

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dijalankan secara teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir seseorang atau peserta didik yang berfungsi untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia agar memperoleh kualitas kehidupan menjadi lebih baik.

Pendidikan sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok yang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan pengajaran atau pelatihan adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau memilih (Depdiknas, 2008:353). Dalam kehidupan sehari-hari, proses tersebut dikenal dengan sebutan belajar mengajar dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Kegiatan pembelajaran dalam kelas sangatlah menentukan keberhasilan pencapaian suatu tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, pemahaman yang benar mengenai arti pembelajaran diperlukan oleh pengajar maupun pendidik yang benar-benar mengerti keadaan dalam kelas.

Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dalam rangka memperoleh pengetahuan yang baru dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu agar pembelajaran itu dapat dikatakan berhasil dan

memperoleh keberhasilan siswa guru harus mampu menggunakan metode, model dan media yang interaktif dan menyenangkan.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar-mengajar dapat dilihat dari nilai yang diperolehnya selama kurun waktu tertentu yang diberikan oleh guru melalui mekanisme penilaian yang telah ditetapkan, misalnya dengan menggunakan mekanisme ujian tertulis, dengan kata lain nilai hasil belajar tersebut merupakan salah satu alat ukur yang dapat dilihat untuk mengetahui seberapa berhasilnya siswa dalam kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2011:46) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi Ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sependapat dengan Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2003:3).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Bina Mulya Bandar Lampung, menurut guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X hasil belajar siswa hanya sembilan orang siswa yang nilainya mampu melewati KKM Mata Pelajaran Sejarah yaitu 70, sedangkan kelas yang nilai hasil belajar *kognitif* yang paling rendah adalah kelas X.1 untuk lebih jelas bisa dilihat di Lampiran A.5.

Dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar yang telah ditentukan yaitu 70, dari 23 siswa di kelas X.1 hanya 7 siswa (30,5%) yang

mampu mencapai KKM, Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan belajar yaitu berjumlah 16siswa (69,5%).Hal ini didasarkan pada pendapat Djamarah (2000:18) apabila pembelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah (Djamara dan asswan, 2006:107).

Hasil belajar siswa yang rendah di SMA Bina Mulya dipengaruhi oleh kurang aktif dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran Sejarah.Para siswa beranggapan bahwa Pelajaran Sejarah merupakan Pelajaran yang membosankan selain itu guru dalam proses belajar mengajar baik dalam penyajian materi dan model yang digunakan lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru atau monoton, sehingga mengurangi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.Guru diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi dan siswa menjadi objek dimana guru memberikan informasi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Untuk itu, hendaknya guru memiliki beberapa cara untuk dapat menggunakan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga pelajaran sejarah tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan. Sesuai dengan pendapat Suryosubroto menyatakan bahwa “Metode Pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menentukan keberhasilan belajar siswa karena metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran” (Suryosubroto, 1997:149). Jadi, metode pembelajaran mempunyai peranan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena dengan menggunakan model pembelajaran yang baik diharapkan dapat berpengaruh baik pula kepada hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif dalam suatu pembelajaran

ialah keberhasilan siswa dalam pembelajaran dilihat dari pengetahuan yang bisa didapat dalam proses belajar.

Berdasarkan masalah di atas, yaitu hasil belajar *Kognitif* siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar yang disebabkan oleh kurang aktifnya siswa dalam belajar dan kurang bervariasinya metode dan model yang digunakan guru ketika mengajar, maka harus diujicobakan menggunakan model pembelajaran yang lebih mengacu pada pembelajaran yang aktif dan dapat membuat siswa mau mencari tahu, menganalisis, dan menyampaikan ide-idenya sesuai dengan potensi masing-masing yang dimilikinya karena tidak semua siswa memiliki daya serap pelajaran yang tinggi, bahkan ada siswa yang sama sekali tidak memahami maksud dari pembelajaran yang diberi oleh guru. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *kognitif* adalah model pembelajaran *Team Quiz*. Di harapkan dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif siswa bisa lebih bersemangat untuk belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar kognitif.

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, disini siswa dituntut untuk berfikir dalam suasana yang aktif, sehingga bisa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh silberman, “penjelasan dan pemeragaan semata dengan tidak membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar yang aktif” (Silberman, 2014:9)

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran Sejarah siswa Kelas X.1 Di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 ?
2. Seberapa besar taraf signifikan pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 Di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah siswa Kelas X.1 Di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Untuk mengetahui seberapa besar taraf signifikan pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran Sejarah siswa Kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. antara lain:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam pembentukan menjadi guru yang professional dan memberi wawasan sebagai calon pendidik untuk menggali kemampuan siswa dalam meningkatkan motivasi siswa belajar Sejarah.
- b. Bagi siswa, membangkitkan rasa semangat siswa dan motivasi dalam pembelajaran Sejarah. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengembangkan kemandirian, melatih berbicara serta mengeluarkan pendapat.
- c. Bagi guru, merupakan salah satu referensi model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi serta menambah wawasan dan keterampilan dalam kegiatan

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam peningkatan mutu pembelajaran khususnya Mata Pelajaran Sejarah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMA Bina Mulya Bandar Lampung.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMA Bina Mulya Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini adalah tahun pelajaran 2015/2016.

5. Konsentrasi Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini, yaitu ruang lingkup ilmu Pendidikan Sejarah.

REFERENSI

- Depdiknas.2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia.Jakarta : pusat Bahasa. Halaman 353
- Purwanto. 2011.*Evaluasi Hasil Belajar*. Penerbit Pustaka Pelajar. Yogyakarta. Halaman 46
- Nana Sudjana. 2003. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Halaman 3
- Syaifull Bahri Djamara dan Asswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 107
- Suryosubroto. 1997. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 149
- Melvin L. Siberman. 2014. *Active Learning*. Bandung : Nuansa Cendikia. Halaman 9