

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama untuk mencapai titik kesuksesan dalam menghadapi era globalisasi seperti saat ini. Pemerintah menciptakan kebijaksanaan dalam pendidikan sebagai sarana pengembangan bangsa, meliputi kemanusiaan dan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan bangsa dan negara di masa yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki siswa sehingga benar-benar selaras dengan program pembangunan nasional dalam rangka mencapai tujuan nasional.

Melalui pendidikan kita dapat menemukan jati diri kita sebagai manusia yang sesungguhnya. Pendidikan dirancang untuk membentuk manusia yang cerdas, berkepribadian, bertanggung jawab, berakhlak mulia, memiliki wawasan yang luas, serta beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 yang 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’.

Satu diantara indikator yang menunjang tercapainya suatu Tujuan Pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran atau dikenal dengan istilah kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran yang terdiri dari guru, siswa dan materi pelajaran. Artinya peran serta proses pembelajaran sangat vital dalam menunjang ketercapaian tujuan pendidikan, oleh karena itu proses pembelajaran yang dimiliki juga harus menjadi bagian penting yang diperhatikan, agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan sesuai yang kita harapkan. Karena pada dasarnya seperti apapun tujuan pendidikan yang kita harapkan jika dalam proses pembelajarannya tidak berjalan dengan baik maka semuanya akan sia-sia, begitu juga sebaliknya apabila proses pembelajaran tidak dikemas dengan baik maka harapan yang kita inginkan dalam pencapaian tujuan pendidikan akan sia-sia juga. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, perlu adanya kerja sama yang harmonis antara ketiga pusat pendidikan yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran sejarah saat ini kurang mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki siswa sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan belajar di kelas, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran sejarah yang pasif. “Kekurangcermatan pemilihan strategi pembelajaran akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan” (I Gde Widja, 1989: 91).

Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dan juga siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi siswa, sekolah, lingkungan, bahkan ketercapaian tujuan pendidikan secara nasional. Untuk dapat mampu melaksanakan tugas mengajar yang baik, guru harus memiliki kemampuan profesional. Kompetensi profesional menurut M. Seakhan Muchith (2008: 29) “adalah seperangkat kemampuan atau keterampilan (skill) yang dimiliki guru dalam menguasai atau memahami materi pelajaran yang diampu secara luas, utuh dan komprehensif”.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu pilar penting dalam dunia pendidikan di Indonesia maupun dunia. Dari sejarah, kita dapat mempelajari apa saja yang mempengaruhi kemajuan dan kejatuhan sebuah Negara atau sebuah peradaban. Kita juga dapat mempelajari pengaruh perubahan politik, pengaruh dari filsafat social terhadap kehidupan manusia, serta sudut pandang budaya dan kemajuan teknologi sepanjang zaman.

Mata pelajaran sejarah juga merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam pengembangan potensi diri dan pengembangan karakter di sekolah. Oleh sebab itu pendidikan sejarah yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan sejarah yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, mengembangkan sikap, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah dan membekali siswa dengan keterampilan tertentu, serta memfasilitasi perkembangan jiwa dan raga secara keseluruhan sehingga tercipta manusia

Indonesia yang berkarakter kuat yang mampu mengangkat harkat bangsa. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dikemukakan 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, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap proses pembelajaran di sekolah, lazimnya setiap guru sangat menginginkan siswanya memiliki hasil belajar yang baik, dalam arti jika diukur dalam bentuk angka diharapkan siswa dapat mencapai standar ketuntasan yang diharapkan oleh guru. Namun untuk mewujudkan hal tersebut tidaklah mudah, karena secara umum hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah salah satunya adalah dikarenakan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran sejarah memang menjadi momok yang membuat kurangnya minat belajar sejarah dikalangan siswa.

Melalui pra observasi di SMA Negeri 4 Singkawang yang dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2015 terlihat bahwa di dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah guru kurang melakukan pembelajaran aktif di kelas. Semua proses pembelajaran hanya bertumpu pada guru saja, tidak mengikutsertakan siswa dalam setiap proses, cenderung monoton. Karena kondisi seperti ini yang menjadi kendala siswa dalam mencapai nilai KKM

yang telah ditetapkan yakni 75. Rata-rata KKM siswa saat ini adalah 65. Dilihat dari rata-rata KKM yang diperoleh saat ini sangat jauh dari kata tuntas, oleh karena itu perlu ada solusi untuk mengatasi masalah yang terjadi pada hasil belajar siswa yang masih dibawah standar KKM yang telah ditetapkan.

Masalah hasil belajar ini adalah masalah klasik yang akan terus terjadi dalam lembaga pendidikan. Meskipun masalah tersebut tidak dapat dihilangkan sampai tuntas (100%), namun akan lebih baik jika permasalahan tersebut dapat diminimalisir atau diperkecil. Melalui pengamatan langsung peneliti selama pra observasi di SMA Negeri 4 Singkawang pada bulan Desember tahun 2015 terlihat bahwa di dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah, metode pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode konvensional yang membuat pesan atau makna yang terdapat dalam setiap materi yang diajarkan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Model pembelajaran yang digunakan pun kurang dapat serta merta membantu para siswa mengerti dan memahami secara keseluruhan materi yang diajarkan. Selain itu, siswa juga kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa hanya menghafalkan fakta-fakta dari buku. Jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran juga kurang optimal. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran cenderung hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru.

Masalah yang timbul dari keterangan mengenai pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Singkawang di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai tidak optimal dengan didukung oleh proses pembelajaran yang masih

terkesan klasik, hanya mengandalkan metode ceramah saja. Metode ceramah yang digunakan oleh guru sejarah di SMA Negeri 4 Singkawang, tidak dapat memberikan efek yang baik bagi perkembangan belajar siswa, siswa hanya duduk diam mendengarkan dan sebagian siswa malah sibuk dengan aktifitas yang lain seperti berbicara sendiri, membaca buku bacaan yang tidak berhubungan dengan mata pelajaran sejarah, memainkan handphone, bahkan ada siswa tertidur di kelas karena merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran sejarah yang sedang mereka ikuti. Hal-hal seperti inilah yang seharusnya diperhatikan, jika siswa tidak diikuti sertakan dalam proses pembelajaran maka itulah yang akan terjadi. Pembelajaran di kelas harusnya bersifat fleksibel, guru dan siswa diharapkan dapat membentuk suatu pembelajaran yang efektif dan bermakna agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Strategi pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari pembelajaran demokratis di sekolah. ”Strategi pembelajaran ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberikan kupon berbicara dengan waktu \pm 30 menit per kupon pada tiap siswa” Miftahul (2013:240)

Berdasarkan uraian fakta mengenai kondisi pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang, peneliti ingin melakukan inovasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang dengan menggunakan strategi pembelajaran *time token* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti memberi

judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 4 Singkawang” dalam penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penelitian ini adalah ”Bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang?”

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum diterapkan strategi pembelajaran *time token* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang ?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar dan motivasi belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *time token* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang ?
- 3) Seberapa besar pengaruh menggunakan strategi pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian maka tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang. Adapun sub-sub tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengungkapkan hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan strategi pembelajaran *time token* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang.
- 2) Untuk mengungkapkan hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan strategi pembelajaran *time token* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang.
- 3) Untuk mengungkapkan besarnya pengaruh pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua bagian yakni:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan bahan kajian bagi lembaga dalam rangka pengembangan teori pembelajaran sejarah khususnya yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran *time token* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan penyusunan Skripsi untuk mencapai tingkat Sarjana Pendidikan di IKIP PGRI PONTIANAK.
- 2) Sebagai dasar pengalaman bidang penelitian yang ada hubungannya dengan ilmu Pendidikan Sejarah.
- 3) Sebagai bahan perbandingan serta acuan untuk mengadakan penelitian pada pendidikan sejarah

b. Guru Pendidikan Sejarah

Dengan penelitian ini diharapkan para guru sejarah disekolah akan mendapatkan informasi tentang keterampilan guru dalam berkomunikasi pada proses belajar mengajar, yang pada akhirnya guru dapat membantu dirinya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

c. Siswa

- 1) Sebagai bahan dan informasi untuk memperlancar jalannya proses belajar mengajar baik didalam kelas.
- 2) Untuk memacu dan memotivasi siswa agar lebih giat dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas dengan teratur dan sistimatis.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Hamid Darmadi (2011:21): "Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya". Selanjutnya menurut Suharsimi Arikunto (2010:161) "Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian". Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan variabel adalah suatu objek yang dijadikan fokus dalam setiap penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang digunakan, yaitu:

a. Variabel Bebas

Menurut Zuldafrial (2009:12) "variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat". Menurut Sugiyono (2012:39) "variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel yang lain". Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel yang lainnya atau sering disebut dengan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *time token*. "Strategi ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam

sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon bicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa” Miftahul (2013:239-240). Aspek-aspeknya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran kooperatif
- 2) Kupon berbicara

b. Variabel Terikat

Menurut B.Sandjaja dan Albertus (2006:84) “variabel terikat adalah variabel yang timbul karena sebagai akibat langsung dari manipulasi dan pengaruh variabel bebas”. Dalam sebuah penelitian variabel tergantung diamati dan diukur untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas. Menurut Sugiyono (2012:39) “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. ”Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar formatif siswa pada mata pelajaran sejarah dengan pokok bahasan tradisi sejarah pada masyarakat pra aksara di Indonesia di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang. Aspek-aspek yang akan diteliti:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Aplikasi
- 4) Analisis
- 5) kreatifitas

2. Definisi Operasional

Menurut Zulfadrial (2009:306), “agar gejala-gejala variabel yang akan diteliti menjadi jelas, sehingga akan memudahkan peneliti dalam menyusun instrument penelitian, maka variabel penelitian tersebut perlu didefinisikan”. Menurut Sugiyono (2012:69) “definisi operasional adalah penentu *construct* sehingga menjadi variabel yang dapat diamati dan diukur dengan menentukan hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa definisi operasional merupakan hal penentu dalam membangun konsep dari variabel-variabel yang ada agar dapat mencapai tujuan tertentu. Adapun variabel yang dimaksud adalah:

a. Strategi Pembelajaran *Time Token*

Strategi pembelajaran *time token* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan kupon bicara sebagai medianya, guru sebelumnya telah memberikan arahan mengenai materi ajar dan topik yang akan dibahas nantinya, guru juga akan menyediakan kupon bicara untuk para siswa dengan durasi ± 30 menit per kupon yang nantinya digunakan siswa untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya mengenai topik yang telah diberikan oleh guru.

b. Hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan

oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar yang dimaksud adalah ulangan harian.

