

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan sosialbudaya masyarakat dan bangsa yang sangat penting dan vital dalam membangun dan mengembangkan kualitas warganegara dan bangsa untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang(Asmi & Pratama M.P.Y., 2021: 3).Dalam setiap kegiatan pendidikan selalu ada kurikulum dan posisi kurikulum dalam kegiatan pendidikan adalah "the heart of education" (Klein, 1997). Apa yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan dalam membangun kualitas warganegara dan bangsa dapat dilihat dari kebijakan, perencanaan dan pelaksanaan kurikulum itu sendiri.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara bertanggung jawab.

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 dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.Dick dan Carey (2005: 205) mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut Nana Sudjana dan Wari Suwaria (1991), kemampuan- kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) Penguasaan kemampuan tersebut tidak lain adalah

hasil belajar yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam membelajarkan, guru harus bisa memilih metode atau model pembelajaran yang cocok untuk masing-masing materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah, maka memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Sardiman, (2012: 210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa.

Pembelajaran sejarah, akan mengembangkan aktifitas peserta didik untuk melakukan telaah berbagai peristiwa, untuk kemudian dipahami dan diinternalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dan kemudian bertindak (Dr. Rahayu Permana, M. Hum., 2020: 11).

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Hasil belajar mencerminkan keluasan dan kedalaman serta kerumitan kompetensi yang dirumuskan dalam pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat diukur dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Perbedaan hasil belajar dan kompetensi terletak pada batasan dan patokan-patokan kinerja peserta didik yang dapat diukur (Ropii & Fahrurrozi, 2017: 28).

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Shalom Bengkayang peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa. Hal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor

yaitu, terdapat siswa yang malas mengerjakan tugas sekolah. Dari beberapa siswa yang peneliti wawancara, siswa tersebut mengaku bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan. Bosan karena siswa hanya menjadi pendengar setia serta meminta siswa untuk membuat ringkasan materi yang telah dijelaskan guru. Kemampuan dalam menguasai materi pembelajaran sangat lemah. Tidak hanya itu, selain sulit memahami siswa juga kurang peduli terhadap pembelajaran. Siswa juga lebih banyak berbicara dan bercanda tawa dengan teman serta keluar masuk kelas alasan ke toilet dengan waktu yang cukup lama. Kedisiplinan siswa untuk memasuki kelas juga kurang sehingga guru harus menunggu sampai seluruh siswa masuk dan siap untuk mengikuti pembelajaran.

Dari berbagai masalah tersebut, berdampak pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa di kelas XI IPS² SMA Shalom Bengkayang. Dengan data hasil penilaian tengah semester (PTS) siswa bahwa dari jumlah 28 siswa terdapat 85% siswa yang nilainya tidak memenuhi standar ketuntasan pada mata pelajaran sejarah. Dimana standar ketuntasannya rata-rata 75.

Melihat hal itu, Peneliti ingin melibatkan siswa secara langsung didalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif serta dapat menimbulkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*).

Problem based learning (PBL) merupakan sesuatu pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (A. K. Brahmowisang, 2019).

Menurut Nurhadi (2004: 109), Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Kemampuan berpikir kritis

merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah (K. A. Brahmowisang, 2020).

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Investigasi Penggunaan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Shalom Bengkayang”.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran sejarah
- 2) Terdapat beberapa siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Pembelajaran sejarah sangat membosankan karena hanya menjadi pendengar dan mencatat.
- 4) Terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 5) Kemampuan dalam menguasai materi pembelajaran sangat lemah.
- 6) Kurangnya ketertiban dan kesiapan siswa saat pembelajaran.
- 7) Kurangnya kedisiplinan waktu siswa saat masuk kelas.

2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan pengkajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan model *problem based learning* pada pembelajaran sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang dalam meningkatkan hasil belajar?

- b. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang melalui penggunaan model *problem based learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan model *problem based learning* pada pembelajaran sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang dalam meningkatkan hasil belajar!
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang melalui penggunaan model *problem based learning*!

D. Manfaat Penelitian

Sudah seharusnya pada setiap kegiatan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Begitu pula dalam penelitian ini dimana terdapat manfaat praktis dan manfaat teoritis didalamnya. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan referensi dalam pengembangan keilmuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat ditemukan model dan langkah-langkah yang tepat dalam bimbingan belajar, sehingga akan bermanfaat dan memudahkan bagi siswa dalam memilih model belajar yang tepat agar memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas sehingga mampu

meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja pengelolaan pembelajaran, terutama dalam menemukan dan mempergunakan model pembelajaran alternatif di kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sekolah, guru, dan siswa.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan disiplin ilmu selama menempuh perkuliahan dengan keadaan nyata di lapangan sehingga menambah pengalaman serta menyadari pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup penelitian ini diantaranya terdapat dua ruang lingkup penelitian yaitu adanya variabel penelitian dan definisi operasional yang masing-masing memiliki keterkaitan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang bervariasi yang berhubungan dengan objek yang lainnya. Sugiyono (2011:38) menyatakan bahwa “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tindakan, dan variabel hasil, diantaranya sebagai berikut:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menurut Handayama (2014:212) ada beberapa tahapan model pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut:

1. Orientasi siswa pada masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

b. Variabel Hasil

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS²SMA Shalom Bengkayang yaitu Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), dan Aplikasi (C3) yang diperoleh dari test dilakukan awal siklus (Pretest) dan di akhir siklus (posttest) setelah siswa diberikan model *problem based learning* (PBL) serta diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat setiap siklusnya sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas hal yang akan diamati. Definisi ini diberikan untuk mendapatkan kejelasan makna dari variabel yang akan diteliti atau untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam menafsirkan variabel yang akan diteliti. Istilah dalam variabel penelitian yang perlu didefinisikan secara operasional adalah:

a. Pembelajaran Sejarah

Menurut Permana (2020: 10-11) pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah, maka memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Sardiman (2012:210) menyatakan bahwa

pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa.

b. Model *problem based learning*(PBL)

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang terstruktur dan bersifat terbuka (Fathurrohman, 2015). Selain itu, model *problem based learning* pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dengan konteks yang terbuka serta pembelajaran yang inovatif dapat mengajak peserta didik untuk belajar aktif dalam memecahkan masalah (Vera & Wardani, 2018). Dengan demikian model *problem based learning* siswa lebih banyak kecakapan dari pada pengetahuan yang dihafal. Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan dalam penguasaan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman belajar dan dapat mengubah sikap atau perilaku peserta didik yang dapat dinilai dengan carates maupun nontes yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotor(Ainun & Naimi, 2023).

1. Ranah kognitif

Hasil belajar ranah kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam kawasan kognisi. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri atas 6 ranah, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis dan penilaian.

Standar keberhasilan hasil belajar dari ranah kognitif untuk mata pelajaran ini, ditetapkan sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah. penelitian ini dikatakan berhasil jika minimal 75% dari jumlah keseluruhan satu kelas telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap atau nilai siswa. Hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran di ranah afektif tampak pada tingkah laku siswa seperti gigih mengerjakan soal, partisipasi dan mempunyai kepedulian dengan temannya, memberikan saran dan masukan pada saat berdiskusi, mau bertanya pada guru, percaya diri dalam menjawab dan mau mengeluarkan pendapat.

Standar keberhasilan dari hasil belajar ranah afektif ini adalah sekurang-kurangnya 75% siswa di dalam satu kelas mendapatkan predikat baik atau sangat baik pada mata pelajaran.

3. Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Taksonomi hasil belajar psikomotorik diklarifikasikan menjadi enam, yaitu Persepsi (perception), Kesiapan (set), Gerakan terbimbing (guided response), Gerakan terbiasa (acustomed movement), Gerakan kompleks (complex movement), serta Kreativitas (creativity).

Standar keberhasilan dari hasil belajar ranah afektif ini adalah sekurang-kurangnya 75% siswa di dalam satu kelas mendapatkan predikat baik atau sangat baik pada mata pelajaran.