

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang utama dalam proses pendidikan, karena keberhasilan dari pendidikan nasional dapat dilihat dari upaya kegiatan belajar mengajar yang tepat dan adanya peningkatan dalam kualitas siswa. Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan yang sentral, hal ini karena guru dapat menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Guru seharusnya selalu membuat perencanaan pembelajaran dengan seksama dan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat guna. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran (Kusumaningtyas, 2018, hlm.41), penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Hamalik, 1994, hlm 12). Penggunaan media dalam dunia pendidikan diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, guru harus dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Sehingga jika merujuk pada Undang-undang tersebut maka seorang guru tidak bisa mengajar hanya menggunakan metode ceramah saja, hal ini ditakutkan proses pembelajaran yang tercipta di kelas menjadi membosankan dan siswa tidak lagi tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas karena lebih banyak melakukan aktivitas dari pada pembelajaran seperti biasa hal tersebut karena dampak dari penggunaan media yang mengharuskan dilakukan secara praktek (Rusman, 2011, hlm. 42). Atas dasar itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, bermuatan materi yang interaktif, menyenangkan dalam penggunaannya dan membuat antar siswa saling bekerjasama. Mengacu pada jenis media

Dewi Musrofatn, 2023

PENGUNAAN MEDIA HISTORY CARD UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 LOSARI, BREBES)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran menurut Rudy Bretz yang dikutip dari (Wibawa, 2001, hlm 31) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu audio, visual dan audio visual. Perencanaan media yang peneliti buat berkaitan dengan penggunaan media audio visual yaitu dengan menggunakan gawai sebagai medianya.

Gawai sendiri adalah sebuah istilah baru dalam bahasa Indonesia yang berarti perangkat elektronik. Gawai selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik dan selalu ada pembaharuan yang membuat penggunaannya menjadi lebih nyaman dan praktis. Menurut Osland (dalam Effendi, 2012, hlm. 2), gawai adalah sebuah alat elektronik dengan bermacam-macam fungsi yang ditawarkan. Bentuk-bentuk gawai diantaranya adalah komputer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau *smartphone*. *Smartphone* adalah bentuk gawai yang akan digunakan dalam penelitian kali ini, *smartphone* dipilih karena dimiliki oleh banyak siswa dan penggunaannya yang mudah serta praktis.

Penggunaan media pada pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan hal ini karena pembelajaran sejarah dianggap monoton dan membosankan oleh banyak siswa. Media pada pembelajaran sejarah yang banyak digunakan juga terkesan sederhana dan tidak menarik sehingga banyak siswa yang akhirnya malas untuk belajar. Melihat permasalahan umum yang sering terjadi pada pembelajaran sejarah, peneliti melakukan observasi pra-penelitian yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes, dan menemukan permasalahan pada kegiatan belajarnya. Masalah tersebut yaitu kurang maksimalnya kerjasama antar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari kondisi kelas yang tidak kondusif pada saat proses diskusi, siswa pada umumnya sibuk dengan gawai yang dipegangnya dan tidak adanya diskusi antar siswa, sehingga pembelajaran terlihat pasif. Pada saat diskusi kelompok antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tidak terlihat, siswa enggan berkelompok dan memilih mengerjakan sendiri dengan mengandalkan gawai sebagai teman diskusi, siswa juga memiliki sikap individualis yang tinggi sehingga tidak terjadi proses kerjasama antar siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru.

Melihat permasalahan pada pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan dan merujuk pada hasil pra-penelitian yang peneliti dapatkan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes, peneliti memilih penelitian tindakan kelas karena peneliti menggharapkan adanya perbaikan dalam pembelajaran sejarah khususnya pada kerjasama yang terjalin antar siswa. Peneliti sudah melakukan pengamatan di sekolah SMAN 1 Losari Brebes dan melakukan wawancara dengan guru mitra untuk berdiskusi guna menemukan solusi mengenai permasalahan yang didapat. Dari diskusi tersebut kemudian didapat bahwa di SMA Negeri 1 Losari Brebes kelas XI IPS 1 pada pelajaran sejarah ditemukan permasalahan yang penting, permasalahan itu adalah tidak terjalinnya kerjasama siswa saat proses diskusi pada pembelajaran sejarah, selain itu pembelajaran yang membosankan sehingga siswa lebih memilih bermain gawai selama proses belajar. Guru mitra juga peneliti setuju untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kerjasama selain itu media tersebut juga dapat mengoptimalkan penggunaan gawai yang dimiliki siswa. Kerjasama siswa di dalam kelas seharusnya terjadi bila antar siswa ataupun siswa dengan guru saling berinteraksi dan membangun hubungan yang dinamis demi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto (2006, hlm 66) kerjasama adalah bentuk usaha bersama guna mencapai tujuan tertentu. Kerjasama diharapkan ada di dalam kelas adalah siswa yang saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, saling menerima dan mendukung sesama untuk dapat menciptakan persaingan yang positif, dan juga diharapkan siswa saling menghargai dan percaya diri terhadap apa yang dikerjakan. Pandangan kerjasama yang disampaikan Soejono tersebut bertentangan dengan apa yang ada di kelas, sehingga perlu adanya perbaikan untuk mencapai kerjasama siswa yang maksimal.

Media yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah jenis media dengan permainan kartu pintar yang bertujuan untuk mengenalkan alur sejarah dan berbasis digital. Media permainan kartu ini awalnya dibuat oleh Adhicipta Raharja Wirawan, dosen Universitas Surabaya dan seorang desainer game salah satu karyanya diberi nama *Linimasa Card Game* yang di dalamnya terdapat dua jenis

kartu yaitu kartu tokoh dan kartu peristiwa yang saling berhubungan, kartu ini juga dilengkapi dengan kuis digital yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar kartu. Permainan ini bahkan telah diuji oleh beberapa peneliti seperti oleh Laksmi Puspitowardhani (Founder Bina Edukasi dan *Co-founder Invention Collaboration*) melalui *Class Action Research* saat menempuh program Magister Psikologi di Universitas Airlangga tahun 2017. Dalam penelitiannya terjadi kenaikan nilai pada pelajaran sejarah hal ini karena pembelajaran sejarah menggunakan media Linimasa *Card Game* sangat menarik dan tidak membosankan, selain itu siswa juga dituntut untuk aktif pada saat proses pembelajaran. Penelitian lain mengenai Linimasa *Card Game* juga dilakukan di SMA Negeri Tuban oleh Gargarisna Diputra, didasari atas sulitnya memahami materi pada pembelajaran sejarah dengan hasil peningkatan prestasi belajar siswa pada post tes menunjukkan bahwa 29 siswa mengalami peningkatan dengan persentase 82% (Diputra, 2018, hlm. 79). Permainan kartu sejarah dengan desain serupa juga dilakukan oleh Galun Eka, penelitian yang didasari atas pembelajaran sejarah yang selalu berpusat pada guru sehingga siswa pasif dalam proses belajar mengajar dengan hasil yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus penelitiannya (Eka, 2019, hlm. 1-8).

Peneliti melihat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan Linimasa *Card Game* dan media permainan kartu sejarah yang serupa, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan media permainan kartu sejarah yang peneliti beri nama *History Card* dimana dalam pelaksanaannya mirip dengan Linimasa *Card Game*. *History card* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada penelitian ini peneliti mendesain kartu lebih kompleks dengan cakupan materi yang menyesuaikan dengan materi ajar dan memfokuskan permainannya pada kerjasama siswa. Dalam permainannya nanti merunut kepada permainan kartu pada umumnya namun dalam permainan kartu tersebut siswa dituntut bekerjasama dalam memecahkan permasalahan lewat diskusi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu untuk menemukan pasangan kartunya, di sini siswa dapat bekerjasama dengan pasangannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan hasil *scan* kartu dalam gawainya. *History card* dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini mengingat permasalahan yang terdapat di kelas XI IPS 1

SMAN 1 Losari Brebes adalah pasifnya proses diskusi pada saat pembelajaran, sehingga *history card* yang dalam prakteknya akan dimainkan dengan kegiatan diskusi serta memerlukan gawai dalam bermain dinilai pas untuk diterapkan. Diilai pas karena ditinjau dari segi konten *history card* berisi materi sejarah dengan pengembangan media yang tepat guna yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran lewat tantangan dalam mencari pasangan kartu dan memecahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam kartu tersebut lewat *scan* dari gawai. Sehingga dalam hal ini siswa diharuskan untuk mengikuti pembelajaran yang interaktif, saling membantu dan juga menghargai pendapat lain sesuai dengan nilai-nilai peningkatan kerjasama.

Dilihat dari pemaparan di atas, maka penelitian ini menginginkan adanya peningkatan dalam kerjasama di kalangan siswa melalui penggunaan media *history card*. Maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media *History Card* untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes).”

1.2. Rumusan Masalah

Dilihat dari pemaparan tersebut, rumusan masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Penggunaan *History Card* untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes?”

Berdasarkan permasalahan utama tersebut, peneliti merumuskan permasalahan menjadi beberapa pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran menggunakan *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran menggunakan *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes?
3. Bagaimana peningkatan kerjasama siswa menggunakan *history card* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes?

4. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Losari Brebes?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang ada mengenai kerjasama siswa dan penggunaan media *history card*, tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Mendapatkan penggambaran pada tahap perencanaan dengan menggunakan media *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mendeskripsikan tahap pelaksanaan dengan penggunaan media *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Memaparkan perkembangan dalam kerjasama siswa menggunakan *history card* dalam pembelajaran sejarah.
4. Mendeskripsikan segala bentuk upaya dan solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam menggunakan media *history card* sebagai upaya peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini bagi berbagai pihak yaitu:

1. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman baru, dan berusaha mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi pada penggunaan *history card* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Bagi Guru

Memperoleh ilmu dan pengalaman yang baru dalam mengembangkan media digital yaitu media *history card* sebagai upaya peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan rujukan dalam upaya pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah yang berbasis digital.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut tahapan-tahapan penulisan pada penelitian ini diantaranya:

Bab I Pendahuluan, pada bagian ini berisi penjabaran tentang masalah yang akan diteliti. Adapun subbab dalam bab 1 ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, juga struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bagian ini berupa berbagai rujukan yang akan digunakan peneliti untuk membantu memberikan ilmu sebagai acuan pengembangan penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian. Dalam bab ini akan dibahas mengenai tahapan penelitian. Dalam bab ini juga berisi tentang metode, subjek dan tempat lokasi, desain yang digunakan, teknik, alat dan pengolahan data.

Bab IV Hasil dan Bahasan Penelitian, bagian ini berupa penjabaran mengenai penemuan dalam penelitian yang didukung oleh sumber penguat.

Bab V Simpulan dan Saran, dalam bab ini, penulis memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.