

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Idealnya pelajaran sejarah merupakan salah satu pilar dalam membangun manusia suatu bangsa. Sejarah dapat membantu seseorang mengenal siapa dirinya, bagaimana masa lalunya, dan apa yang membentuknya hingga menjadi seperti sekarang. Taufik Abdullah dalam Wiriaatmadja (2011: 1), pernah mengungkapkan bahwa sejarah menyimpan pengalaman berharga yang dapat memberikan kearifan. Oleh karena itulah, sejarah penting dipelajari agar seseorang dapat mengambil hikmah dari peristiwa yang terjadi di masa lampau. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Widja (1989) dalam (<http://niashofi.wordpress.com/2013/02/>) bahwa bertolak dari pikiran tiga dimensi sejarah maka proses pendidikan, khususnya pengajaran sejarah, ibarat mengajak peserta didik menengok ke belakang dengan tujuan melihat ke depan. Lebih jauh lagi Kartodirdjo (1988) dalam Sirnayatin (2013: 4) mengungkapkan bahwa dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kesadaran sejarahnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, jelas bahwa mata pelajaran sejarah memiliki peranan yang penting. Pelajaran sejarah bukan hanya sekedar sebuah mata pelajaran yang memaparkan fakta-fakta sejarah berupa tanggal, nama tokoh, atau tempat dari suatu peristiwa sejarah, tetapi juga harus mampu memberikan sebuah pengalaman dari masa lalu sebagai pelajaran yang berharga untuk menghadapi permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, baik masa sekarang maupun masa depan.

Namun ternyata hal tersebut jauh berbeda dari kenyataan yang sebenarnya terjadi di persekolahan. Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan. Ini disebabkan karena selama ini pelajaran sejarah di banyak sekolah cenderung hanya membangun segi ingatan siswa

Muhammad Fithrah, 2015

**PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK PERMAINAN WHAT'S MYLINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KESEJAHTERAAN**

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

saja. Siswa hanya disuguhkan oleh fakta-fakta sejarah yang cenderung kering dan merupakan pengulangan dari apa yang telah mereka pelajari di jenjang pendidikan sebelumnya (SD dan SMP), sementara aspek nilai menjadi sesuatu yang terabaikan sehingga pembelajaran sejarah dirasa kurang bermakna. Hal ini juga pernah diungkapkan oleh Wiriaatmadja (2002) dalam Farid (2012: 2), sebagai berikut:

Banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan karena isinya merupakan hafalan saja dari tahun, tokoh, dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalnya di luar kepala. Memang “menghafal” atau “mengingat” adalah salah satu cara belajar, seperti halnya menirukan (*imitating* atau *copying*), mencoba-coba dengan trial and error, kadang-kadang kita juga berpikir atau merenungkan apa yang kita lihat dan kita alami dengan hasil yang berbeda-beda.

Pendapat senada juga pernah diungkapkan oleh Ismaun (2001) dalam Ekawati (2013: 3), sebagai berikut:

Keluhan para siswa yang kadang-kadang kita dengar, pada umumnya adalah bahwa mereka merasa jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran dan mempelajari materi pelajaran sejarah. Hal itu terjadi karena seakan-akan demikian luas dan hampir tak terbatasnya materi pelajaran yang harus dipelajari dan dihapalkan.

Selain itu pembelajaran sejarah di kebanyakan sekolah saat ini juga masih berorientasi *teacher centered* dan sedikit yang baru menerapkan *student centered*, dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan berupa LKS, dan sesekali diskusi. Sehingga bukan sesuatu yang mengherankan bila siswa merasa bosan dengan pelajaran sejarah karena cara penyampaiannya pun monoton.

Dengan kondisi yang demikian, jika dibiarkan terus menerus tanpa adanya upaya untuk merubah ke arah yang lebih baik, maka tujuan dari pendidikan sejarah sendiri tidak akan pernah tercapai. Sebagaimana dikemukakan Ismaun (2001) dalam Farid (2012: 3) bahwa tujuan umum dan ideal pendidikan sejarah yaitu agar siswa mampu: 1) memahami sejarah, dalam arti memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa, memiliki kemampuan berpikir secara kritis, memiliki keterampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji berbagai informasi yang sampai kepadanya, memahami dan mengkaji setiap perubahan dalam masyarakat di

lingkungan sekitarnya; 2) memiliki kesadaran sejarah, dalam arti memiliki kesadaran akan penting dan berharganya waktu untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya, memiliki kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah, dan; 3) memiliki wawasan sejarah yang bermuara pada kearifan sejarah.

Melihat realita yang ada, maka kiranya tujuan ideal dari pendidikan sejarah yang dikemukakan di atas akan sulit untuk dicapai. Upaya perbaikan pembelajaran di kelas mutlak diperlukan, walaupun untuk mencapai tujuan pendidikan sejarah sebagaimana dikemukakan di atas membutuhkan proses yang sangat panjang. Namun yang bisa dilakukan adalah melakukan suatu langkah kecil dalam proses panjang tersebut.

Hal demikian juga terjadi pada kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung yang dipilih untuk menjadi tempat penelitian oleh peneliti, dimana siswa seringkali merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran sejarah karena pembelajaran sejarah di kelas tersebut hanya mengungkapkan fakta-fakta sejarah yang merupakan pengulangan dari apa yang telah mereka pelajari di SD dan SMP. Selain itu pembelajaran di kelas masih sangat terasa *teacher centered*, dengan metode yang paling sering digunakan adalah ceramah. Siswa lebih sering berposisi sebagai pendengar atau penerima dan guru sebagai penyampai informasi. Hal tersebut berefek pada aktivitas belajar yang rendah pada mata pelajaran sejarah. Ditandai dengan sikap siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran sejarah. Sikap pasif tersebut sangat terlihat pada saat guru dalam ceramahnya sesekali mengajukan beberapa pertanyaan, namun tidak ada siswa yang mencoba menjawab. Selain itu sikap pasif juga terlihat pada saat guru memberikan tugas berupa LKS untuk dikerjakan di kelas, namun kebanyakan siswa tidak mengerjakannya dan hanya menyalin pekerjaan beberapa temannya yang mengerjakan tugas tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung ditemukan permasalahan-permasalahan yang membuat pembelajaran sejarah kurang efektif. Salah satu permasalahan tersebut yakni rendahnya pemahaman konsep kesejarahan siswa pada mata pelajaran sejarah. Ini dapat dilihat ketika guru beberapa kali memberikan pertanyaan kepada siswa, namun sedikit sekali siswa yang mencoba

untuk menjawab, adapun yang menjawab jawabannya masih keliru dan cenderung asal-asalan. Ketidakmampuan siswa dalam menjawab tersebut menggambarkan rendahnya pemahaman konsep kesejarahan siswa.

Pembelajaran di kelas yang masih berorientasi *teacher centered* menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep kesejarahan siswa di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Guru masih mendominasi jalannya pembelajaran di kelas dengan metode yang paling sering digunakan yakni metode ceramah. Dengan pembelajaran yang masih *teacher centered* seperti itu proses pembelajaran menjadi kurang efektif, karena siswa hanya duduk, mendengar, dan sesekali mencatat saja. Pembelajaran bersifat searah dan partisipasi aktif dari siswa kurang, pada akhirnya mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak benar-benar paham konsep yang dipelajarinya. Selain itu, penggunaan metode yang kurang variatif dan cenderung monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar sejarah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan pada siswa adalah dengan pemilihan metode yang mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Karena untuk dapat melatih pemahaman konsep pada siswa, dibutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka peluang sebuah materi pelajaran untuk diserap dengan optimal oleh siswa pun lebih besar.

Perlunya menerapkan metode yang mengaktifkan dan juga berpusat pada siswa ini diungkapkan oleh Slavin (1994) dalam Baharuddin & Wahyuni (2008: 116-117), sebagai berikut:

Dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa, untuk itu, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, disamping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri.

Menyikapi pendapat-pendapat di atas, peneliti menawarkan suatu metode yang berpusat pada siswa dan dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Metode

tersebut yakni Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line*. Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* merupakan salah satu metode yang dikembangkan oleh Silberman dalam bukunya yang berjudul "*Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*". Sementara tentang metode permainan sendiri pernah diungkapkan oleh Kurniawati (2010) dalam Adishifa (2012: 23) bahwa permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan permasalahan pada pemahaman konsep kesejarahan siswa yang rendah. Pentingnya pemahaman konsep dalam suatu pembelajaran ini diungkapkan oleh Dahar (1996) dalam Nuraeni (2012: 3), sebagai berikut:

Belajar konsep merupakan hasil utama pendidikan. Konsep-konsep merupakan batu-batu pembangun (*building block*) berpikir. Konsep-konsep merupakan dasar bagi proses-proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi. Untuk memecahkan masalah, seorang siswa harus mengetahui aturan-aturan yang relevan, dan aturan-aturan ini didasarkan pada konsep-konsep yang diperolehnya.

Untuk mengatasi permasalahan di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung tersebut, peneliti akan menggunakan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line*. Adishifa (2012: 3), mengungkapkan bahwa metode permainan *What's My Line* merupakan sebuah metode yang membantu siswa untuk mempelajari materi kognitif secara mandiri dan aktif. Adishifa (2012: 3) juga mengungkapkan bahwa metode permainan *What's My Line* merupakan metode belajar yang menginginkan siswa selama proses pembelajaran untuk melakukan pencarian aktif dan mandiri mengenai sebuah konsep atau fakta.

Peneliti sebagai mahasiswa pendidikan sejarah juga memiliki keyakinan akan pentingnya pemahaman konsep kesejarahan dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu peneliti merasa tergerak untuk turut andil dalam perbaikan proses pembelajaran sejarah di kelas, yakni dengan menerapkan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan dapat

menjawab permasalahan di kelas XI IIS 1. Selain itu, Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* adalah metode yang cukup dikuasai oleh peneliti, sehingga dalam proses penerapannya nanti diharapkan tidak akan banyak kesulitan yang berarti. Dengan diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* ini diharapkan dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa yang rendah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Judul yang dirasa cocok oleh peneliti pada penelitian ini adalah “Penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kesenjajaran (Penelitian Tindakan Kelas di XI IIS 1 SMAN 12 Bandung)”.

### **B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan utama penelitian ini yaitu bagaimana penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesenjajaran dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.

Selain itu, agar permasalahan di atas lebih terarah, akan dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesenjajaran dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesenjajaran dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan pemahaman konsep kesenjajaran setelah diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung?
4. Bagaimana mengatasi kendala-kendala yang ditemukan saat diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesenjajaran dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat perencanaan penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.
2. Melaksanakan dan mengkaji Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.
3. Menganalisis peningkatan pemahaman konsep kesejarahan setelah diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.
4. Memberikan solusi-solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diambil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, menjadi suatu masukan untuk pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada pembelajaran sejarah.
2. Bagi guru, memberikan pilihan alternatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, terutama dalam upaya mengatasi masalah rendahnya pemahaman konsep kesejarahan pada mata pelajaran sejarah.

3. Bagi siswa, memberikan suatu pengalaman belajar yang baru dengan memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas dan lebih memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan pada pembelajaran sejarah.
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan acuan untuk mampu merancang serta mengembangkan kemampuan pemahaman konsep kesejarahan melalui Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Linedi* kesempatan berikutnya.

### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Pada bab ini dipaparkan beberapa hal yang meliputi latar belakang masalah penelitian, berupa pemaparan hasil pengamatan awal di lapangan dalam proses belajar mengajar sejarah di kelas dan juga keresahan peneliti mengenai proses pembelajaran sejarah yang menjadi alasan untuk dilakukannya suatu penelitian. Selain itu, Bab I juga memuat rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Teoritis. Dalam bab ini dijabarkan kajian-kajian teoritis berasal dari berbagai sumber yang digunakan sebagai fondasi dalam melaksanakan penelitian. Adapun kajian-kajian teori yang digunakan didasarkan atas pemikiran-pemikiran para ahli dan pengalaman peneliti-peneliti terdahulu.

BAB III: Metodologi Penelitian. Bab ini memaparkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian kali ini, juga mengemukakan desain penelitian yang di dalamnya berisi tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh oleh peneliti, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga refleksi. Tahapan tersebut mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Selain itu, Bab ini juga mengupas tentang teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data untuk mengolah data yang diperoleh ketika berada di lapangan.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini merupakan bagian yang paling utama dalam penelitian ini. Dalam bab ini dipaparkan hasil

penelitian berdasarkan analisis dari data-data yang diperoleh di lapangan. Setiap temuan lapangan dijelaskan secara rinci dalam upaya untuk memecahkan permasalahan yang dikemukakan pada bab I.

BAB V: Kesimpulan. Bab ini mengungkapkan beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian juga inti dari pembahasan dalam bab-bab sebelumnya. Dalam bab ini juga diungkapkan beberapa saran dan rekomendasi agar menjadi bahan pertimbangan berkaitan untuk penelitian-penelitian di masa mendatang.