

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang pastinya ingin berubah lebih baik, baik itu tindakan, perilaku dan juga masa depan. Untuk mencapai hal – hal tersebut, maka haruslah manusia mendapat didikan dan binaan melalui pendidikan. Pengertian pendidikan yaitu usaha yang dilakukan secara terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar mengajar agar peserta didik bisa mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri agar mempunyai kemampuan mengendalikan diri, akhlak mulia, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam bermasyarakat, bernegara, serta berbangsa (UU No. 20 tahun 2003).

Pendidikan berperan dalam menciptakan generasi yang damai, cerdas, demokratis, dan terbuka. Peserta didik harus dituntun dan didorong agar mau belajar serta mempelajari banyak hal. Pendidikan berperan penting dalam kehidupan, dengan menempuh pendidikan seseorang menjadi terbekali untuk hidup di masa depan. Pembaharuan-pembaharuan bidang pendidikan perlu untuk dilakukan agar kualitas pendidikan menjadi semakin meningkat.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengusahakan pemerataan serta perluasan kesempatan agar mendapatkan pendidikan bermutu bagi rakyat Indonesia. Pendidikan harus dilakukan optimal dengan disertai adanya dukungan serta perlindungan sebagai perwujud tercapainya tujuan.

Belajar adalah proses aktif yang membutuhkan bimbingan serta dorongan ke arah tujuan yang ingin dicapai (GBHN, 1999: 20).

Keberhasilan serta kualitas pembelajaran ditentukan dari ketetapan serta kemauan guru memilih metode pembelajaran (Wahab, 2008: 36). Iklim pembelajaran yang guru kembangkan berpengaruh besar pada kegairahan dan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tujuan pendidikan perlu didukung dengan iklim pembelajarankondusif.

Pendidikan mempunyai peran penting untuk membentuk generasi yang damai, cerdas, demokratis, dan terbuka. Pendidikan sendiri sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan membekali seorang individu dalam emnghadapi masa depan. Belajar adalah proses aktif yang membutuhkan bimbingan serta dorongan ke arah tujuan yang ingin dicapai. Pembaharuan-pembaharuan bidang pendidikan perlu untuk dilakukan agar kualitas pendidikan menjadi semakin meningkat.

Perubahan kurikulum berimbas pada elemen serta pendidikan selaku penyelenggara pendidikan. Perubahan tersebut memiliki banyan dampak, namun juga dapat meningkatkan serta memperbaiki kualitas pendidikan. Pendidikan di negara Indonesia belum bisa memenuhi kebutuhan masyarakat. Hal ini ditandai dengan perubahan-perubahan kurikulum pendidikan. Perubahan kurikulum dianggap salah satu usaha menjadikan kualitas pendidikan menjadi semakin baik.

Guru selaku pihak pelaksana perubahan kurikulum tersebut harus melakukan adaptasi dengan tuntutan dari kurikulum 2013. K-2013 menerapkan proses pembelajarannya dengan memakai *scientific approach* (pendekatan ilmiah).

Diterapkannya pendekatan ini diharapkan guru harus bisa melaksanakan fungsi dan tugasnya dengan profesional. Pembelajaran yang menerapkan siswa sebagai objek pembelajaran harus diubah dengan pembelajaran yang menerapkan model dan strategi pembelajaran kontekstual agar siswa dapat merekonstruksi pengetahuan yang dimilikinya dengan mandiri (*student-center learning*). Proses pembelajaran di kelas yang menerapkan konvensional menempatkan guru menjadi pusat pembelajaran dan siswa menjadi objek pelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah pembelajaran sejarah dianggap salah satu pembelajaran yang tidak penting, membosankan, serta tidak menarik. Alasan pelajaran sejarah dianggap membosankan karena di dalamnya pengajaran mengutamakan fakta, sehingga perlu memperoleh perhatian dalam proses pembelajaran sejarah. Rasa kebosanan selama proses pembelajaran menjadikan peserta didik enggan untuk belajar sejarah (Soedjatmoko, 1981: 67).

Pelajaran sejarah berperan penting untuk menciptakan generasi yang sesuai UU No. 20 tahun 2003. Pembelajaran sejarah dengan menerapkan pendekatan ilmiah memakai metode kontekstual diharapkan bisa mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran sejarah dapat menjadikan siswa terdorong berpikir kritis serta memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang sudah ia dapatkan di masa lalu untuk menjadikan ia lebih memahami kehidupan dan agar siswa bisa menganalisis kehidupan di masa mendatang. Setiap kejadian bisa menjadikan manusia menjadi lebih baik jika ia mampu mempelajari dan memahami arti dari kejadian tersebut.

Dalam proses belajar mengajar sejarah di sekolah, masih sering dijumpai ada oknum guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan di kelas. Tentunya hal ini akan mengurangi motivasi siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Padahal apabila menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik agar kualitas belajarnya semakin maju dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Ada beberapa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, membangkitkan motivasi belajar. Kedua mengulang apa yang telah dipelajari. Ketiga menyediakan stimulus belajar. Keempat mengaktifkan respon siswa. Kelima memberikan umpan balik dengan segera. Dan yang keenam melaksanakan latihan yang serasi.

Media pembelajaran memiliki fungsi efektif di pembelajaran tanpa mengharuskan kehadiran guru. Media pembelajaran dapat berbentuk video, gambar, dan software computer yang bisa digunakan oleh peserta didik. Media dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal situasi yang telah dibuat, tujuan pembelajaran ialah pedoman dalam mencapai tujuan, bahan-bahan yang sudah telah disusun, dan evaluasi.

Masa Pandemi Covid-19 memberi tantangan dunia pendidikan. Upaya meredam Covid-19, pemerintah melarang berkerumun serta menghimbau agar menjaga jarak fisik. Melalui Kemendikbud pemerintah sudah melarang sekolah sekolah melaksanakan pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas dan memerintahkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring (Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020). Sekolah sekolah harus menyelenggarakan pembelajaran online. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan aktif. Akan tetapi

penerapan kebijakan tersebut berakibat pada kendala belajar yang dialami oleh peserta didik. Masalah yang sering dijumpai adalah kekurangan device yang memadai (Laptop, Komputer, dan HP), kestabilan jaringan dan keterbatasan kuota dan lain sebagainya

Berdasarkan temuan dilapangan hal serupa juga terjadi di SMK Puri Wisata Pancasari, khususnya dikelas X Tata Boga. Dimana pada tanggal 26 Juli 2021 dilaksanakan proses observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, dimana peneliti menemukan bahwa proses belajar dilakukan dengan menerapkan system pembelajaran daring dengan menggunakan platform atau aplikasi *Google Classroom* sebagai Platform melaksanakan pembelajaran. Selain *Google Classroom*, guru juga menggunakan media Youtube sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran serta menggunakan *Google Form* Sebagai pembantu dalam melakukan absensi dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMK Puri Wisata Pancasari yaitu bapak Ketut Satria S.E, ditemukan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dalam satu kelas secara umum kebanyakan mendekati KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Penurunan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang memperoleh rata – rata 55,75%. Hal ini terjadi dikarenakan menurunnya aktivitas pembelajaran siswa yang di latar belakang oleh; 1) pembelajaran daring mengalami kendala akibat jaringan yang tidak stabi;, 2) buku pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mengalami keterbatasan jumlah sehingga tidak semua siswa memiliki buku yang menyebabkan siswa harus berbagi satu sama lain, 3) guru jarang menggunakan media pembelajaran dan cenderung monoton, 4) terbatasnya kuota serta device yang dimiliki oleh siswa, 5)

materi pelajaran yang cukup padat sehingga siswa tidak mendapatkan penjelasan terkait materi secara penuh.

Berdasarkan pemaparan diatas, permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan memakai media pembelajaran yang menjadikan respon dan semangat peserta didik meningkat. Media pembelajaran yang bisa menjadikan respon dan keaktifan peserta didik salah satunya adalah media teka teki silang. Media ini jika diterapkan saat pembelajaran bisa digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa serta mengetahui hasil belajar dari peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan Suyanto, 2008 menerangkan jika teka – teki silang jika diterapkan saat pembelajaran dapat menguatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik. Media teka teki silang dapat menjadikan peserta didik memperoleh suasana belajar berbeda ketika pembelajaran sejarah. Hal ini dikaarenakan peserta didik terlibat secara langsung dalam permainan edukasi dan melatih kemampuan berpikir peserta didik sehingga ia lebih memahami materi sejarah. Penggunaan TTS saat pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini bisa meningkatkan kemandirian peserta didik ketika mencari informasi tentang materi pelajaran dari bermacam-macam sumber. Hasil penelitian ini diharapkan bisa mengubah pembelajaran sejarah yang kurang variatif dan monoton.

Penelitian mengenai pembelajaran daring berbentuk media interaktif dan inovatif sudah banyak dilakukan oleh kalangan akademisi dan praktisi pendidikan. Berkenaan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis penemuan juga telah banyak dikembangkan. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Dwi Eny Lestari dkk (2021) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Daring Model

Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran berbasis penemuan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 4 SDN Gondangslamet pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan perubahan ketuntasan hasil belajar peserta didik dimana pada awalnya pada tahapan pra siklus sebanyak 42,3%. Sedangkan ketika pemberlakuan model pembelajaran ini, siklus I meningkat dengan persentase ketuntasan sebesar 65,4%, dan sementara itu pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yakni sebesar 92,3%.

Penerapan model pembelajaran jenis penemuan berbantu media pembelajaran teka-teki silang juga dilakukan oleh Nia Novita Sari dan Junaidi Junaidi (2021) dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka Teki Silang *Puzzle Discovery Education* pada Siswa Kelas XI IIS SMA”. Penelitian ini dilakukan menggunakan dengan menerapkan 2 siklus. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi dan juga catatan lapangan. Untuk mendapatkan data tentang peningkatan pembelajaran diukur menggunakan rumus Percentages Correction $S=R/N \times 100$ yang mana ketika diterapkan terjadi peningkatan sebesar 17%, sedangkan pada siklus II persentase terjadi peningkatan sebanyak 23%. Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipergunakan kalkulasi dengan rumus $(P=F/N) \times 100\%$ sehingga didapatkan hasil belajar yang akurat dimana pada pra siklus persentasenya hanya 37%, namun ketika pembelajaran dengan model dan media tersebut di atas

diterapkan terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 54% dan siklus II sebanyak 77%.

Penelitian pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran Konstruktivisme berbantu media Teka-teki silang masih jarang dilakukan penelitian ini penting untuk dilakukan dengan peneliti berjudul **“Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Model Konstruktivistik Melalui Media Teka-Teki Silang Pada Materi Pokok Pengaruh Agama Dan Kebudayaan Islam Di Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Tata Boga Smk Puri Wisata Pancasari Tahun Pelajaran 2021/2022”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran pembelajaran Konstruktivistik melalui media Teka – Teki Silang pada siswa kelas X Tata Boga SMK Puri Wisata Pancasari ?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran Konstruktivistik melalui media Teka – Teki Silang pada siswa kelas X Tata Boga SMK Puri Wisata Pancasari ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran pembelajaran Konstruktivistik melalui media Teka – Teki Silang pada siswa kelas X Tata Boga SMK Puri Wisata Pancasari ?
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran pembelajaran Konstruktivistik melalui media Teka – Teki Silang pada siswa kelas X Tata Boga SMK Puri Wisata Pancasari ?

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat serta menambah khasanah keilmuan bagi pengembangan pendidikan terkhusus penerapannya pada pembelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berbermanfaat secara praktis ke pembaca, sebagaimana berikut:

- a. Bagi peneliti lain agar bisa meningkatkan semangat serta minat dan menambah wawasan bagi menghasilkan penelitian sejenis. Penelitian ini dapat dipergunakan rujukan penelitian yang ada kaitan dengan penelitian tentang penerapan ataupun pengaplikasian model pembelajaran daring berbantu media Teka Teki Silang.

- b. Bagi pendidik Sejarah, hasil penelitian ini bisa dibuat acuan strategi mengajar agar siswa menjadi semakin aktif dan semangat belajar secara langsung agar pembelajaran menjadi semakin baik.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan semangat, partisipasi, serta hasil belajar siswa, selain itu juga bisa mengasah kemampuan berfikir kritis serta kreativitas siswa saat memecahkan permasalahan dengan menganalisis berbagai sumber yang relevan.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu landasan pengambilan kebijakan sekolah tentang penggunaan alat serta media pembelajaran yang tepat terkhusus dikelas X Tata Boga SMK Puri Wisata Pancasari.
- e. Bagi jurusan, supaya dapat memperbanyak literatur mengenai pembelajaran daring berbantu media Teka – Teki Silang sehingga selanjutnya dapat dijadikan pedoman oleh mahasiswa untuk mempelajari suatu media pembelajaran dan dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran atau penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

