cara bermain dengan pertanyaan. Model pembelajaran ini melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan dengan tujuan yang diharapkan. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari penilaian tes formatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar itu sendiri atau dari tes sub pokok pembahasan tertentu.

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil tes formatif. Adapun hasil belajar tersebut adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4). Pengetahuan adalah kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali segala informasi yang sudah dipelajarinya.

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran. Aplikasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep, prinsip-prinsip, prosedur pada situasi tertentu. Sedangkan analisis adalah kemampuan untuk menguraikan atau menyelesaikan suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur dari bahan yang telah di ajarkan.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Asmara (2013:12) “jika masalah adalah persoalan-persoalan yang memerlukan pemecahan dengan metode tertentu, maka hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah sebelum penelitian dan pengolahan dan analisis data dilakukan”. Creswell (2010:197) mengemukakan bahwa “hipotesis kuantitatif merupakan prediksi-prediksi yang dibuat peneliti tentang hubungan antarvariabel yang ia harapkan”. Sejalan dengan kedua pendapat di atas Sugiyono (2012:96) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud sebagai hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang harus diuji kebenarannya dengan mengumpulkan data-data secara objektif dan empiris.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol dalam penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

