

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, Pendidikan merupakan salah satu cara dalam membenahi dan meningkatkan mutu hidup seseorang. Dengan pendidikan, seseorang dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya. Selain itu juga pendidikan merupakan tempat kita mencari dan menimba ilmu pengetahuan serta wawasan kita. Namun, pendidikan tidak hanya di maksudkan untuk mengembangkan pribadi semata melainkan juga sebagai akar dari pembangunan bangsa. Oleh karena itu, berbagai cara di tempuh demi mendapatkan ilmu pengetahuan yang salah satunya melalui lembaga pendidikan formal.

Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Pendidikan sekolah lebih bersifat formal karena di sekolah ada kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, guru-guru yang profesional dan sarana pendidikan pendukung proses pendidikan.

Lembaga pendidikan formal merupakan subsistem Pendidikan Nasional yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia untuk modal utama bagi pembangunan Nasional. Untuk itu di perlukan upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendidikan formal. Salah satunya yaitu peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa sangat di tentukan oleh keberhasilan proses

mengajar. Keberhasilan proses mengajar di sekolah banyak dipengaruhi oleh faktor eksteren dan interen. Oleh karena itu kompetensi guru sebagai faktor eksteren dalam mengelola kelas dan aktifitas belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan siswa untuk menjalankan aktivitas belajarnya.

Berbagai masalah yang dihadapi di kelas menyebabkan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran. Rendahnya kualitas pendidikan merupakan masalah pokok yang dihadapi Indonesia saat ini. Pola pembelajaran di sekolah cenderung "*Text Box Oriented*" Yaitu pembelajaran yang hanya berorientasi pada buku teks yang disediakan di sekolah-sekolah dan masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan penugasan sederhana di rumah. Sehingga pembelajaran bersifat monoton dan kaku yang akhirnya tidak memperhatikan kemampuan berfikir siswa, karena hanya mengandalkan keterangan dari buku dan guru.

Dalam era yang penuh perubahan ini dimana budaya masyarakat, karakteristik anak, lingkungan belajar senantiasa berubah, guru harus menyikapinya dengan perubahan pola pikir lama yang sudah lazim dilakukan. Seiring perkembangan zaman dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan, tidak hanya pada tataran teori saja tapi juga bisa diarahkan kepada hal yang bersifat praktis.

Penggunaan materi, kurikulum, metode dan media yang digunakan guru sewaktu mengajar belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi siswa. Padahal penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini karena penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membangkitkan minat siswa mengikuti proses belajar mengajar. Sebagai contoh, mulai dari awal pelajaran guru hanya melakukan metode ceramah tanpa melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini, mengakibatkan komunikasi yang terjadi satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak berfikir kritis serta kreatif.

Padahal jika seorang guru menginginkan hasil belajar siswanya bagus bisa menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satu diantaranya: media puzzle. Mungkin pada saat ini, media puzzle sedikit terdengar asing di telinga para siswa, namun jika di pergunakan terus menerus di kalangan siswa kedepannya akan terbiasa.

Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi pengajar untuk mempelajari serta menambah wawasan tentang media pembelajaran yang tepat. Karena dengan menguasai beberapa media pembelajaran maka, guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak di capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

Sejarah diakui penting bagi kalangan siswa jurusan IPS, tetapi saat ini pelajaran sejarah menjadi membosankan bahkan kurang diminati karena terfokus

pada ceramah dan menulis materi yang diajarkan . Maka, tidak jarang siswa malas mempelajari sejarah. Di tambah lagi, jadwal mata pelajaran sejarah selalu di letakkan di akhir mata pelajaran, dimana siswa sudah lelah dan bosan selama seharian belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Perbaungan menyatakan bahwa mayoritas siswa malas dan kurang tertarik mempelajari sejarah. Hal ini disebabkan karena mereka menganggap sejarah adalah mata pelajaran yang hanya bercerita kisah masa lalu, ditambah lagi guru yang mengajar di sekolah itu sangat jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

Apabila kondisi seperti ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, maka dikhawatirkan pembelajaran sejarah disekolah tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat Hamalik ini didukung oleh Baugh dalam Arsyad, (2008) bahwa perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.

Berdasarkan uraian dan masalah di atas, penulis mencoba penelitian yang berjudul : **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 PERBAUNGAN T.A 2012/2013”**

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa hal yang menjadi permasalahan di sekolah dapat mengganggu proses belajar, sehingga menyebabkan tujuan pendidikan yang diharapkan tidak tercapai. (1) Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan pembelajaran, (2) Metode pembelajaran yang kurang kreatif atau terlalu kaku yang diterapkan kepada siswa, (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (4) Hasil belajar siswa yang masih rendah, Maka untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media puzzle di dalam proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar sejarah siswa pada materi Perkembangan Kolonialisme Barat di Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di kemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan melihat rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan.
2. Peneliti ingin memperkenalkan media puzzle sebagai media pembelajaran yang mudah didapat, bisa dibuat sendiri oleh guru ataupun siswa serta kegunaanya yang efektif dalam pembelajaran sejarah.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan akan memberikan manfaat, antar lain:

1. Sebagai bahan masukan untuk Dinas Pendidikan Serdang Bedagai.
2. Sebagai bahan masukan kepada guru sejarah SMA Negeri 1 Perbaungan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
3. Sebagai pengalaman baru bagi siswa yang belum pernah merasakan menggunakan media pembelajaran dengan puzzle.
4. Hasil penelitian ini dapat membuka wawasan serta khazanah berfikir peneliti mengenai penggunaan media puzzle dan aplikasinya
5. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain khususnya mengenai objek yang sama pada waktu dan tempat yang berbeda.