

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk tuhan yang paling sempurna, sudah semestinya manusia dapat berpikir dengan segala kelebihanannya. Berpikir mampu memberikan perubahan dalam diri manusia. Hal ini sejalan dengan definisi dari belajar, yaitu usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suatu perubahan. Belajar ini melibatkan daya nalar dan daya pikir manusia dalam prosesnya.

Perubahan dalam proses pembelajaran diperoleh siswa melalui kegiatan berpikir. Proses berpikir dilakukan siswa ketika memperoleh informasi dari seorang guru. Informasi tersebut kemudian diolah dan memberikan perubahan dalam diri siswa, seperti perubahan dari hal yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, perubahan dalam proses pemecahan suatu masalah, pengambilan suatu tindakan. Kemampuan berpikir tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakter siswa itu sendiri.

Pembelajaran sejarah tidak terlepas dari proses berpikir. Berpikir dalam pembelajaran sejarah dikenal sebagai kemampuan berpikir historis. Kemampuan berpikir historis ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran sejarah agar siswa mampu mengkritisi peristiwa masa lampau yang dikaitkan dengan isu-isu atau permasalahan dimasa sekarang. Kemampuan berpikir historis ini akan memberikan solusi terkait permasalahan yang ada dan bersumber pada pengalaman dan literatur kesejarahan untuk diambil nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Berpikir historis juga membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengungkapkan ide-ide serta solusi terhadap permasalahan yang guru tawarkan.

Proses merangsang kemampuan berpikir historis siswa dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media yang menarik. Penggunaan model dan media yang menarik ini mampu membuat siswa tertarik pada pembelajaran sejarah. Adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah, akan memunculkan minat dan motivasi belajar sejarah yang tinggi. Lalu ketika minat dan motivasi belajar mereka sudah ada, maka kemampuan

proses berpikir historis siswa akan meningkat dan mereka akan paham tentang peristiwa sejarah yang diajarkan secara keseluruhan, sehingga nilai-nilai kesejarahan dalam peristiwa sejarah akan mudah dipahami oleh siswa dan nantinya bisa dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya, permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya kemampuan berpikir historis siswa. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung, siswa jarang bertanya dan menanggapi argumen dari pernyataan atau pertanyaan yang diucapkan oleh guru. Kemampuan siswa terbatas hanya pada penalaran peristiwa sejarah saja yang menyerap secara pasif berupa fakta. Siswa tidak mengkritisi bagaimana suatu peristiwa sejarah itu sendiri dan kaitannya dengan masa sekarang sehingga siswa tidak tahu makna apa yang bisa diambil dari suatu peristiwa sejarah tersebut.

Model dan media pembelajaran dikemas terlalu konvensional seperti media whiteboard dan powerpoint dengan slide yang cukup banyak dan huruf yang kecil. Hal ini membuat siswa cepat jenuh dan tidak tertarik yang menyebabkan tidak mengerti dengan materi yang diajarkan. Selain itu, dalam proses pembelajaran sejarah dengan media ini juga ada beberapa siswa yang tidur dan tidak mau memperhatikan pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa yang seharusnya ada dalam proses pembelajaran juga tidak terlihat. Dari hal ini membuat siswa tidak mengerti dengan materi sejarah yang telah diajarkan. Ketika diberikan soal yang berisi penjabaran peristiwa sejarah ataupun analisis, interpretasi dan pemahaman konteks terhadap suatu peristiwa sejarah siswa kurang mampu mengerjakannya, dan bahkan banyak yang tidak mengisi jawaban dari soal-soal tersebut. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dengan keadaan siswa yang demikian, secara otomatis kemampuan berpikir historis siswa kurang.

Hal tersebut dibenarkan oleh guru mata pelajaran Sejarah kelas XI yaitu Bapak Ali Dahlan, S.S. M.Pd, beliau mengatakan bahwa secara keseluruhan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 ini terbilang kurang. Indikator berpikir historis yaitu berpikir dalam konteks, kronologi dan

kesinambungan, Interpretasi dan bukti serta memahami sebab akibat dirasa belum terpenuhi oleh siswa kelas XI MIPA 8. Dalam belajar sejarah, siswa hanya terfokus pada pemikiran bahwa sejarah hanya hapalan tanggal-tanggal dan tokoh-tokoh, tanpa mengetahui keseluruhan serta makna penting yang ada dibalik sebuah peristiwa. Akibatnya, ketika diberi pernyataan atau pertanyaan terkait konteks sejarah yang dikaitkan dengan masa sekarang, siswa kurang bisa menjelaskan. Selain itu, siswa juga kurang mampu membedakan antara fakta yang otentik atau sesuai dengan peristiwa sejarah dikarenakan kompetensi literasi yang masih kurang dengan sumber yang terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka disiapkan media pembelajaran baru yaitu media permainan monopoli dalam materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia yang diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya sehingga nanti terciptalah kemampuan berpikir historis siswa. Media permainan monopoli ini dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari oleh anak-anak sehingga dirasa akan membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu diharapkan dengan media pembelajaran yang baru akan membuat pemikiran siswa terhadap pelajaran sejarah yang menjenuhkan akan terganti dengan pembelajaran sejarah yang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Susanto dalam Jurnal UNESA dengan judul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Kelas XI IPA”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata persentase kelayakan media yang ditinjau dari empat aspek penilaian. Aspek tersebut terdiri dari 90,00% kelayakan aspek format media, 94% kelayakan aspek visual media, 92,86% aspek fungsi dan kualitas media dan 88,33% presentase aspek kejelasan media dalam penyajian konsep. Berdasarkan hasil tersebut maka media permainan monopoli layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media permainan monopoli ini disusun dengan mengurutkan peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia sampai pembentukan pemerintah

Indonesia dalam papan monopoli yang dibuat. Selain itu dalam papan monopoli ini dicantumkan beberapa soal yang dikemas dalam kartu penyelesaian serta dimuat juga kartu cerita yang berisi materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia. Materi tersebut dimuat dan sudah mencakup indikator berpikir historis siswa. Penggunaan media permainan monopoli ini juga akan cukup membantu guru agar siswa mau membaca. Karena dalam permainannya siswa dituntut untuk membacakan peristiwa sejarah yang sudah disajikan dalam kartu perpustakaan papan permainan monopoli. Sehingga media pembelajaran permainan monopoli diharapkan mampu membuat kemampuan berpikir historis siswa dengan indikator berpikir dalam konteks, kronologi dan kesinambungan, kemampuan memahami sebab akibat serta interpretasi dan bukti akan meningkat.

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka penulisan penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari media permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang masalah diatas adalah apakah terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis menjabarkan permasalahan penelitian tersebut kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kondisi kelas XI MIPA 8 sebelum menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia di kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia di kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya?
- 3) Apakah terdapat pengaruh media permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1) Kemampuan Berpikir Historis

Pi'i (2017:3) menyebutkan bahwa berpikir historis dapat dikatakan sebagai berpikir kritis tentang sejarah dan termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sehingga berpikir tingkat tinggi dalam sejarah akan melahirkan kemampuan berpikir historis.

Menurut Wineburg (2006:48) menyatakan “berpikir historis atau berpikir sejarah berarti mengharuskan berfikir dengan cara yang bertentangan dengan cara berfikir sehari-hari yakni diharapkan mampu berpikir kritis, analitis sehingga dapat membaca buku sejarah dengan terampil, membaca peristiwa sesuai dengan konteks, berdiskusi, dan evaluasi.”

Berpikir historis ini merupakan suatu hal yang membuat siswa atau manusia bisa belajar dari pengalamannya. Menurut Ma'mur (2008:3) *Historical Thinking Skills*, kemampuan berpikir kesejarahan yang memungkinkan anak/siswa untuk membedakan masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Selain itu dengan berpikir historis siswa mampu membangun narasi sejarah sesuai dengan catatan-catatan dan bukti-bukti dari perbandingan fakta yang ditemukan secara luas dan

melalui penafsiran yang telah dilakukan. Disini siswa mampu mengemas narasi sejarah sesuai dengan versinya tanpa keluar dari fakta dan data yang sebenarnya dalam proses rekonstruksi terhadap masa lampau.

2) Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2010: 4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa dalam proses transfer ilmu pengetahuan.

Menurut Munadi (2010:7) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu media permainan monopoli yang tergolong ke dalam media pembelajaran yang berifat visual. Permainan monopoli ini digunakan di kelas pada saat proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran.

Media ini disusun dengan cara menyelipkan materi-materi sejarah proklamasi kemerdekaan sampai pembentukan pemerintahan Indonesia dalam papan monopolinya. Dalam setiap papan monopoli terdapat informasi mengenai peristiwa sejarah materi proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia. Selain itu, komposisi dalam papan monopoli juga terdapat kartu cerita dan kartu penyelesaian yang menggambarkan secara keseluruhan peristiwa proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia. Sehingga dari papan monopoli sejarah ini nantinya akan menjadi runtutan gambaran peristiwa sejarah secara garis besar yang akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan membuat kemampuan berpikir historis siswa

meningkat yang bisa dilihat melalui post test yang akan dilaksanakan setelah pembelajaran dengan media permainan monopoli selesai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020 yang dirincikan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kondisi kelas XI MIPA 8 sebelum menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia di kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia di kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.
- 3) Untuk mengetahui adanya pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang dibuat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam strategi pembelajaran.

- 2) Kegunaan Praktis

- a) Bagi guru, sebagai alternative media pembelajaran yang menyenangkan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah;
 - b) Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan dalam belajar sejarah sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah dan kemampuan berpikir historis siswa;
 - c) Bagi sekolah, sebagai masukan dalam pengelolaan pembelajaran dan sumbangan untuk strategi pembelajaran.
- 3) Kegunaan Empiris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam melangsungkan penelitian selanjutnya di bidang pendidikan khususnya terkait media pembelajaran dan berpikir historis.