

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Berawal dari observasi di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Pada saat guru masuk ke dalam kelas, keadaan siswa masih belum kondusif untuk melaksanakan pembelajaran. Siswa terlihat masih sibuk dengan kegiatannya masing-masing bahkan sebagian dari mereka masih ada yang memakai pakaian olahraga dan tidak sedikit pula ada yang masih makan dan minum walaupun guru sudah ada di dalam kelas. Beberapa menit kemudian, guru mengarahkan siswa untuk segera memulai dan berkonsentrasi karena pelajaran akan dimulai, tetapi hanya 3 siswa saja yang memperhatikan dan siap untuk belajar, sementara 20 siswa lainnya sibuk dengan urusan masing-masing. Hal tersebut memperlihatkan bahwa siswa kurang memiliki antusiasme terhadap pembelajaran sejarah.

Temuan lain peneliti peroleh pada saat pembelajaran berlangsung, saat itu guru menggunakan metode ceramah dengan memberikan arahan kepada siswa untuk menulis materi yang akan dijelaskan oleh guru. Namun proses tersebut tidak berjalan dengan lancar, karena dari 25 siswa, hanya 5 orang siswa saja yang mencatat dengan baik. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya beberapa siswa saja yang menjawab dengan serius. Hal tersebut mengindikasikan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga pada proses pembelajaran hanya beberapa siswa saja yang ikut terlibat dan siswa yang lainnya sibuk dengan aktivitasnya masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, peneliti menemukan bahwa siswa lebih tertarik bermain *Handphone*, mendengarkan musik, dan melihat film atau video-video di laptopnya dari pada memperhatikan guru.

Bahkan diantara mereka banyak sekali yang mempunyai hobi menonton film dan membuat video dari *Handphonenya* sendiri. Pada proses pembelajaran ini, guru menggunakan metode ceramah dengan hanya memakai media pembelajaran dua buah yakni spidol dan *whiteboard*, sehingga terlihat bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung guru tidak memanfaatkan media yang menarik yang dapat berguna sebagai alat bantu mengajar.

Permasalahan-permasalahan di atas menunjukkan bahwa ternyata masih kurangnya pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang seharusnya memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa, dan menyiapkan peserta didik yang memiliki nilai-nilai kerja keras, disiplin, cinta tanah air dan lain-lain. Sebagaimana yang di utarakan oleh Supriatna (2007: 1) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran sejarah atau IPS di sekolah menengah memiliki peran yang penting untuk ikut serta dalam menyiapkan peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan nilai-nilai kerja keras, pandangan yang berorientasi ke depan, hemat, jujur disiplin, kecintaan pada diri dan lingkungan serta semangat kemandirian atau kewiraswastaan.”

Sementara itu, pendidikan merupakan suatu interaksi sosial antara peserta didik dan pendidik, pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari peserta didik. Sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang (Hasan, 1996: 2). Pendidikan karakter yang sekarang sedang gencar-gencarnya dikembangkan juga menjadi salah satu tujuan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah pancasila (Warta Balitbang, 2011). Berdasarkan hal tersebut pembelajaran sejarah mempunyai tujuan khusus sama seperti tujuan mata pelajaran lain, adapun tujuan pendidikan sejarah pada tingkat SMA dalam blog *Teaching Of History*

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

(<http://teachingofhistory.blogspot.com/2012/06/tujuan-pembelajaran-sejarah.html>,

diunduh 3 Januari 2012) yaitu:

1).Mendorong siswa berfikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang; 2) Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari; dan 3) Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat (pusat kurikulum, 2002).

Tujuan pembelajaran di atas menjadi tolak ukur para pendidik untuk melaksanakan pendidikan sejarah secara baik, pada poin yang *kedua* kita bisa lihat bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang berfikir pelajaran sejarah hanya bergulat pada masa lalu saja. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung pun masih tidak efektif dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang seharusnya tercapai. Pembelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap gampang (hanya hapalan saja) dan *sepele* oleh peserta didik, sehingga timbul rasa bosan dan jenuh dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah yang terjadi pada umumnya. Mereka bahkan lebih tertarik menonton film atau video-video yang mereka download sendiri dari pada memperhatikan guru pada saat proses belajar.

Tujuan pembelajaran sejarah *point* kedua yaitu peserta didik dapat memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari ini dapat dikembangkan dengan pembelajaran sejarah menggunakan pendekatan kritis, menurut Evans (Supriatna, 2007:11) bahwa:

“Pembelajaran kritis dalam sejarah dapat mendorong dialog kritis, baik antara guru dan siswa maupun dikalangan siswa sendiri baik mengenali masalah-masalah sosial yang sedang mereka hadapi serta melakukan proses *inquiry* untuk mengidentifikasi masalah sosial serta pemecahannya”.

Dengan menggunakan pendekatan kritis di atas siswa diharapkan dapat memahami dan menganalogikan dari materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan kehidupannya sehari-hari. Menganalogikan merupakan kegiatan membandingkan yang sistematis dari dua hal yang berbeda, tetapi dengan

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

memperlihatkan kesamaan segi dan fungsi dari kedua hal yang dibahsanya (Keraf, 1989: 89). Pembelajaran dengan beranalogi yang dimaksudkan oleh peneliti adalah siswa dapat membandingkan peristiwa yang ada dalam kehidupannya sehari-hari dengan bentuk yang sama dengan peristiwa yang ada di dalam film. Kemampuan beranalogi pun dapat mendorong siswa agar lebih memahami materi yang disampaikan sekaligus mengembangkan nilai-nilai yang harus dimiliki siswa seperti pada pendidikan karakter di atas.

Solusi yang mungkin dapat diambil terhadap kesenjangan tujuan pembelajaran dengan kenyataan yang ada, yaitu dengan guru menyajikan media pembelajaran yang dapat menarik siswa, Sudrajat dalam (Haryani 2012: 22) menjelaskan bahwa media memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok besar yaitu media audio, visual, audio-visual, dan gerak (Munadi, 2008:55). *Pertama*, media *audio* hanya melibatkan indra pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata, contoh dari media *audio* adalah rekaman yang disalurkan melalui radio, rekaman melalui *tape recorder*. *Kedua*, media *visual* adalah media yang melibatkan indra penglihatan, contohnya yaitu gambar (sketsa, lukisan, dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta, dan media *visual* noncetak yaitu media *visual* yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama. *Ketiga*, media *audio-visual* adalah media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

proses, contohnya film dan video. *Keempat*, multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indra dalam proses pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat atau pengalaman terlibat misalnya karyawisata, permainan, forum teater, dan sebagainya.

Rohani (1997: 97) memandang media audio visual adalah “media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar”. Salah satu jenis dari media audio visual yaitu adalah film dibandingkan dengan media-media yang lain, media film mempunyai kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Rohani (1997: 97) salah satu dari kelebihan media film adalah dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.

Berkenaan dengan pelajaran sejarah yang pada umumnya menceritakan suatu peristiwa masa lalu, maka dari poin *kedua* kita bisa lihat bahwa media film cukup baik dalam mengembangkan pembelajaran sejarah. Seperti yang telah diungkapkan oleh Oemar Hamalik (1985:30) beliau berpendapat bahwa “media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru”. Selain itu, siswa-siswa yang notabennya menyukai film, musik, dan video-video. Dalam kenyataannya siswa tidak terlepas dari teknologi dalam kehidupan sehari-harinya seperti: *handphone*, *laptop*, *i-pond*, internet, dan lain-lain. Maka, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti film diharapkan akan menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat belajar, akibatnya bila minat belajar meningkat maka keseriusan siswa dalam pembelajaran pun akan meningkat dan pemahaman siswa juga akan meningkat pula sehingga dia akan dapat menganalogikan isi dari film yang telah ditayangkan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Terkait dengan penggunaan media film dalam proses pembelajaran sejarah di kelas, penulis mempelajari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya,

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

yaitu oleh Haryani (2012) bahwa penggunaan media film efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis resensi film pada saat pembelajaran sejarah. Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2010) bahwa kemampuan menulis pada siswa dapat efektif dengan menggunakan media film dokumenter.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan mengenai pemahaman materi siswa yang rendah, peneliti mencoba untuk menerapkan media film sejarah yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan beranalogi dari film dengan kehidupannya sehari-hari di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil tema mengenai: ***“Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa melalui Penggunaan Media Film dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)”***.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai ***“Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan beranalogi siswa melalui penggunaan media film dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA laboratorium Percontohan UPI”***.

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis memfokuskan kajian penelitian ini, maka rumusan permasalahan tersebut dibuat menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran sejarah melalui media film sebagai upaya meningkatkan kemampuan beranalogi siswa di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI?

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

2. Bagaimana mengembangkan langkah-langkah pembelajaran sejarah melalui media film sebagai upaya meningkatkan kemampuan beranalogi siswa di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media film di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI?
4. Bagaimana kendala-kendala guru ketika menerapkan media film dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan kemampuan beranalogi siswa di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas, secara umum adalah untuk memperoleh gambaran secara faktual dan aktual mengenai penggunaan media film dapat memunculkan kemampuan beranalogi siswa di SMA Laboratorium Percontohan UPI secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengkaji perencanaan dari penggunaan media film
2. Mengkaji penerapan dari media film
3. Melihat hasil yang diperoleh dari penggunaan media film
4. Mengadakan perubahan, perbaikan, atau peningkatan terhadap penggunaan media film

### **D. Manfaat/Signifikansi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung. Khususnya untuk mata pelajaran sejarah manfaat praktis yang diharapkan yaitu:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta keterampilan dalam menerapkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar selanjutnya.
2. Bagi siswa, akan meningkatkan kemampuan beranalogi siswa menggunakan media film.

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

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

3. Bagi guru, dapat memperbaiki permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan menambah wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk meningkatkan mutu pembelajarannya.
4. Bagi sekolah, akan bermanfaat dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sejarah di SMA Laboratorium Percontohan UPI.

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

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada penulis bab ini secara garis besar penulis memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan struktur organisasi skripsi.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Memaparkan landasan teori yang diambil dari literatur, sebagai fondasi dalam pelaksanaan penelitian, dalam bab ini dipaparkan mengenai sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi yang dianggap relevan.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Memaparkan mengenai serangkaian tahapan yang akan ditempuh penulis ketika melakukan penelitian guna mendapatkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan permasalahan yang sedang dikaji, mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pada pengolahan data, definisi operasional dan laporan penelitian.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Memaparkan serangkaian isi yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hasil, dan kendala yang telah ditempuh pada proses penelitian yaitu tentang media

**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

film dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI.

## BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir dari rangkaian penulisan karya ilmiah yang berisi kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan di dalam batasan masalah.



**Evi Lestari, 2013**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Beranalogi Siswa Melalui Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)