

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejarah adalah sebuah peristiwa yang penting bagi setiap bangsa di dunia. Peristiwa tersebut disusun dari sumber peninggalan-peninggalan sejarah dari peristiwa sejarah tersebut. Peran sejarah sangatlah penting bagi warga negara Indonesia pentingnya peran sejarah ini ialah untuk menumbuhkan rasa Nasionalisme atau kesadaran akan identitas bangsanya. Pemahaman tersebut tidak bisa berkembang sendiri, apalagi berkembang dengan cerita atau dongeng yang terkadang meleburkan antara mitos serta fakta-fakta dari sejarah itu sendiri. Maka dari itu, pemahaman terhadap sejarah begitu penting untuk kita dipelajari. Sebagaimana pentingnya mempelajari sejarah menurut Wiyanarti (2012, hlm. 3) yang memaparkan bahwa Dengan Pendidikan sejarah, peserta didik ini diajak untuk menelaah bagaimana keterkaitan kehidupan yang dialami dalam diri, masyarakat maupun bangsanya. Jika melihat pernyataan tersebut, dengan pendidikan sejarah ini, diharapkan menjadikan peserta didik tumbuh menjadi generasi penerus yang memiliki kesadaran sejarah, dapat berpikir secara rasional dan kritis, serta dapat mengembangkan sikap menghargai perbedaan dan nilai-nilai kemanusiaan.

Pendapat tersebut juga senada dengan Suparno 1995 (dalam Hasanah 2015, hlm. 3) menurut beliau, mempelajari sejarah dapat mengetahui bagaimana kita dapat untuk bijak dalam bertindak, yang mana hal tersebut dapat menjadikan kita arif agar dapat terhindar dari kesalahan dimasa lampau. Dalam mempelajari sejarah dapat kita lakukan dengan berbagai macam cara, tetapi dalam ranah pendidikan normal atau sekolah, belajar sejarah tentunya harus mengacu pada Kurikulum yang berlaku pada saat ini yakni kurikulum merdeka. Dari apa yang telah di paparkan di atas, tentunya pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan baik itu dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Dengan pembelajaran sejarah yang diajarkan di ranah formal atau dalam ranah sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam pengembangan pengetahuan maupun keterampilannya.

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

Berbicara terkait dengan pembelajaran sejarah khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas ini, dapat kita ketahui bersama bahwa terdapat beberapa pengetahuan yang harus dapat bisa dikuasai. Hal tersebut di sampaikan juga oleh Utomo (2015, hlm. 137) beliau memaparkan bahwa:

Sesuai dengan rancangan kurikulum 2013 pada jenjang SMA, ruang lingkup Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada domain pengetahuan adalah: memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian.

Konsep dalam ranah pengetahuan memiliki konsekuensi yang logis bagi guru untuk mampu mengintegrasikannya secara eksplisit pada proses perencanaan, lalu pada saat pelaksanaan, proses pembelajaran di kelas serta pada penilaian yang komprehensif. Sebagaimana pendapat Kochlar (2008, hlm. 51) siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah konsep, fakta maupun generalisasi dalam setiap materi yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.

Dalam ranah konsep yang terdapat dalam pembelajaran sejarah dapat bermakna maka sangat dibutuhkan pemahaman akan konsep-konsep tersebut. pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hamid (1995, hlm. 107) jika pengetahuan tanpa pemahaman akan menjadikan seseorang hafal, tetapi tidak mengerti apa yang dikatakannya. Disini ia akan menjadi verbalistis, tahu banyak konsep maupun teori tapi tidak memahami maknanya.

Dari penjelasan diatas, terkait dengan pemahaman konsep, dapat peneliti simpulkan bahwa konsep itu saling berhubungan satu sama lain. Jika seseorang telah memahami beberapa konsep, apa yang telah ia pahami terkait konsep tersebut dapat ditemui kembali untuk mempelajari konsep lainnya. Hal tersebut sangat berguna untuk dapat memecahkan masalah yang akan ditemui. Dalam beberapa hal yang sudah dipaparkan diatas, terkait dengan pengetahuan siswa dan juga pentingnya pemahaman konsep, ini merupakan suatu kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran sejarah. Namun, berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung, terdapat beberapa kondisi yang berbeda dengan apa yang diharapkan, di mana masih terdapat kondisi pada saat

pembelajaran yang menunjukkan masih rendahnya pemahaman konsep siswa, dengan penjelasan sebagai berikut:

Peneliti melaksanakan observasi pra-penelitian pada bulan Maret 2024. Yakni pada tanggal 14 Maret 2024, 28 Maret 2024, dan 18 April 2024. Observasi pra-penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan di kelas X-B. Berdasarkan hasil dari observasi tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada ranah pemahaman konsep siswa seperti yang pertama ketika peneliti melihat hasil dari tugas siswa yang sebelumnya telah ditugaskan oleh guru untuk membuat poster, peta konsep, mind-mapping, maupun jenis hasil karya lainnya, terlihat beberapa hasil siswa belum menggunakan atau mencantumkan sumber dari mana siswa tersebut mendapatkan informasi dari materi tersebut.

Kedua, Pada saat guru menjelaskan materi terkait 2 konsep dasar mempelajari sejarah yaitu diakronik dan sinkronik siswa nampak cukup serius mendengarkan dan nampak tertarik dengan pemaparan dari guru tersebut, namun ada beberapa siswa yang masih kebingungan dalam mengenal konsep tersebut. Hal tersebut ditandai dengan ketika guru telah selesai menjelaskan, ada beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan terkait kedua konsep dasar mempelajari sejarah. dalam hal ini, siswa masih belum bisa mengenal konsep dengan baik.

Ketiga, pada saat guru bertanya kepada siswa untuk menyebutkan contoh dari pembagian sejarah, siswa hanya diam dan terlihat kebingungan dengan pertanyaan guru tersebut, pada akhirnya siswa dapat menjawab namun dengan membuka internet untuk mengetahui apa saja contoh dari pembagian sejarah. Keempat, pada saat guru dan siswa berdiskusi dengan seksama, guru sempat menanyakan terkait konsep sejarah sebagai suatu peristiwa dan fenomena. Siswa sebetulnya mengerti apa yang dimaksudkan oleh guru tersebut, namun, siswa belum bisa menjelaskan konsep tersebut dengan bahasanya sendiri yang dapat mudah dimengerti dan dipahami baik oleh dirinya maupun oleh orang lain.

Kelima, pada saat guru bertanya kembali terkait materi yang belum dimengerti, ada siswa yang berinisiatif menjelaskan bahwa pola pikir yang meluas dalam ruang itu adalah berpikir diakronik. Pada kegiatan ini, guru mencoba diam sejenak untuk melihat reaksi siswa yang lain, apakah siswa yang lain memberi

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

sanggahan atau tidak, namun ternyata siswa yang lain terlihat biasa saja dan tidak ada yang meluruskan dari penjelasan siswa tersebut. walaupun pada akhirnya guru memberikan sedikit penjelasan bahwa informasi yang disampaikan oleh siswa tersebut bukanlah penjelasan dari konsep diakronik. Namun, itu penjelasan dari konsep sinkronik lalu pada saat guru melaksanakan kegiatan refleksi, guru mengintruksikan siswa untuk menghubungkan sejarah dengan konsep ruang, waktu dan manusia, beberapa siswa hanya menjelaskan secara singkat saja tanpa tahu arti dari ketiga unsur sejarah tersebut.

Berdasarkan permasalahan serta temuan yang telah peneliti paparkan di atas, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung, peneliti tertarik dengan mengembangkan pembelajaran sejarah yang mengandung konsep-konsep yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Cara tersebut dapat dilakukan dengan bagaimana kita mengkreasikan cara kita mengajar metode, model maupun penerapan media ajar yang dapat membuat suasana pembelajaran sejarah yang berisi konsep ini menyenangkan. Dengan begitu, peneliti memandang bahwa solusi alternatif yang tepat yang berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan menggunakannya media permainan. Media permainan ini dianggap tepat oleh peneliti karena seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa guru sejarah yang mengajar di kelas X-B belum pernah menggunakan media permainan dalam pembelajaran.

Dengan menghadirkan solusi penerapan media permainan dalam proses pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa peneliti mengacu pada pernyataan Ruseffendi (1980, hlm. 31) dalam pernyataannya beliau menyatakan bahwa dengan menerapkan media permainan dalam proses pembelajaran terdapat manfaat-manfaat yang diperoleh bagi siswa itu sendiri, manfaat-manfaat tersebut diantaranya adalah: Mengembangkan konsep, penguatan, latihan keterampilan, pemecahan masalah, menumbuhkan kemampuan pemahaman, serta hiburan. Ini selaras dengan pendapat Tendrita (2016, hlm. 2014) yang memaparkan bahwa

Salah satu cara agar siswa mudah dalam memahami konsep yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dapat meningkatkan kemampuan beripikir siswa

dalam memahami sebuah konsep serta dapat menyelesaikan masalah dengan keterampilan-keterampilan dan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Mengacu pada dua pendapat diatas yang telah peneliti paparkan, peneliti akan menerapkan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) dalam pembelajaran sejarah. Media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) adalah sebuah permainan buka kotak yang telah di susun secara inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan sebuah situs di internet yaitu *wordwall* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran sejarah. Dalam *box-box* ini terdapat beberapa box pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk membantu para siswa meninjau konsep-konsep yang berhubungan dengan konten yang telah dipelajari, dalam permainan Boxtory, Pemenang dalam permainan ini ditentukan oleh poin keseluruhan yang didapatkan oleh kelompok.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas mengenai “Penerapan Media Permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMAN 19 Bandung)”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat perumusan masalah bagi peneliti, yakni *Bagaimana Penerapan Media Permainan Open The Box Of History (Boxtory) Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas) di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung?*

Untuk memberikan batasan kajian pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dalam pelaksanaan penelitian, yakni:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran menggunakan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan

pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung?

3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah;

1. Memperoleh gambaran mengenai perencanaan dalam penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mendeskripsikan tahapan pelaksanaan menggunakan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Memaparkan hasil dari peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) dalam pembelajaran sejarah
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi saat penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah, di kelas X-B SMAN 19 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) Sebagai Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah untuk menjadikan sebuah pengalaman penelitian dan juga dapat dijadikan sebuah cara dalam mengembangkan proses pembelajaran sejarah yang nantinya akan diterapkan oleh peneliti.

2. Bagi Guru Sejarah

Memberikan satu bentuk pemanfaatan teknologi atau memberikan sebuah inovasi baru dalam pengemasan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran sejarah.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sebuah referensi bagi sekolah dalam mengembangkan berbagai macam media yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 19 Bandung.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi salah satu referensi jika melakukan suatu penelitian yang berfokus pada peningkatan pemahaman konsep ataupun penerapan media permainan sebagai media pembelajaran sejarah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan, dalam bab I ini peneliti memaparkan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat Penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab II ini peneliti memaparkan mengenai kajian Pustaka, landasan teori serta penelitian terdahulu yang peneliti ambil dari berbagai literatur. Dalam bab ini juga, peneliti memaparkan beberapa sumber, baik itu sumber buku, jurnal, skripsi dan sumber pendukung lainnya yang peneliti gunakan sebagai referensi yang relevan dalam melaksanakan penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai tahapan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya adalah metode penelitian, desain penelitian, subjek

serta lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, dalam bab ini peneliti memaparkan hasil-hasil penelitian yang disertai dengan pembahasan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian. Di dalam bab ini terdiri dari perencanaan penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory), pelaksanaan penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory), observasi serta refleksi dari penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory)

Bab V Penutup, dalam bab ini peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil temuan penelitian yang telah peneliti lakukan serta peneliti mengajukan rekomendasi berupa saran-saran agar dapat dimanfaatkan oleh peneliti-peneliti berikutnya.