BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam meningkatkan kelangsungan dan perkembangan kehidupan manusia. Melalui pendidikan dicetak sumber daya manusia-manusia yang berkualitas untuk menjadi penggerak kemajuan dan pembangunan suatu bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah "Untuk mengembangkan kemampuan dan untuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Menurut Purwanto (2009: 19-20) "Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam arti sempit pendidikan ialah usaha sadar dan

terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya. Pendidikan dalam pengertian ini dilakukan oleh institusi formal sekolah". Maka berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku, watak dan mencerdaskan peserta didik agar menjadi pribadi yang dewasa, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta mampu bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

Persyaratan penting untuk terwujudnya pendidikan bermutu adalah pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru yang professional dan handal dalam keahliannya. Guru dituntut untuk membantu perkembangan siswa dalam segi kognitif, efektif dan psikomotorik bukan hanya semata memberikan sejumlah ilmu pengetahuan, tetapi juga harus menciptakan kondisi agar siswa belajar terus-menerus. Unsur-unsur tersebut menjadi terpadu dan terjalin dalam hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada saat pengajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan pada umumnya yang bertujuan membawa anak didik atau siswa menuju pada keadaan yang lebih baik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dari ketercapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan yang dimaksud dapat diamati dari dua sisi yaitu tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2001).

Salah satu faktor yang saat ini merupakan masalah proses pembelajaran adalah anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses

pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi dan otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, Ketika anak didik itu lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin dengan praktek dan aplikasi karena, dengan pembelajaran guru yang kurang menyenangkan murid.

Dalam proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh sebuah paradigma yang menyatakan bahwa sebuah pengetahuan (*knowledge*) merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Begitu juga dengan situasi kelas sebagian besar masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, serta penggunaan metode ceramah sebagai pilihan utama strategi belajar mengajar, karena dengan penggunaan metode ceramah ini tidak membuat guru repot, sibuk dan tidak menambah pekerjaan dalam membuat suatu model pembelajaran yang akan dipraktekkan di depan kelas.

Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan model konvensional ceramah tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sering dijumpai masalah lain, misalnya sebagian besar nilai-nilai siswa rendah dalam sejumlah mata pelajaran khususnya sejarah. Hasil belajar yang dicapai belum memuaskan mengingat masih banyak siswa yang memproleh nilai dibawah standar yang ditetapkan terutama dari hasil survei di lapangan, nilai siswa-siswa SMA UISU Medan kurang dari 70, sedangkan nilai KKM siswa harus mencapai 75. Permasalahan lain yang sering terjadi adalah cara mengajar guru yang masih tampak belum memanfaatkan kemampuan secara optimal. Guru saat ini cenderung mengajar kurang bervariasi, latihan yang diberikan belum maksimal dan umpan balik serta koreksi dari guru yang jarang diterapkan. Padahal guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar siswa bahkan transformator ilmu terhadap siswa kelas.

Sejarah merupakan salah satu bagian ilmu sosial yang mengkaji tentang masa lampau. Dalam mempelajari sejarah banyak sekali kita temukan definisi-definisi tentang sejarah menurut Ismaun (1933: 277)

> “Sejarah ialah suatu penggambaran ataupun rekonstruksi peristiwa, kisah maupun cerita, yang benar-bear terjadi pada masa lalu. Sejarah merupakan catatan atau rekaman tentang segala aspek kehidupan manusia pada masa lampau”

Jadi pendidikan sejarah sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat mendewasakan mereka. Secara umum sejarah memiliki kegunaan yang sangat luas dan

bermakna, seperti dalam bidang pendidikan dan memberikan inspirasi serta kesenangan. Suwardi (1988: 9).

Pembelajaran sejarah disekolah umumnya dianggap pelajaran yang sangat membosankan. Karena, pokok materinya membahas tentang masa lalu. alasan lain adalah sistem pengajaran yang masih bersifat konfensional, metode dan strategi pengajaran yang monoton sehingga mengakibatkan kata membosankan tidak luput dari pandangan masyarakat terutama anak sekolah terhadap mata pelajaran sejarah. Akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mempelajarinya.

Untuk mengetahui masalah tersebut diperlukan usaha atau cara yang kreatif dan inovatif. Misalnya dalam memilih strategi, media, mteode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu alternatif pendekatan pengajaran yang dapat digunakan adalah perbandingan dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dan *Jigsaw* yang diharapkan hasil dari kedua model tersebut mampu melihat hasil belajar siswa dalam belajar sejarah pada mata pelajaran sejarah.

Materi yang akan diajarkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan pengertian sejarah berdasarkan asal usul kata dan pandangan para tokoh di kelas XI SMA UISU Medan Tahun Ajaran 2019/2020. Alasan penulis memilih materi ini adalah diharapkan dengan perbandingan dua model pembelajaran yaitu *Cooperative Script* dan *Jigsaw* dapat menjadikan siswa antusias dan menambah gairah dalam pembelajaran sejarah sehingga pelajaran sejarah bukan lagi pelajaran

yang membosankan untuk dipelajari. Dan diharapkan dapat melihat model pembelajaran apakah yang diminati oleh siswa dengan membandingkan dua model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan eksperimen dengan judul "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* DAN *JIGSAW* PADA MATERI SUMPAH PEMUDA DI KELAS XI SMA UISU MEDAN".

B. Identifikasi Masalah

Dengan demikian berdasarkan hasil latar belakang masalah di atas dapat didefinisikan beberapa masalah antara lain :

1. Pembelajaran anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir.
2. Metode yang digunakan pada siswa masih menggunakan metode ceramah sehingga, siswa cenderung pasif dalam menerima pembelajaran oleh guru.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Sumpah Pemuda sehingga, masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah standar.
4. Model kooperatif sangat jarang dilaksanakan dalam mata pelajaran seperti sejarah.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dipaparkan, maka penelitian perlu dibatasi pada :

1. Model pembelajaran sejarah yang akan digunakan yaitu Model *Cooperative Script* dan *Jigsaw*.
2. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah sumpah pemuda.
3. Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI semester ganjil di SMA UISU Medan.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Bagaimana penggunaan dan perbandingan *Cooperative Script* dan *Jigsaw* pada materi Sumpah Pemuda yang diterapkan di SMA UISU?
2. Bagaimana penggunaan dan perbandingan *Cooperative Script* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan pada materi Sumpah Pemuda di SMA UISU ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *Cooperative Script* dan *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan pada materi Sumpah Pemuda di SMA UISU ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penggunaan *Cooperative Script* dan *Jigsaw* pada materi yang diterapkan di Sumpah Pemuda di SMA UISU.

2. *Cooperative Script* dan *Jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa yang diajarkan pada materi Sumpah Pemuda di SMA UISU.
3. Pengaruh penggunaan *Cooperative Script* dan *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan pada materi Sumpah Pemuda di SMA UISU.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki manfaat bagi pembacanya. Oleh karena itu, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
   a. Sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Sumpah Pemuda di Kelas XI SMA UISU Medan Tahun Ajaran 2019/2020.
   b. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumpah Pemuda siswa di Kelas XI SMA UISU Medan Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Bagi guru
   a. Sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran mata pelajaran sejarah siswa di Kelas XI SMA UISU Medan Tahun Ajaran 2019/2020.
   b. Sebagai penambahan wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model *Cooperative Script* dengan *Jigsaw* yang diajarkan pada materi Sumpah Pemuda.
3. Bagi sekolah
   a. Sebagai upaya memperbaiki prestasi sekolah.
   b. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada hasil belajar siswa.