

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas anak bangsa dalam menghadapi perkembangan jaman. Hal tersebut sejalan dengan definisi pendidikan menurut UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Pendidikan yang dikembangkan berorientasi pada siswa yang lebih berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran. Sistem pendidikan memiliki posisi penting yaitu pemersatu komponen-komponen yang saling berkaitan yaitu tujuan, pendidik, peserta didik, dan alat pendidik. Sesuai dengan definisi sistem pendidikan nasional menurut UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Semua komponen yang saling berkaitan tersebut merupakan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Hasbullah (2003, hlm. 125) “tujuan sistem pendidikan nasional, berfungsi memberikan arah pada semua kegiatan pendidikan dalam satuan-satuan pendidikan yang ada. Tujuan pendidikan nasional tersebut, merupakan tujuan umum yang hendak dicapai oleh semua satuan pendidikan”.

Maka dari itu, setiap sistem pendidikan yang diterapkan oleh suatu negara memiliki peranan yang sangat penting untuk memajukan bangsa di masa yang akan datang karena pembentukan karakter generasi penerus yang akan memimpin bangsa ini tergantung dari pendidikan yang diperoleh semasa sekolah. Sesuai dengan pendapat Hasbullah (2003, hlm. 122) bahwa

Proses pendidikan yang diselenggarakan dan dilaksanakan suatu bangsa, dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan watak atau kepribadian bangsa, memajukan kehidupan bangsa dalam berbagai bidang kehidupannya, serta mencapai tujuan nasional bangsa yang bersangkutan, itulah yang disebut dengan sistem pendidikan nasional yang biasanya tumbuh dan berkembang dari sejarah bangsa yang bersangkutan

Melalui sistem pendidikan yang baik maka akan tercapai tujuan pendidikan. Selain sistem pendidikan ada yang harus diperhatikan yaitu mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di persekolahan. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 yang isinya :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peraturan tersebut menyiratkan bahwa proses pembelajaran mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan menekankan pada memerhatikan perkembangan fisik dan psikologis siswa. Hal tersebut merupakan tugas seorang guru sebagai tenaga pendidik untuk mengarahkan siswa agar lebih kreatif, mandiri, dan dapat mengembangkan minat dan potensi yang dimilikinya. Sesuai dengan pendapat Suyanto dan Djihad (2012, hlm. 23) bahwa “tugas guru adalah membantu mengembangkan potensi yang mereka dan membuat mereka layak di setiap bidang yang diminatinya. Pekerjaan guru adalah terus menginspirasi peserta didik tersebut agar kreativitas mereka selalu terbuka”. Selain itu proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa komponen, sebagaimana diungkapkan oleh Suyanto dan Djihad (2012, hlm. 123) bahwa “proses belajar-mengajar yang kompleks itu melibatkan sejumlah komponen yang terdiri atas : guru, tujuan pelajaran, media, sistem pengajaran, sumber pelajaran, manajemen interaksi, evaluasi dan siswa”. Maka dari itu guru harus kreatif dalam proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Proses ini merupakan cara untuk mencapai tujuan kurikulum yang ada.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi yang strategis dalam kurikulum nasional. Dapat dikatakan standar proses yang disampaikan termasuk di dalamnya untuk mencapai tujuan kurikulum sejarah seperti yang diungkapkan oleh Hasan (2012, hlm.175). Tujuan kurikulum pendidikan sejarah dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- Mengenal masyarakat dan bangsanya
- Pengembangan kemampuan berfikir
- Pengembangan semangat kebangsaan
- Pengembangan kemampuan apresiasi
- Penerapan kemampuan sejarah dalam kehidupan

Dari tujuan kurikulum pendidikan sejarah tersebut dapat terlihat bahwa siswa harus dapat mengenal sejarah atau kehidupan masyarakat dan bangsanya dan juga harus memiliki kemampuan berfikir yang mengembangkan kemampuan apresiasi dan semangat kebangsaan. Lebih spesifik tujuan pendidikan sejarah menurut Hasan (2012, hlm.6) adalah

1. Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai peristiwa sejarah penting dan esensial untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa
2. Mengembangkan semangat kebangsaan
3. Mengembangkan daya berpikir kritis dan kreatif
4. Mengembangkan rasa ingin tahu
5. Preservasi kecemerlangan masa lalu
6. Membangun kejujuran, kerja keras, dan tanggungjawab
7. Mengembangkan nilai dan sikap kepahlawanan, kepemimpinan dan inspirasi
8. Mengembangkan persahabatan dan kepedulian social
9. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi
10. Mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi

Berdasarkan tujuan pendidikan sejarah tersebut mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kesejarahan. Dalam kemampuan berpikir kesejarahan mencakup berpikir kronologis, pemahaman kesejarahan, analisis dan interpretasi kesejarahan, keterampilan penelitian sejarah, dan isu-isu kesejarahan; analisis dan pengambilan keputusan. Keterampilan tersebut menjadikan siswa memiliki kemampuan untuk mengurutkan peristiwa secara kronologis yang dapat memudahkan untuk memahami suatu peristiwa sejarah yang kemudian dianalisis

dan diinterpretasi berdasarkan fakta yang diperoleh, kemudian dilakukan penelitian sejarah dan mengambil keputusan. Maka dari itu, kelima keterampilan tersebut sebaiknya dimiliki siswa dalam pelajaran sejarah.

Keadaan di lapangan, kemampuan berpikir kesejarahan masih kurang dikembangkan. Siswa masih tertukar-tukar mengenai peran tokoh sejarah dan kurang memahami makna dari peristiwa tersebut. Jika hal ini dibiarkan, kemampuan berpikir kesejarahan siswa tidak akan berkembang dengan baik. Padahal kemampuan berpikir kesejarahan merupakan salah satu kemampuan yang sebaiknya dimiliki siswa karena dapat mencapai salah satu tujuan pendidikan sejarah yang sebagaimana dikemukakan oleh Hasan (2012, hlm. 6) yaitu mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi. Kondisi tersebut dapat diperbaiki dalam suatu proses pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Thobroni dan Mustofa, 2013, hlm. 20) ‘Belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi’. ‘Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan’ (Thobroni dan Mustofa, 2013, hlm.31). Jadi belajar merupakan proses pembaharuan pengetahuan dan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Lebih spesifik Sardiman ([related:eprints.uny.ac.id/1030/1/ Sejarah\\_dan\\_Nilai-nilai\\_Kepahlwn.doc](http://related.eprints.uny.ac.id/1030/1/Sejarah_dan_Nilai-nilai_Kepahlwn.doc) skripsi pemahaman kesejarahan. [diakses : 5 Juli 2014]) menjelaskan bahwa “pembelajaran sejarah adalah suatu proses untuk membantu mengembangkan potensi dan kepribadian peserta didik melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat”.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa perubahan tersebut dapat ditandai dengan adanya bentuk perubahan dalam hal pengetahuan, sikap, keterampilan dan hal lain yang mempengaruhi individu. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi keterampilan individu, keterampilan tersebut adalah kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Salah satu yang dapat digunakan untuk mempengaruhi berpikir kesejarahan siswa adalah

dengan pemanfaatan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih tertarik dan mudah dalam belajar sejarah karena media pembelajaran dapat dijadikan perantara atau alat komunikasi antara siswa dengan guru sehingga dapat meminimalisir bias informasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Rohani (1997, hlm. 2) bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar)”. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Senada dengan pendapat Suyanto dan Djihad (2012, hlm. 119) bahwa “Proses belajar-mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa”. Jadi, media merupakan sebagai perantara atau alat komunikasi antara guru dan siswa.

Media terbagi menjadi media visual, audio, dan audio visual. Media visual adalah media yang berkaitan erat dengan indra penglihatan yang terdiri dari gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik dan peta. Sedangkan media audio adalah “Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal” (Sadiman, dkk, 2009, hlm. 49). Berbeda dengan media audio visual, menurut Rohani (1997, hlm. 97) menyatakan bahwa “AVA adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar”. Dalam penelitian ini yang difokuskan adalah media silsilah raja-raja yang termasuk kedalam media visual. Silsilah merupakan rangkaian keturunan yang ada kaitannya melalui istri, suami atau menjadi sanak saudara. Media pembelajaran sendiri khususnya media silsilah raja-raja berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu peristiwa sejarah sehingga dapat mudah dipahami. Sebagaimana diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2013, hlm. 20) bahwa ‘media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memandatkan informasi’.

Kenyataan di lapangan, kondisi ideal masih kurang tercermin dalam pembelajaran sejarah. Pemanfaatan media masih kurang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013

guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa yang salah satu caranya dengan media pembelajaran, yaitu media silsilah raja-raja. Kurikulum 2013 dengan pendekatan scientific yaitu mengamati, menanya, menalar, mengeksplorasi dan mengkomunikasikan. Dari kelima hal tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kesejarahan. Melalui pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan dampak yang lebih baik pada kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Muthmainah (2013) bahwa melalui pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman kesejarahan siswa.

Berdasarkan dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian kuasi eksperimen mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Silsilah Raja-Raja Terhadap Kemampuan Berpikir Kesejarahan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas X SMAN 3 Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Adakah pengaruh penggunaan media silsilah raja-raja terhadap kemampuan berpikir kesejarahan pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMAN 3 Bandung?”**. Untuk lebih menspesifikasikan dan memfokuskan permasalahan agar tidak meluas, maka peneliti merumuskan masalah dalam dua pertanyaan :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media silsilah raja-raja terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kesejarahan siswa yang menggunakan media silsilah raja-raja dengan yang tidak menggunakan media silsilah raja-raja?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu memperoleh

gambaran umum mengenai kemampuan berpikir kesejarahan pada siswa setelah menggunakan media silsilah raja-raja. Selain itu terdapat tujuan khusus :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media silsilah raja-raja terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kesejarahan kelas yang menggunakan media silsilah raja-raja dengan kelas yang tidak menggunakan media silsilah raja-raja

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung, khususnya pada bidang pendidikan terutama dalam mata pelajaran sejarah di SMA. Adapun manfaat yang secara khusus diharapkan dari penelitian ini adalah :

##### **1. Bagi Guru Sejarah**

Media silsilah dapat dijadikan referensi dan variasi media yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran sejarah di persekolahan.

##### **2. Bagi Siswa**

Dengan penggunaan media silsilah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kesejarahan siswa dalam pelajaran sejarah karena menggunakan media silsilah dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa memperoleh pengalaman dalam memahami pelajaran sejarah dengan melihat silsilah secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

##### **3. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan berpikir ilmiah dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran yang lebih efektif di persekolahan. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai calon pendidik untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam pemanfaatan media pembelajaran.

#### 4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sejarah di persekolahan.

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

Bab satu terdiri dari latar belakang yang menjelaskan latar belakang masalah yang akan diteliti, kemudian rumusan masalah penelitian yang akan peneliti kaji. Terdapat tujuan dan manfaat penelitian. Terakhir dijelaskan mengenai struktur organisasi skripsi yang menjelaskan urutan yang terdapat pada skripsi.

Bab dua meliputi kajian teori mengenai variabel x yaitu media silsilah raja-raja yang nanti dijelaskan juga mengenai pengertian sumber belajar, media pembelajaran, peranan serta manfaat dan taksonomi media pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan juga ciri dan jenis media pembelajaran. Selain itu dijabarkan juga mengenai kemampuan berpikir kesejarahan. Kemudian memaparkan penelitian terdahulu serta menjelaskan asumsi dan hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara dari penelitian.

Bab tiga menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dijabarkan juga mengenai pendekatan, metode, desain, teknik pengumpulan data termasuk penentuan populasi dan sampel. Selain itu dijelaskan juga definisi operasional yang merupakan penjabaran dari variabel yang digunakan oleh peneliti serta prosedur penelitian.

Bab empat menjabarkan mengenai hasil dari penelitian dengan cara analisis data melalui uji validitas, reliabilitas, analisis butir soal untuk menguji instrumen pada pretest dan posttest. Kemudian menguji hipotesis untuk mengetahui jawaban dari hasil penelitian serta untuk mengetahui pengaruh dari media silsilah raja-raja terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Selain itu dilakukan juga uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh merupakan data yang normal dan bersifat homogen.



Bab lima berisi simpulan dari jawaban hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang peneliti ajukan berdasarkan hasil penelitian.