

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejarah adalah mata pelajaran yang dianggap penting karena mempunyai nilai makna sosial yang dapat berguna untuk menghindari suatu kesalahan diulang kembali dalam sebuah perkembangan ataupun perubahan masyarakat (Kuntowijoyo, 2005). Dengan memahami sejarah, para siswa dapat mengambil banyak pembelajaran baik itu dari perilaku maupun dari kejadian yang dilakukan oleh para pendahulu.

Pendidikan sejarah tidak hanya mewariskan nilai-nilai tokoh dan kepribadian bangsa Indonesia, tetapi juga berfungsi sebagai ilmu sosial penting untuk menganalisis perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan sejarah, dapat lahir pemimpin masa depan yang bijaksana dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan yang berdampak besar bagi keberlanjutan bangsa. Mengabaikan pendidikan sejarah berarti menghilangkan nilai-nilai luhur tokoh bangsa dan merusak masa depan bangsa, karena kita akan kehilangan cerminan kehidupan yang diperlukan untuk membangun bangsa ini (Suparjan, 2020).

Fungsi dan tujuan utama dari adanya pembelajaran sejarah di sekolah untuk menumbuhkan pemikiran kritis, pengetahuan, pemahaman, keterampilan hingga dapat diimplementasikan pada perilaku sehari-hari. Meskipun memiliki fungsi dan tujuan yang beragam namun sejarah ini memiliki perspektif yang membosankan (Nabila et al., 2023). Alasan sejarah memiliki perspektif demikian karena pelajaran sejarah berisi materi saja sehingga para pengajar hanya mengandalkan ceramah untuk menyampaikan materi.

Perspektif mengenai mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan juga tumbuh di kelas X 1 SMAN 1 Karangnunggal salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Tasikmalaya. Data hasil observasi minat belajar siswa dan guru sejarah kelas X 1 di SMAN 1 Karangnunggal menunjukkan bahwa munculnya perspektif tersebut karena cara penyampaian pembelajaran yang cenderung hanya berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif. Guru pengampu mata pelajaran sejarah juga terkadang merasa kesulitan

ketika harus menjelaskan suatu peristiwa dan para siswa harus menghafal tanggal dan kronologi peristiwa tersebut.

Kemampuan ingatan seseorang bervariasi, tergantung pada seberapa mudah atau sulitnya menerima informasi dari guru. Ada beberapa metode untuk melatih daya ingat. Pertama, melalui pembiasaan atau pengulangan. Kedua, dengan menyanyikan lagu. Ketiga, melalui bercerita. Keempat, melalui permainan. Saat siswa bermain dan berbicara, mereka mengembangkan kemampuan ingatannya dengan berbicara dan menggunakan kata-kata (Anisah & Maulidah, 2022).

Materi yang dianggap sulit untuk disampaikan menurut hasil wawancara dengan guru sejarah terdapat pada BAB II Sub bab kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha. Dilihat dari hasil observasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang siswa butuhkan adalah pembelajaran yang berbasis permainan. Karena dengan belajar sambil bermain tidak hanya pembelajaran menjadi interaktif namun siswa juga dapat memperhatikan pembelajaran dengan jangka waktu yang lebih lama (Panjaitan & Suriadi, 2013).

Media pembelajaran menggunakan *board game* sedang populer pada saat ini. Selain populer media *board game* ini juga dapat menjadi media komunikasi antara guru dan siswa, melalui media ini siswa dapat berekspresi, berimajinasi dan berpikir kreatif dalam memahami setiap materi (Augustianingrum & Padmasari, 2020). Pengembangan *board game* untuk media pembelajaran ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan peneliti-peneliti terdahulu yang mengkaji mengenai hal ini (Kesuma, 2020; Permatasari & Puspasari, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan media pembelajaran *board game* untuk membantu proses belajar mengajar mengenai Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia di SMAN 1 Karangnunggal kelas X yang lebih menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran *Board Game* Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk Kelas X”**. Dengan adanya perancangan ini mampu menghasilkan media yang tepat untuk pembelajaran mengenai Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia yang tepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana tahapan perancangan media *board game* Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk kelas X?
2. Bagaimana hasil uji coba penggunaan dari media *board game* Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk kelas X?

## 1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam merancang media pembelajaran Board Game Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk kelas X yaitu:

1. Peserta didik subjek penelitian ini adalah murid-murid kelas X 1 SMAN 1 Karangnunggal.
2. Materi yang dibahas dalam *board game* hanya mengenai Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Melakukan tahapan perancangan media pembelajaran berupa *board game* Mata Pelajaran Sejarah untuk materi Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk kelas X.
2. Mengetahui hasil uji coba penggunaan dari media *board game* Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat bagi peneliti adalah menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan menghasilkan karya yang bermanfaat bagi masyarakat.
2. Manfaat yang bersifat teoritis yaitu perancangan *board game* ini membantu peserta didik SMA kelas X menghafal dan mengenal mengenai Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia secara praktis.

3. Manfaat bagi peserta didik yaitu dengan penelitian *board game* ini dapat menjadi media pembelajaran baru yang lebih disenangi dan mudah dipahami.

### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian menyajikan lima bab yang memuat ketentuan sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN** Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.
2. **BAB II : KAJIAN PUSTAKA** Bab ini memuat tinjauan pustaka mengenai pustaka dan landasan teori serta pendapat para ahli dari berbagai sumber untuk mendukung penelitian
3. **BAB III : METODE PENELITIAN** Bab ini mencakup metode yang digunakan dalam skripsi berisi Metode Penelitian, Prosedur dan Pengembangan Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, hingga Analisa Data.
4. **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN** Bab ini berisi temuan dan analisis, termasuk hasil yang ditemukan selama penelitian dan pembahasan rinci mengenai hasil tersebut.
5. **BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI** Bab ini mencakup Simpulan Penelitian, Implikasi Penelitian, dan Saran untuk penelitian yang dilakukan.