

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap bangsa di dunia memiliki sejarah tersendiri. Sejarah merupakan peristiwa-peristiwa penting yang membawa perubahan pada manusia di masa lampau. Peristiwa ini disusun berdasarkan sumber sejarah yang merupakan peninggalan dari peristiwa-peristiwa tersebut. Sejarah berperan sebagai sarana penting untuk pendidikan warga negara Indonesia, terutama untuk menumbuhkan kesadaran nasional dan kesadaran akan identitas bangsanya. Selain itu, kemampuan suatu bangsa untuk memahami jati dirinya serta di mana kedudukannya dalam kehidupan bangsa-bangsa lain akan menentukan harkat bangsa tersebut. Pemahaman tersebut tidak akan tumbuh dengan sendirinya, tidak pula bisa tumbuh hanya dengan diceritakan dongeng turun-temurun yang terkadang mengaburkan mitos dengan fakta sejarah. Pentingnya pemahaman tersebut membuat sejarah penting untuk dipelajari oleh bangsa Indonesia.

Mengenai pentingnya mempelajari sejarah, Suparno (1995, hlm. 2) menjelaskan bahwa dengan mempelajari sejarah, kita dapat mengetahui sistem yang digunakan oleh pelaku-pelaku sejarah dan belajar dari sejarah berarti kita akan berpeluang untuk menjadi arif karena menghindari kesalahan-kesalahan di masa lalu. Secara inspiratif, kita menangkap nilai-nilai positif yang relevan dengan masa kini, meski materi tantangannya berbeda. Pendapat ini senada dengan pendapat Wiyanti (2012, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa melalui pendidikan sejarah peserta didik diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang dialami diri, masyarakat dan bangsanya, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah, mendapatkan inspirasi ataupun hikmah dari kisah-kisah pahlawan, maupun tragedi nasional, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya pola berfikir ke arah berfikir secara rasional, kritis, empiris, dan yang tidak kalah pentingnya ialah pembelajaran sejarah yang mengembangkan sikap mau menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

Mempelajari sejarah dapat dilakukan dimana saja serta dengan berbagai cara, namun belajar sejarah dalam pendidikan formal (sekolah) harus mengacu pada Kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum 2013. Adapun tujuan pembelajaran sejarah berdasarkan Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013, hlm. 89) adalah sebagai berikut:

1. membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
2. mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
3. menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
4. menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
5. menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
6. mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; dan
7. menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan urgensi mempelajari sejarah dan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, maka tidak heran jika sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada tingkat yang optimal.

Berbicara mengenai pembelajaran sejarah di sekolah, khususnya tingkat SMA, terdapat domain pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Utomo (2015, hlm. 137) yang menjelaskan 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.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

Kata kunci konsep dalam domain pengetahuan memiliki konsekuensi logis bagi guru untuk mampu mengintegrasikannya secara eksplisit dalam perencanaan, pelaksanaan, proses pembelajaran di kelas secara optimal, dan penilaian yang komprehensif, sehingga keseimbangan implementasi domain pengetahuan siswa dapat terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjang oleh pendapat (Kochhar, 2008, hlm. 51) mengenai tujuan instruksional pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA). Ia memaparkan bahwa siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.

Agar pengetahuan mengenai konsep yang terdapat dalam pembelajaran sejarah dapat bermakna, dibutuhkan pemahaman akan konsep-konsep tersebut. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Hasan (1995, hlm. 107) yang menjelaskan bahwa pengetahuan tanpa pemahaman akan menjadikan seseorang hafal, tetapi tidak mengerti apa yang dikatakannya. Ia akan menjadi verbalistis, tahu banyak konsep atau teori tapi tidak memahami maknanya.

Mengenai pemahaman konsep, lebih lanjut dijelaskan oleh Arifin (dalam Handayani, 2011, hlm. 13) yang menjelaskan bahwa:

“Pemahaman pada konsep akan menambah daya abstraksi yang diperlukan dalam komunikasi. Pemahaman pada suatu konsep sering digunakan untuk menjelaskan karakteristik konsep lain. Sehingga semakin banyak konsep yang dimiliki seseorang akan memberikan kesempatan kepadanya untuk memahami konsep lain yang lebih luas yang akan menjadi modal untuk memecahkan masalah di sekitarnya. Semakin banyak konsep yang dimiliki seseorang semakin banyak alternatif yang dapat dipilihnya dalam menghadapi masalah” Berdasarkan pendapat Arifin mengenai pemahaman konsep, peneliti dapat menyimpulkan bahwa konsep itu saling berhubungan. Jika seseorang sudah memahami beberapa konsep, konsep-konsep tersebut dapat ditemui kembali untuk mempelajari konsep lainnya guna memecahkan masalah yang ditemui.

Beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, terkait dengan domain pengetahuan siswa serta pentingnya pemahaman konsep merupakan kondisi atau kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah. Namun, berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung, terdapat

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

kondisi yang berbeda dengan yang diharapkan, di mana masih terdapat kondisi-kondisi pada saat pembelajaran yang menunjukkan masih rendahnya pemahaman konsep siswa, yaitu sebagai berikut.

Pertama, tiga dari enam pertemuan yang diobservasi, peneliti menemukan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menyebutkan sebuah konsep yang berkaitan dengan pembelajaran pada hari itu, siswa kelihatan tertarik dengan konsep yang belum pernah didengar sebelumnya namun merasa kebingungan. Kemudian terdapat dua siswa yang bertanya mengenai makna atau definisi konsep tersebut walaupun setelah bertanya siswa-siswa tersebut masih terlihat bingung. Selain itu, ketika guru memberikan kisi-kisi Ujian Tengah Semester (UTS) pada siswa, terdapat satu siswa yang menyebutkan salah satu teori masuknya Hindu-Buddha ke Nusantara sebagai salah satu teori masuknya Islam ke Nusantara. Ketika siswa tersebut menyebutkan salah satu teori masuknya Hindu-Buddha sebagai teori masuknya Islam ke Nusantara, siswa lainnya tidak ada yang mengoreksi kesalahan tersebut. Hal ini jelas menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas XI IPS 3 masih rendah dan menyebabkan siswa keliru mengkategorikan konsep yang terdapat dalam pelajaran sejarah, dan siswa lainnya tidak mengoreksi kesalahan temannya.

Kedua, pemahaman siswa terhadap isi materi sejarah masih rendah. Hal ini terlihat ketika peneliti beberapa kali mengamati pembelajaran ketika proses presentasi berlangsung. Siswa yang menjadi penyaji tampak tidak siap. Ketidaksiapan ini terlihat dari tidak adanya media untuk menyajikan materi kelompok. Penyaji hanya membacakan makalah dari *handphone* penyaji. Selain itu, terlihat bahwa pada saat presentasi, tidak ada pembagian tugas yang baik karena penyaji hanya bergantian secara acak untuk menyampaikan materi kelompok. Ketidaksiapan kelompok penyaji membuat kondisi kelas menjadi ribut karena siswa yang tidak menjadi penyaji sibuk dengan kegiatan lain seperti bermain *game*, bercanda, makan, tidur, dan lain-lain.

Ketiga, dari hasil wawancara dengan siswa, peneliti menemukan bahwa siswa merasa bosan jika guru sejarah hanya berceramah dalam menyampaikan materi sejarah atau hanya meminta siswa untuk mengkaji materi lalu presentasi di depan

kelas. Terdapat pula siswa yang menganggap bahwa materi Sejarah Indonesia itu tidak seru atau tidak menyenangkan.

Keempat, dari enam pertemuan peneliti menemukan bahwa guru sejarah yang mengajar di kelas XI IPS 3 belum pernah menggunakan media permainan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjang dengan pernyataan guru dan pernyataan siswa yang menjelaskan bahwa guru ajar Sejarah Indonesia di kelas tersebut belum pernah mencoba menerapkan media permainan.

Berdasarkan permasalahan dan temuan yang telah dipaparkan di atas, untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung, peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah hingga siswa dapat mengkategorikan serta menghubungkan konsep-konsep yang ada. Berbagai cara dapat dipilih untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang berisi konsep-konsep. Cara tersebut dapat dilakukan dengan mengkreasikan model, metode, maupun media agar tercipta pembelajaran sejarah berisi konsep yang menyenangkan. Peneliti memandang bahwa alternatif yang tepat berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan penggunaan media permainan. Media permainan dianggap tepat oleh peneliti karena seperti yang telah di paparkan sebelumnya bahwa guru sejarah yang mengajar di kelas XI IPS 3 belum pernah menggunakan media permainan dalam pembelajaran.

Anggapan peneliti mengenai penggunaan media permainan merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep mengacu pada pendapat Fauziah (2017, hlm. 2) yang mengemukakan bahwa melalui penggunaan media, beragam konsep dapat disampaikan dengan efektif dan menjadikan suatu pembelajaran yang disenangi serta mudah diingat oleh peserta didik. Pendapat Fauziah tersebut selaras dengan pendapat Ruseffendi (1980, hlm. 31) yang memaparkan bahwa manfaat permainan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan konsep
2. Latihan keterampilan
3. Penguatan
4. Menumbuhkan kemampuan pemahaman
5. Pemecahan masalah

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

6. Mengisi waktu senggang (hiburan)

Selain itu, pendapat Fauziah dan Ruseffendi di atas ditunjang oleh penjelasan Tendrita mengenai alternatif solusi yang dapat dilakukan untuk membantu siswa memahami konsep, Tendrita (2016, hlm. 214) mengemukakan bahwa:

salah satu cara agar siswa mudah memahami konsep yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami sebuah konsep serta dapat menyelesaikan masalah dengan keterampilan-keterampilan dan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Mengacu dari pendapat Fauziah, Ruseffendi, dan Tendrita yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media permainan *Ludo History* (Dory). Media permainan *Ludo History* (Dory) adalah permainan Ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan sedikit penggabungan dari permainan monopoli dengan mengambil bentuk permainan yang menggunakan beberapa kartu yang dalam hal ini berupa kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk membantu para murid meninjau konsep-konsep yang berhubungan dengan konten yang telah dipelajari dan beberapa kartu “bonus” yang isinya serupa dengan kartu “dana umum atau kesempatan” dalam permainan monopoli. Selain itu, berbeda dengan permainan Ludo pada umumnya di mana pemenang ditentukan dari jumlah pion dalam kelompok yang berhasil mencapai *finish*, dalam permainan Dory pemenang ditentukan berdasarkan poin keseluruhan yang didapatkan oleh kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas mengenai “Penggunaan Media Permainan *Ludo History* (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung).”

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan utama adalah mengenai “Bagaimana Penggunaan Media Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung?”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran menggunakan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media permainan Dory dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah, tujuan tersebut diantaranya:

1. Memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah perencanaan dalam menggunakan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mendeskripsikan tahapan pelaksanaan menggunakan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Memaparkan peningkatan pemahaman konsep siswa menggunakan media Dory dalam pembelajaran sejarah.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam menggunakan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah, di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat kepada dunia pendidikan maupu semua pihak yang terlibat. Kegunaan yang ingin dicapai oleh peneliti mencakup adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini sesuai dengan teori belajar kognitivisme, karena teori kognitif merupakan teori yang memahami bahwa belajar merupakan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Hal ini selaras dengan penjelasan Sutarto (2017, hlm. 4) yang mengemukakan bahwa:

belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai, dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Berkaitan dengan teori di atas, secara umum penelitian ini memberikan manfaat dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan teori kognitif yang berfokus pada aspek pemahaman konsep dengan menggunakan media permainan *Ludo History* (Dory) yang dapat membuat pembelajaran konsep pada mata pelajaran sejarah terasa menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mendapatkan pengetahuan dan gambaran informasi baru mengenai penggunaan media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah, yaitu Dory yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

b. Bagi Sekolah

Memperkaya alternatif dalam pengembangan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah

1.5 Struktur Organisasi

Bab I Pendahuluan, pada bab ini secara garis besar memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab ini memaparkan kajian pustaka dan landasan teori yang diambil dari literatur sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian, dalam bab ini pun dipaparkan sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian, pada bab ini menjelaskan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan, adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini, diuraikan pembahasan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan pertanyaan penelitian. Bab ini terdiri dari perencanaan penerapan media permainan Dory, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi, dalam bab ini peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil temuan penelitian serta mengajukan saran-saran atau rekomendasi penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.