

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan sekumpulan referensi yang dipakai dalam menunjang penelitian. Kajian pustaka ini sering dikaitkan dengan teori-teori yang mendasari penelitian. Teori yang dimaksudkan adalah teori yang relevan dengan isi penelitian yang akan dibahas. Adapun teori-teori yang mendukung penelitian ini diantaranya:

##### **2.1.1 Teori Belajar Kognitif**

Teori belajar dijadikan acuan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui dan memahami karakteristik setiap siswa selama proses pembelajaran. Traves (1972) dalam Sudjana (2010:48) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan disposisi atau kecakapan baru yang terjadi karena adanya usaha yang disengaja.

Haling (2006:1) dalam Rachmawati (2015:35) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan dua definisi diatas, bisa disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang disengaja untuk memperoleh perubahan, baik tingkah laku, pengetahuan, kecakapan. Perubahan disini bisa berubah secara keseluruhan ataupun perubahan yang bersifat sebagian atau sedikit, perubahan ini terjadi dari hasil pengalamannya sendiri ketika dalam proses pembelajaran.

Pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs, Wager (1993, hlm. 3 11) menyatakan proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor. Dua faktor tersebut yaitu faktor internal peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal, yaitu pengaturan kondisi belajar (Prawiradilaga, 2007: 24).

Merujuk pada pemaparan pakar pendidikan, bisa disimpulkan bahwa suatu perubahan dalam proses pembelajaran seseorang itu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang ada didalam diri peserta didik ataupun faktor lingkungan belajar peserta didik yang dapat menentukan suatu capaian pembelajaran seseorang. Namun faktor internal dari peserta didik ini lebih mempengaruhi dalam pencapaian suatu keberhasilan belajar.

Seperti yang diungkapkan oleh Prawiradilaga (2007:24) menyebutkan bahwa pemberdayaan optimal dari seluruh indra seseorang dalam belajar dapat menghasilkan kesuksesan bagi seseorang. Apabila pembelajaran dilakukan secara maksimal maka hasil yang akan didapatpun akan maksimal. Pembelajaran secara maksimal bisa didapat apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Adapun klasifikasi dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan menurut Magnesen (Dryden & Vos, 1999) dalam Prawiradilaga (2007:24) belajar bisa terjadi dengan membaca sebanyak 10%, mendengar 20%, melihat 30%, melihat dan mendengar sebanyak 50%, mengatakan 70%, mengatakan sambil mengerjakan sebanyak 90%. Kombinasi dari kelima hal tersebut merupakan hal yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa semakin peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran, maka keberhasilan dalam suatu pembelajaran akan lebih tinggi. Sehingga proses perubahan tingkah laku atau perubahan lainnya yang ingin dicapai akan bisa terpenuhi.

Teori belajar yang dipakai dalam pembelajaran ini adalah teori belajar kognitif. Menurut Yusuf dkk. (2013: 49) dalam Sutarto (2017: 4) Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar. Kegiatan belajar

bukan hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi belajar pada hakekatnya melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Teori kognitif ini menekankan suatu pembelajaran bisa didapatkan dengan hal yang sederhana seperti dari suatu pengalaman.

Sanjaya (2009: 125) belajar kognitif adalah belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Sehingga bisa disimpulkan bahwa teori belajar kognitif ini menekankan pada pengetahuan siswa yang diolah melalui kemampuan berpikir yang bisa didapat melalui proses pembelajaran secara bertahap.

Teori belajar kognitif bisa dikatakan sebagai teori gestalt. Menurut Munadhi (2010:24) kognitif atau gestalt memandang proses kognitif (wawasan atau pemahaman) merupakan suatu ciri fundamental yang dimiliki oleh setiap manusia. Hal ini bisa timbul secara tiba-tiba dalam diri manusia melalui penglihatan dan pemahaman terhadap situasi struktur problematik yang dialami. Pemahaman ini membentuk reorganisasi pengalaman ketika dihadapkan dalam suatu masalah.

Berdasarkan beberapa teori kognitif diatas, bisa disimpulkan bahwa belajar kognitif ini menekankan pada pemahaman intelektual seseorang dalam memahami kondisi dan pemecahan masalah. Sumber yang bisa dijadikan sebagai pedoman pemecahan masalah adalah sebuah pengalaman. Suatu pengalaman bisa didapat apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Bloom (1965) dalam Sanjaya (2009:126) domain kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Keenam tingkatan tersebut disebut dengan Taksonomi Bloom. Selanjutnya, Lorin W Anderson dan David R. Krathwol (2001) dalam Ratumanam dan Rosmiati (2019:104) merevisi tingkatan dari Taksonomi Bloom tersebut. Hasil revisinya yaitu menjadi mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Hasil revisi dari Lorin dan Krathwol ini

selanjutnya dipakai dalam berbagai teori pembelajaran terutama teori belajar yang menekankan pada kognitif siswa.

Enam tingkatan dari teori belajar kognitif ini diklasifikasi menjadi *Cognitif 1* (C1) mengingat, *Cognitif 2* (C2) memahami, *Cognitif 3* (C3) mengaplikasikan, *Cognitif 4* (C4) menganalisis, *Cognitif 5* (C5) mengevaluasi, dan *Cognitif 6* (C6) membuat. Teori kognitif seperti itu sangat berkaitan dengan pembelajaran sejarah indikator berpikir historis yang dimulai dari mengingat, memahami peristiwa-peristiwa sejarah sesuai dengan urutan waktu kejadiannya, menganalisis data dan fakta dari sebab akibat suatu peristiwa sejarah. Berpikir historis juga menekankan agar siswa bisa menginterpretasikan data dan fakta dari peristiwa sejarah sehingga menjadi satu kesatuan peristiwa yang runtut dan mudah dipahami oleh siswa.

## **2.1.2 Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk merangsang peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Hainich, Molenda, dan Russel (1990) dalam Sanjaya (2009:204) mengungkapkan bahwa *media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver.*

Pendapat dari Hainich, Molenda dan Russel ini bisa kita artikan bahwa media ini merupakan saluran komunikasi sebagai perantara dari yang membawa informasi dan penerimanya. Bisa kita tarik kesimpulan, bahwa media ini merupakan alat untuk menyalurkan informasi dari seorang guru sebagai pembawa informasi (transfer ilmu) dan siswa sebagai penerima informasi.

Selanjutnya, Ali (2002:89) mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*). Media pembelajaran juga bisa digunakan sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

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

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Sanjaya (2009:210) media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Kontribusi dari penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar;
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek;
- 5) Kualitas pembelajaran dapat dapat ditingkatkan;
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan;
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 8) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas bisa disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran lebih menarik.

Selain itu, berbantuan media pembelajaran juga dapat membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien.

### **2.1.2.2 Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menyalurkan pesan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai sarana untuk merangsang serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat seperti berbasis permainan akan lebih menarik dan menyenangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Ismail A. (2006:119) dalam Sumantri (2019:439) *the game method is a fun activity and is an educational tool or tool that can be useful in developing oneself completely*. Berdasarkan kutipan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan metode bermain dalam proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Metode pembelajaran berbasis permainan bisa dijadikan sebagai alat yang berguna untuk mengembangkan diri siswa tersebut. Artinya, dalam pembelajaran dengan media permainan siswa akan lebih interaktif dan kreatif dalam mengembangkan pengetahuan dirinya sesuai dengan media sumber belajar dalam media yang telah disajikan oleh guru. Dengan bentuk media pembelajaran berbasis permainan diharapkan siswa bisa terjun langsung dalam proses pembelajaran dan turut berpartisipasi aktif untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014:35-36) jenis media jika dilihat dari segi perkembangan teknologi

dapat dikelompokkan menjadi pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:6) menyebutkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa mendatang.

Lebih lanjut, Piaget dalam Bennett (2005:16) menjelaskan bahwa permainan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Media berbasis permainan dapat mendorong anak agar bisa mengasimilasikan materi baru kedalam struktur kognitif yang telah ada.

Berdasarkan pada rujukan menurut Piaget dalam dua buku tersebut, bisa disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan media permainan akan memberikan stimulus kepada siswa dalam proses pengembangan pengetahuan atau pengembangan aspek kognitif siswa. Selain itu dengan menggunakan media permainan juga mampu membantu siswa untuk mudah memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Sadiman (2011:78-80) menjelaskan bahwa dalam media permainan memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan sesuatu yang menghibur;
- 2) Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran memungkinkan partisipasi aktif siswa untuk belajar;
- 3) Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bisa memberikan umpan balik secara langsung dari siswa;
- 4) Penggunaan permainan dalam pembelajaran akan memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel;

- 5) Permainan bisa mudah dibuat dan diproduksi sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli. Monopoli merupakan suatu permainan yang mengadopsi permainan yang diciptakan oleh Elizabeth Magie yaitu *The Landlord's Game* pada tahun 1904. Bentuk permainan ini hampir sama dengan monopoli, yaitu memvisualisasikan para pemainnya untuk berlomba memperkaya dirinya sendiri. Seiring berjalannya waktu permainan monopoli mulai dikenal dan dipasarkan. Di Amerika permainan monopoli ini mulai dikenal pada tahun 1910 dan di Inggris pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* dengan nama *Brer Fox and Brer Rabbit*. Pada tahun 1935 barulah monopoli dipatenkan dan dijual secara luas oleh Parker Brother yang didaulat sebagai bapak monopoli dunia (Deriliana, dkk. 2015:4)

Menurut Suwanda (2008:1) menyebutkan bahwa monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam permainan monopoli menekankan pada kekayaan dari setiap pemain yang memainkannya.

Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang relatif digemari oleh berbagai kalangan terutama oleh anak-anak. Ketika anak-anak bermain monopoli maka bisa dilakukan sampai berjam-jam. Hal ini yang menunjukkan bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang cukup menyenangkan. Oleh karena itu, permainan monopoli ini dirasa cukup efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran, permainan monopoli memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran terutama media visual. Fungsi-fungsi tersebut menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2007:17) yaitu:

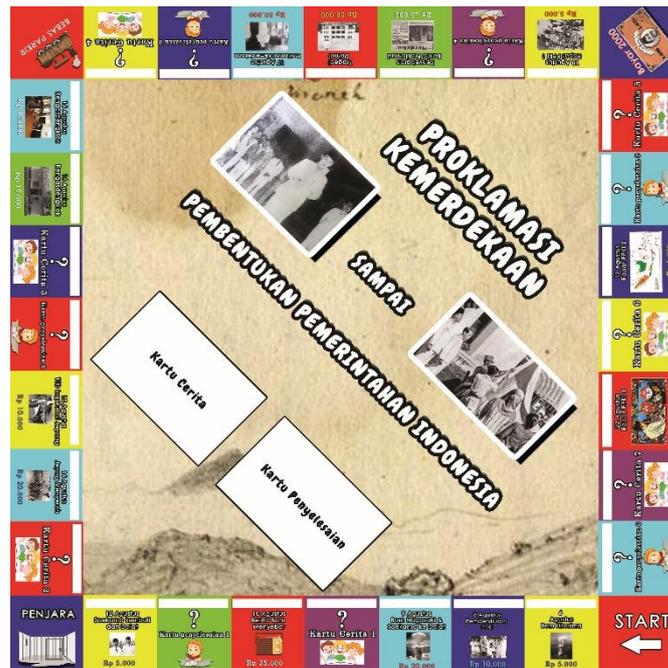
- 1) Fungsi Afektif, media visual yang digunakan dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar baik membaca teks gambar, ataupun hanya melihat gambar yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa;
- 2) Fungsi Kognitif, lambang visual atau gambar dapat memperlancar dalam memudahkan untuk mengingat, memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media visual yang disajikan;
- 3) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran visual terlihat dari hasil penelitian banyak yang menyebutkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen. Media permainan monopoli ini di set sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran sejarah dengan indikator berpikir historis. Sehingga media permainan monopoli yang digunakan sedikit berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaan ini terutama terlihat dari perangkat yang digunakan. Perangkat-perangkat yang digunakan dalam papan permainan monopoli ini adalah 1 papan monopoli, 15 kartu perpustakaan, 7 kartu cerita, 6 kartu penyelesaian, 1 buah dadu serta 144 lembar uang.

Adapun perbedaan permainan monopoli yang digunakan dengan permainan monopoli pada umumnya adalah:

- 1) Papan monopoli pada umumnya terdiri dari negara-negara dan perusahaan-perusahaan. Sedangkan dalam papan monopoli ini negara-negara dan perusahaan diganti menjadi peristiwa-peristiwa yang disusun secara kronologis, menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan;
- 2) Perangkat permainan monopoli pada umumnya memiliki kartu dana umum, kartu kesempatan dan sertifikat sewa dan beli setiap negara. Sedangkan dalam monopoli ini ketiga kartu tersebut diganti menjadi kartu cerita, kartu penyelesaian dan kartu perpustakaan yang isinya sudah di setting materi proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia dengan indikator-indikator berpikir historis;
- 3) Petak dalam permainan monopoli pada umumnya berjumlah 40 petak, sedangkan dalam permainan monopoli ini hanya 32 petak;
- 4) Perangkat uang dalam permainan monopoli ini dirancang dengan tokoh-tokoh yang seputar pengibaran bendera dan pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

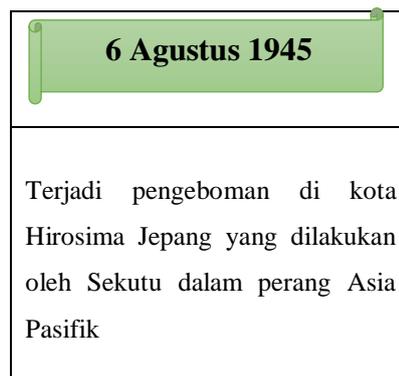
Berikut merupakan desain media permainan monopoli dengan materi sejarah proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia:



**Gambar 2.1**  
**Desain Media Permainan Monopoli**

Jumlah petak dalam papan permainan monopoli ini yaitu 32 petak dengan rincian 15 petak peristiwa, 7 petak kartu cerita, 6 petak kartu penyelesaian, 1 petak start, 1 petak penjara, 1 petak bebas parkir dan 1 petak bebas parkir. Petak peristiwa menunjukkan informasi rangkaian peristiwa proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan indonesia yang disusun secara kronologis. Setiap petak peristiwa memiliki kartu perpustakaan. Petak kartu cerita menunjukkan dibukanya kartu cerita, dan petak kartu penyelesaian menunjukkan dibukanya soal-soal yang harus dianalisis dan dijawab oleh siswa.

Berikut merupakan contoh desain kartu perpustakaan, kartu cerita dan kartu penyelesaian:



**Gambar 2.2**  
**Kartu Perpustakaan**

Kartu perpustakaan ini berisi mengenai penjelasan materi yang ada pada petak peristiwa media permainan monopoli. Setiap petak peristiwa memiliki satu kartu perpustakaan. Nantinya setiap kartu perpustakaan ini dipegang oleh kelompok dalam permainan yang membeli petak kartu peristiwa tersebut.



**Gambar 2.3**  
**Kartu Cerita dan Kartu Penyelesaian**

Kartu cerita dan kartu penyelesaian digunakan ketika pemain menempati petak kartu cerita atau kartu penyelesaian dalam papan permainan monopoli. Setiap kartu cerita dan kartu penyelesaian memiliki isi atau keterangan yang terpisah dari kartu tersebut. Isi dari kartu cerita dan kartu penyelesaian ini sudah disesuaikan dengan indikator berpikir historis yaitu berpikir dalam konteks, kronologi dan kesinambungan,

kemampuan memahami sebab akibat dan interpretasi dan bukti. Perangkat uang dalam permainan monopoli ini di set dengan tokoh-tokoh sekitar proklamasi kemerdekaan dengan klasifikasi nilai mata uang yang berbeda-beda.

Perangkat selanjutnya yang digunakan dalam media permainan monopoli adalah uang-uangan. Uang ini dijadikan sebagai alat tukar dalam pembelian petak peristiwa dan pembayaran harga sewa ketika menempati petak peristiwa yang telah dibeli oleh kelompok lain. Nominal dalam uang monopoli ini dibagi menjadi 8 klasifikasi dengan rincian Rp 500, Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 20.000, Rp 50.000 dan Rp 100.000. Setiap nominal uang memiliki dsain tokoh yang berbeda-beda. Tokoh-tokoh tersebut merupakan sebagian orang-orang yang terlibat dalam peristiwa pengibaran bendera merah putih dan pembacaan teks proklamasi.

Berikut merupakan dsain uang yang digunakan dalam permainan monopoli dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia:





**Gambar 2.4**  
**Uang Permainan Monopoli**

### 2.1.3 Berpikir Historis (*Historical Thinking*)

Berpikir merupakan aktifitas manusia dalam mengolah berbagai bentuk informasi yang diterima. Menurut Plato dalam Suryabrata (2004:54) berpikir itu berbicara dalam hati. Sedangkan Suryabrata (2004:54) mengemukakan bahwa berpikir adalah aktivitas ideasional.

Pemaparan dari kedua definisi diatas bisa kita gabungkan, bahwa berpikir itu merupakan aktifitas, sehingga orang yang berpikir atau subjeknya akan melakukan aktifitas berpikir sebagaimana berpikir itu merupakan sebuah aktifitas. Lalu aktifitas berpikir ini sifatnya ideasional selaras dengan pernyataan diatas, karena berpikir ini nantinya dapat mengeluarkan ide-ide. Ide-ide yang dikeluarkan dalam proses berpikir ini nantinya akan bisa digunakan dalam berbagai hal, seperti proses pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran sejarah, dikenal juga kemampuan berpikir historis. 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 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.

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.”

Lebih lanjut mengenai berpikir historis ini Pi’i (2017:3) menyebutkan bahwa berpikir historis dapat dikatakan sebagai berpikir kritis tentang sejarah dan termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran sejarah akan melahirkan kemampuan berpikir historis.

Berpikir sejarah menurut Fischer yang dikutip langsung oleh Zed adalah bersifat ”aduktif” yaitu mengajukan pertanyaan kritis dan memberikan jawaban dengan argumen historis atau berdasarkan bukti-bukti faktual (Zed, 1999:27). Sejarah yang tidak terlepas dari bukti-bukti faktual harus dijadikan sebagai landasan apabila ada pertanyaan terkait peristiwa sejarah. Jawaban yang baik terkait pertanyaan peristiwa sejarah yaitu jawaban yang bisa dijelaskan sesuai fakta yang ada. Sejarah tanpa adanya bukti nyata atau bukti faktual tidak bisa dikatakan sebagai peristiwa sejarah. Sehingga pernyataan fisher ini menekankan bahwa berpikir sejarah itu dapat menjelaskan persoalan sejarah berdasarkan fakta yang ada.

Berdasarkan beberapa pengertian berpikir historis diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir historis merupakan proses berpikir dalam mempelajari suatu peristiwa sejarah. Berpikir historis bertujuan untuk memahami suatu peristiwa sejarah berdasarkan konteksnya,

menganalisis atau mengkritisi data dan fakta, sampai menginterpretasikan data dan fakta tersebut sehingga tercipta suatu narasi sejarah. Inti dari berpikir historis ini adalah agar siswa bisa mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa untuk dijadikan pedoman bagi kehidupan di masa sekarang dan yang akan datang.

Menurut Harada (2005:27), ada empat cara meningkatkan cara berpikir kesejarahan siswa yaitu pertama, guru harus mengajak siswa berpikir tentang materi aktual yang ada disekitar mereka. Kedua, guru tidak lagi terpaku pada buku teks tetapi guru harus mengarahkan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dari materi sejarah dengan menstimulasi siswa untuk berpikir dan mengajak siswa untuk melakukan penemuan. Ketiga, jika pembelajaran harus menggunakan buku teks maka yang dilakukan adalah mengajak siswa melakukan penelitian sistematis dan melakukan koreksi terhadap buku teks sehingga siswa terstimulasi untuk belajar. Isi buku teks digunakan untuk menemukan permasalahan dan menarik hipotesis. Keempat, kurikulum sejarah haruslah sistematis sehingga siswa dapat melakukan penemuan dalam proses pembelajarannya.

Pembangunan keterampilan berpikir sejarah ini hanya dapat terbangun apabila mahasiswa sering diajak melakukan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Salah satu cara yang paling efektif membangun keterampilan berpikir kesejarahan mahasiswa dengan menerapkan metode/model yang tepat, khususnya metode/model. Memenuhi berpikir sejarah tentu saja harus memenuhi beberapa standar berpikir kesejarahan. Terkait standar berpikir kesejarahan tentunya sudah banyak disinggung oleh para ahli.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Berpikir Historis Menurut Ahli**

No.	Sumber	Indikator
1.	Ofianto (2015:74)	1. Keterampilan Dasar ( <i>Basic Skill</i> )

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keterampilan berpikir kronologis</li> <li>b. Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan</li> <li>c. Keterampilan menganalisis sebab dan akibat</li> </ul> <p>2. Keterampilan/kemampuan penelitian sejarah (<i>historical research capabilities</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keterampilan membangun arti penting sejarah</li> <li>b. Keterampilan merekam data/informasi/sumber sejarah</li> <li>c. Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah</li> <li>d. Keterampilan merancang penelitian sejarah</li> <li>e. Keterampilan melaporkan hasil penelitian sejarah</li> </ul>
2.	Ma'mur (2008:7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Chronological Thinking</i> (berpikir kronologis)</li> <li>2. <i>Historical Comprehension</i></li> <li>3. <i>Historical Analysis and Interpretation</i></li> <li>4. <i>Historical Research Capabilities</i></li> <li>5. <i>Historical Issues-Anlalysis and Decision Making</i></li> </ul>
3.	Zed (2018:56)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Komponen Dasar <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Change Over Time</i> (Perubahan dalam lintasan waktu)</li> <li>b. <i>Causality</i> (Kausalitas)</li> <li>c. <i>Context</i> (Konteks)</li> <li>d. <i>Complexcity</i> (Kompleksitas)</li> <li>e. <i>Contongency</i> (Kemungkinan)</li> </ul> </li> <li>2. Berpikir Sejarah Tingkat Lanjutan <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Signifikansi Sejarah (<i>Historical Significance</i>)</li> <li>b. Bukti (<i>Evidence</i>)</li> <li>c. Yang tetap dan yang berubah (<i>Continuity and ChangeI</i>)</li> <li>d. Sebab dan Konsekuensi (<i>Cause and Consequence</i>)</li> <li>e. Perspektif Sejarah (<i>Historical Perspektif</i>)</li> </ul> </li> </ul>

		f. Dimensi Etis/ Moral ( <i>The Ethical Dimension</i> )
4.	Wineburg (2006:210-218)	1. Berpikir dalam konteks 2. Kronologi dan kesinambungan 3. Kemampuan memahami sebab akibat 4. Interpretasi dan Bukti

Berdasarkan beberapa indikator dari para ahli di atas, maka peneliti mengambil indikator menurut Sam Wineburg yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Berpikir dalam konteks

Wineburg (2006:138) berpikir dalam konteks berarti bahwa kata-kata tidak dilepaskan dari simbol-simbol yang tidak kenal waktu dan ruang. Inti berpikir dalam konteks adalah kesadaran akan kesinambungan dan ketidaksinambungan dengan masa lalu. Berpikir dalam konteks ini diperlukan penafsiran terhadap peristiwa sejarah sesuai dengan konteks peristiwa yang telah terjadi.

Berpikir dalam konteks menekankan pada kemampuan untuk mendengar dan membaca cerita dan narasi sejarah dengan penuh pengertian sehingga nanti ketika siswa sudah paham dengan narasi sejarah, maka siswa mampu merekonstruksi kembali peristiwa sejarah tersebut sesuai dengan fakta dan data yang ditemukannya. Indikator ini dalam proses pembelajaran bisa dilihat ketika permainan monopoli berlangsung yang nanti diukur melalui tes yang berbentuk uraian.

2) Kronologi dan kesinambungan

Wineburg (2006:214-216) sejarah merupakan rangkaian peristiwa yang tiada akhir. Konsep kronologi dan kesinambungan dalam sejarah terjalin satu sama lain. Kronologi dalam peristiwa sejarah dapat menunjukkan periode sejarah yang didalamnya terdapat orang-orang penting, tanggal dan peristiwa sejarah yang

terjadi. Tetapi kronologi ini tidak terbatas hanya pada tanggal-tanggal di masa lampau saja, tetapi dalam peristiwa sejarah kronologi menceritakan seluruh peristiwa sejarah secara berurutan yang dilandasi kesinambungan antara masa kini, masa lalu dan untuk memasuki masa depan.

Berdasarkan indikator ini peserta didik harus mampu mengidentifikasi peristiwa sejarah berdasarkan urutan waktu kejadiannya yang nantinya dibantu dengan papan permainan monopoli yang sudah disusun berdasarkan waktu kejadiannya dalam memudahkan siswa menyusun suatu peristiwa sejarah. Hasil dari treatment ini nantinya bisa dilihat pada saat post test yang dilakukan dalam bentuk soal uraian.

3) Kemampuan memahami sebab akibat

Setiap peristiwa sejarah terjadi dikarenakan ada sebabnya. Wineburg (2006:218) satu kejadian bisa disebabkan oleh banyak faktor, dan faktor-faktor ini tidak dapat ditemukan hanya dengan menggali peninggalan-peninggalan purba. Sebab dari adanya peristiwa sejarah menjadi sebuah masalah yang harus direnungkan, dipelajari, dibahas dan diperjuangkan. Dari faktor-faktor tersebut menyebabkan terjadi suatu peristiwa sejarah yang memberikan akibat bagi lingkungan sekitarnya.

Indikator ini menekankan pada kemampuan siswa untuk bisa menjelaskan sebab dari adanya peristiwa sejarah. selain itu, siswa juga dituntut untuk bisa mengidentifikasi dampak atau akibat yang ditimbulkan dari peristiwa sejarah tersebut. Untuk indikator ini, dalam permainan monopoli disajikan dalam kartu cerita untuk memudahkan siswa memahami sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah. Output dari penggunaan permainan monopoli dengan indikator ini akan dilihat setelah pelaksanaan post test.

4) Interpretasi dan bukti

Interpretasi dan bukti tidak dapat dipisahkan apabila akan mempelajari peristiwa sejarah. interpretasi merupakan penafsiran terhadap peran bukti sejarah. Wineburg (2006:213) dalam suatu peristiwa sejarah kita memisah-misahkan hal (bukti atau data sejarah) kemudian disatukan kembali melalui proses pencarian hubungan, pengumpulan bukti atau penafsiran bukti atau data dan diakhir diambil hipotesa atau kesimpulan akhir.

Indikator ini menekankan siswa untuk bisa menganalisis dan menafsirkan dari kedua perbedaan data yang disajikan dalam kartu penyelesaian papan permainan monopoli dengan cara diskusi dengan kelompoknya sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, untuk indikator ini juga capaian peningkatannya bisa dilihat setelah dilakukan treatment dalam post test yang dilakukan.

#### **2.1.4 Belajar Menyenangkan**

Proses pembelajaran membutuhkan kemenarikan dan kegembiraan agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Belajar yang menyenangkan bisa disebut dengan fun learning atau joyfull learning. Sa'dun Akbar, dkk (2015) menyebutkan bahwa, *fun learning is kind of learning process or experience which could make learners feel pleasure in a learning scenario/ process.*

Menurut Mulyasa dalam Rusman (2011: 326) pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi antara guru dan siswa. Pembelajaran ini biasanya dilandasi joyfull instruction membuat adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa. Guru disini memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, sehingga disini siswa akan lebih enjoy dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan juga memungkinkan adanya suasana demokratis antara

guru dan murid. Selain siswa belajar dari guru, guru juga bisa saja belajar dari siswanya.

Merujuk dua kutipan tersebut, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan lebih menekankan pada proses pembelajaran yang berasal dari pengalaman siswa (siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran) dan disini peran guru hanya sebagai fasilitator atau mitra siswa saja. Siswa tidak selalu didikte oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung, tapi siswa mencari sendiri pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran yang sudah guru setting sehingga disini siswa tidak memiliki rasa tertekan untuk belajar. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran akan berlangsung menyenangkan.

Djamarah (2010: 377) menyatakan pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Kondisi belajar demikian akan membuat peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran dan nantinya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan. Semakin tinggi fokus peserta didik dalam proses pembelajaran, maka akan semakin tinggi juga pengaruh yang dihasilkan dari proses pembelajaran tersebut.

Menurut Indrawati dan Setiawan (2009: 24) Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana pembelajaran yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, mampu membangkitkan minat belajar, keterlibatan penuh dari peserta didik, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara pembelajaran dikatakan tidak menyenangkan suasana pembelajaran terasa tertekan, terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/ tidak berminat, jenuh/ bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa.

Pembelajaran menyenangkan dapat tercipta apabila kondisi pembelajaran mendukung. Kondisi ini antara lain adanya proses pembelajaran yang menarik, semangat, aman, dan dapat membangkitkan motivasi belajar. Kondisi-kondisi tersebut dapat mendukung atau menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan mengikuti proses pembelajaran dengan sangat enjoy. Output yang dihasilkan dari pembelajaran menyenangkan ini akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan dapat berkonsentrasi yang dinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Empat prinsip yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran *Joyful Learning* menurut Djamarah (2010: 380) yaitu:

- 1) Mengalami. Siswa mengalami secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan melalui pengaktifan banyak indra. Sehingga pembelajaran ini akan diperoleh dari suatu pengalaman yang dilakukan. Contohnya eksperimen, wawancara dan penggunaan alat peraga;
- 2) Interaksi. Proses belajar merupakan aktifitas sosial yang dilakukan bersama-sama. Interaksi antara siswa maupun guru dapat mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, semakin mantap, dan kualitas hasil belajar dapat meningkat;
- 3) Komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Belajar juga dapat diartikan sebagai transfer ilmu dari guru ke siswa. Transfer ilmu ini bisa dilakukan melalui komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Contohnya dengan berdiskusi dan presentasi;
- 4) Refleksi. Refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan. Setiap proses pembelajaran pasti akan dilakukan evaluasi atau

refleksi. Melakukan refleksi dapat mencegah hal-hal yang tidak sesuai dilakukan agar tidak terulang lagi.

Lebih lanjut Willis (2007: 03) mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan bisa tercapai dengan cara:

- 1) *Make it relevant*. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan.
- 2) *Give them a break*. Memberikan waktu istirahat, waktu menenangkan diri melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) *Create positive associations*. Menciptakan lingkungan atau suasana belajar tanpa stres, lingkungan yang aman, memiliki harapan untuk sukses tinggi sehingga tercipta asosiasi yang positif.
- 4) *Prioritize information*. Guru membimbing siswa untuk memilah milih dan memprioritaskan beberapa informasi serta fakta-fakta yang layak ditulis selama proses pembelajaran berlangsung..
- 5) *Allow independent discovery learning*; siswa lebih cenderung mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari jika mereka merasa menarik atau memiliki bagian dalam mencari tahu untuk diri mereka sendiri. Selain itu, ketika siswa memiliki beberapa pilihan dalam cara mereka akan belajar atau melaporkan sesuatu, motivasi mereka akan meningkat dan stres akan berkurang. Mereka akan lebih menerima kesalahan mereka, termotivasi untuk mencoba lagi. Hal ini menekankan pada keikutsertaan siswa secara langsung selama proses pembelajaran.
- 6) *A safe haven*; Ruang kelas bisa menjadi tempat yang aman dimana praktik akademik dan strategi kelas memberikan siswa dengan kenyamanan emosional dan kesenangan serta pengetahuan. Ruang kelas yang memberikan kenyamanan dan suasana menyenangkan akan memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih semangat dan giat lagi dalam belajar.

## 2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan terkait media pembelajaran berbasis permainan monopoli atau terkait berpikir historis sudah ada beberapa yang melakukan. Sehingga penelitian yang dilakukan saat ini memiliki beberapa penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan ini bisa digunakan sebagai acuan dalam proses penelitian. Berikut merupakan penelitian yang relevan dengan variabel yang ditentukan:

- 1) Penelitian dalam Jurnal UNESA dengan judul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Kelas XI IPA” yang ditulis oleh Susanto tahun 2012.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa, kurang menariknya teknik pembelajaran dari guru ke murid, dan tuntutan menghafal dalam mata pelajaran biologi yang menjadi kesulitan siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata persentase kelayakan media yang ditinjau dari empat aspek penilaian yang terdiri dari: aspek format media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,00%, aspek visual media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,00%, aspek fungsi atau kualitas media memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,86%, aspek kejelasan media dalam penyajian konsep memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,33%. Maka media permainan monopoli yang telah dikembangkan termasuk kedalam kategori media sangat layak menurut persentase kriteria penilaian kelayakan media.

- 2) Penelitian dalam Jurnal UPI dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Concept Attainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kesejarahan siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas di kelas X-IPS SMA Puragabaya Bandung)” yang ditulis oleh Galih Paisal Sabar tahun 2014.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi siswa dalam pembelajaran sejarah dan kurangnya kesadaran siswa kelas X-IPS dalam berpikir kesejarahan dalam pembelajaran sejarah, hasil tersebut didasarkan

pada setiap hasil belajar siswa yang berada di bawah SKBM yang ditentukan. Sehingga hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kesadaran berpikir kesejarahan mengenai konsep yang dipelajari. Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan siswa menggunakan model *Concept Attainment*. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menganut paham Kemmis dan Mc Taggart, data yang diperoleh peneliti berdasarkan pada observasi terbuka dan penilaian langsung keterampilan berpikir kesejarahan yang sudah disepakati sebelumnya, dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Concept Attainment* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kesejarahan siswa cukup efektif dan efisien. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran pada setiap siklusnya

- 3) Penelitian dalam jurnal Pendidikan Ilmu Sosial dengan judul “Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kesejarahan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Biografi Tokoh R.A Lasminingrat Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah” yang ditulis oleh Purnama Nurdiana Purnaman tahun 2015.

Penelitian ini mendasarkan pada perbaikan proses pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS 2 MAN 2 Garut. Proses tersebut yaitu melihat ketercapaian keterampilan berpikir kesejarahan siswa melalui penggunaan materi biografi R.A Lasminingrat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan keterampilan berpikir kesejarahan meningkat. Hal ini dapat terlihat dari nilai task yang diberikan kepada siswa. Adapun kendala utama dalam penerapan keterampilan berpikir kesejarahan yaitu tingkat keterampilan siswa dalam membaca narasi sejarah.

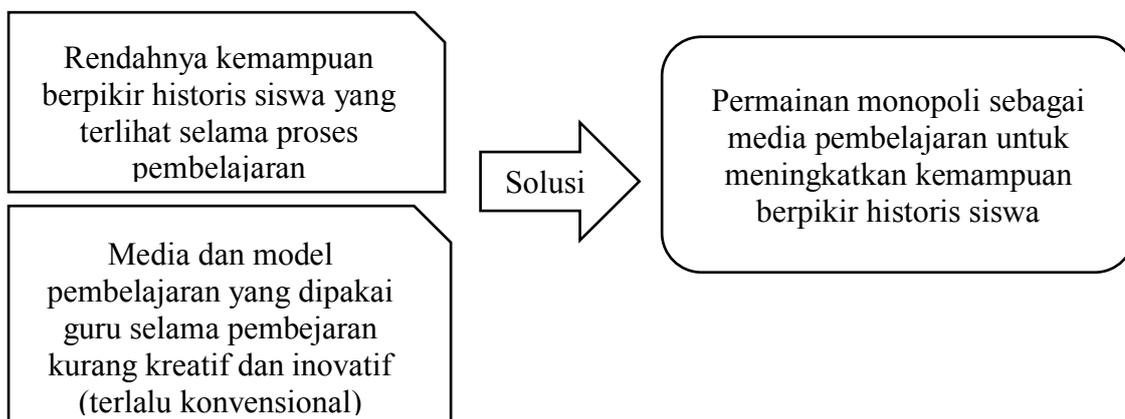
**Tabel 2.2**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Kelas XI IPA Ditulis oleh Susanto	Persamaan dalam penelitian yang ditulis oleh susanto ini yaitu sama-sama menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk merangsang pemikiran siswa terkait materi yang diajarkan.	Penelitian yang ditulis Susanto menggunakan permainan monopoli yang diterapkan pada mata pelajaran Biologi, sedangkan dalam penelitian yang dibuat diterapkan pada mata pelajaran sejarah
2.	Penerapan Metode Pembelajaran Concept Attainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kesejarahan siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas di kelas X-IPS SMA Puragabaya Bandung) Ditulis oleh Galih Paisal Sabar	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kesejarahan, hal itupun sama dengan variabel penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu terkait berpikir historis siswa	Penelitian yang dilakukan Galih Paisal Sabar ini menggunakan penelitian tindakan kelas, lalu penelitian ini juga menggunakan metode pembelajaran Concept Attainment dalam merangsang pemikiran siswa sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan media monopoli.
3.	Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kesejarahan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat adalah penggunaan variabel bebas tentang berpikir sejarah	Pada penelitian karya Purnama Nurdiana Purnaman menggunakan biografi tokoh R.A Lasminingrat

	Penggunaan Biografi Tokoh R.A Lasminingrat Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Ditulis oleh Purnama Nurdiana Purnaman		sebagai sumber pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kesejarahan. Sedangkan dalam penelitian ini digunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan berpikir historis siswa yang indikatornya sudah disetting dalam media permainan monopoli ini.
--	---	--	---

Berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa penelitian tentang media permainan monopoli dan berpikir historis yang ada dalam penelitian ini mendukung beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Penelitian tentang media permainan monopoli dalam penelitian sebelumnya terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uji kelayakannya juga media permainan monopoli dalam penelitian sebelumnya tergolong layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya terkait berpikir historis dalam penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kemampuan berpikir historis ini diperlukan dalam proses pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian sebelumnya juga terkait berpikir historis mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Peningkatan yang dialami dalam penelitian sebelumnya dijadikan acuan dalam penelitian ini agar penelitian ini dapat berhasil.

### 2.3 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.5**  
**Kerangka Konseptual**

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, bisa dilihat bahwa permasalahan di lapangan adalah rendahnya kemampuan berpikir historis siswa yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung dan penggunaan media serta model pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif sehingga menyebabkan pembelajaran terlalu konvensional dan cukup membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yaitu media permainan monopoli.

Media permainan monopoli merupakan media yang relatif digemari oleh anak-anak sehingga dirasa cukup efektif apabila dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli, guru hanya sebagai fasilitator saja dan bukan merupakan satu-satunya sumber dalam pembelajaran. Media monopoli ini membuat siswa mencari dan mengembangkan pengetahuannya sendiri, sehingga siswa akan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir historis siswa untuk lebih meningkat.

Media permainan monopoli di set dan di inovasi sesuai kebutuhan selama proses pembelajaran dengan menyisipkan materi sejarah proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia dalam papan permainannya. Selain itu, dikarenakan yang menjadi permasalahannya adalah berpikir historis, maka dalam media ini disusun sesuai Indikator berpikir

historis yang dipakai. Sehingga media permainan monopoli ini diharapkan mampu membantu dan meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa setelah pembelajaran berakhir.

Bisa disimpulkan, bahwa kemampuan berpikir historis siswa bisa terpengaruhi apabila seorang guru dapat menstimulus siswanya agar belajar dengan aktif dan mampu mengkritisi peristiwa sejarah sesuai indikator yang ditentukan. Cara menstimulus berpikir historis tersebut salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran monopoli yang dikemas dengan menyusun peristiwa sejarah pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia pada papan monopoli, sehingga peristiwa tersebut akan tersusun secara kronologis. Lalu penyediaan kartu penyelesaian, kartu cerita, uang mainan serta kartu informasi sebagai pelengkap permainan monopoli ini digunakan untuk menstimulus kemampuan analisis dan kritisi terhadap peristiwa sejarah sehingga nantinya diharapkan tercipta kemampuan merekonstruksi peristiwa sejarah secara keseluruhan sesuai dengan karakteristik siswa yang menandakan meningkatnya kemampuan berpikir historis.

#### **2.4 Hipotesis**

Sugiyono (2017:96) mengemukakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

- Ha : Permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia berpengaruh terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.
- H<sub>0</sub> : Permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia tidak berpengaruh

terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan hasil penelitian yang relevan maka hipotesis akhir dalam penelitian ini yaitu, adanya pengaruh dari media permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah Indonesia sub bahasan proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.