

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak sekedar pengajaran, pendidikan merupakan suatu proses transfer nilai dan ilmu, yang membangun kepribadian dengan semua aspek yang mencakupnya. Dengan begitu pengajaran dalam pendidikan ini lebih berorientasi kepada pembentukan spesialis atau dalam bidang tertentu. Pendidikan merupakan proses yang sangat diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. (Nurkholis, 2013 : 15) Pendidikan juga sebagai proses perubahan terhadap tata laku dan sikap seseorang ataupun suatu kelompok orang dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran serta latihan, dan proses cara mendidik.

Pendidikan ini upaya untuk menuntun anak dari sejak lahir hingga menuju kedewasaan jasmani serta rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya. Dalam proses pendidikan ini terdapat dua hal yang begitu penting yang tidak dapat dipisahkan keduanya yaitu aspek kognitif yaitu berpikir serta aspek afektif yaitu merasa. (Nurkholis, 2013: 26) Di dalam Pendidikan ini terdapat proses belajar, di mana belajar adalah kegiatan inti dari keseluruhan dalam proses pendidikan yang berlangsung di dalam sekolah agar menghasilkan perubahan tingkah laku. Adapun Perubahan ini juga meliputi aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Dalam proses kegiatan pembelajaran tentunya sangat memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi interaktif antara guru dan siswa di dalamnya. (Erlis Nurhayati, 2020 : 145)

Kegiatan dalam proses pembelajaran ini guru harus dituntut untuk memiliki kreatifitas dalam mengajar, agar dapat merangsang aktivitas belajar siswa, seperti guru bisa menyajikan bahan ajar nya dengan jelas, aktif serta menyenangkan. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses kegiatan belajar, dapat dilakukan salah satunya dengan cara memusatkan perhatian siswa pada bahan pelajaran dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan materi pelajaran, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sesuai dengan kondisi siswa

di kelas. Sehingga dapat membuat siswa menjadi terbantu dalam mendapatkan ide-ide serta pengalaman yang kemudian pada akhirnya dapat memunculkan tanggung jawab dalam diri siswa itu sendiri, untuk dapat terlibat aktif mendidik dirinya dalam mencapai hasil belajar agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Terdapat unsur penting dalam proses pembelajaran yang terdapat pada Keaktifan Belajar siswa. Menurut Nana Sudjana (2010 : 28) dalam Sinar, (2018 : 10) menyebutkan bahwa belajar ini merupakan suatu proses yang aktif, bila siswa tidak dilibatkan dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai responsi siswa atas stimulus yang diberikan guru, tidak mungkin siswa tersebut akan mencapai hasil yang dikehendaki. Selain itu dalam proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik didalamnya melalui berbagai jenis interaksi dan dalam pengalaman belajar, keaktifan belajar siswa ini merupakan unsur dasar terpenting dalam proses pembelajaran. Keaktifan Belajar adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif atau turut serta dalam kegiatan pembelajaran. (Iswadi dan Herwani, 2021:38)

Keaktifan ini merupakan kegiatan yang sifatnya fisik ataupun mental, dimana berbuat serta berpikir ini merupakan rangkaian yang tidak dapat dipisahkan kedalam keduanya. Proses kegiatan belajar yang berhasil tentu perlu melalui berbagai macam aktivitas, seperti aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ini yaitu siswa giat aktif dengan menggerakkan anggota badan, seperti membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan, melihat atau pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) yaitu daya jiwanya dengan bekerja sebanyak mungkin yaitu banyak berfungsi dalam proses pembelajaran. (Sinar, 2018 : 10) sehingga pembelajaran yang dapat dikatakan berhasil dilakukan adalah pembelajaran yang mengikutsertakan atau melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan dikatakan menggunakan cara pendekatan yaitu dengan *student center* Pembelajaran di kelas berpusat pada siswa.

Pembelajaran sejarah tentu sangat diperlukan keaktifan belajar siswa, dimana pembelajaran sejarah sering kali dianggap hanya sebagai kontribusi terhadap

pengetahuan belaka yang menekankan lebih pada ranah kognitif atau pengetahuan tingkat rendah seperti siswa harus menghafal, hafalan terhadap suatu peristiwa dimasa lampau, hafalan mengenai tokoh, ruang waktu serta tidak inovatif dalam memberikan suatu kecakapan hidup bagi peserta didik dalam menghadapi di dunia kerja dan masyarakat. (Fadlillah, 2013 : 523) Ada beragam cara yang diperlukan untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah diantaranya yaitu guru bisa mengemas kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan, selain itu guru harus dapat kreatif dalam membangun proses pembelajaran sejarah dengan lebih menarik. Guru bisa menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran sejarah yang menarik untuk siswanya agar siswa lebih turut aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya dan diperkuat dengan kegiatan PLP Pengenalan Persekolahan Lapangan yang dilakukan pada bulan Oktober-November 2022 oleh Peneliti, terdapat beberapa faktor permasalahan internal dan eksternal yang ditemukan diantaranya sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa adalah, adanya keterlibatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran meliputi enam hal yaitu adapun yaitu : (1) Perhatian siswa, (2) Kerja sama dan hubungan social (3) Pemecahan masalah/persoalan (4) Mengemukakan gagasan/pendapat, (5) Menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, (6) Disiplin.

Permasalahan faktor internal sesuai dengan Indikator keaktifan Belajar siswa yaitu: pertama perhatian siswa, di mana model pembelajaran dan media pembelajaran sejarah Indonesia masih dikemas secara konvensional dengan metode ceramah dan hanya dengan media *powerpoint* PPT dan slide yang cukup banyak dengan huruf yang kecil. Hal ini tentu membuat siswa kurang memperhatikan gurunya sehingga siswa merasa cepat jenuh, mengantuk tidak tertarik yang menyebabkan siswa ini tidak mengerti akan materi sejarah yang diajarkan oleh gurunya. Kedua Disiplin, ketika pembelajaran secara konvensional tersebut diterapkan ada beberapa siswa yang tertidur, dan bahkan sambil bermain gawai ataupun mengerjakan tugas mata pelajaran

lain, mereka cenderung tidak disiplin, sehingga keaktifan belajar siswa yang seharusnya ada dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi tidak terlihat.

Ketiga pemecahan masalah/persoalan, yaitu kurangnya keterlibatan atau keaktifan siswa ketika dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung, Ketika guru bertanya siswa kurang begitu menanggapi pertanyaan dari guru. Selain itu siswa juga jarang bertanya dan menanggapi argumen dari pernyataan atau pertanyaan yang diucapkan oleh guru.

Keempat, kerja sama dan hubungan social dan menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, ketika saat diskusi, kelompok diwajibkan untuk mengirimkan setidaknya satu pertanyaan kepada kelompok lain, tetapi tidak semua kelompok bertanya, selain itu ketika proses pemaparan hasil diskusi atau presentasi berlangsung, banyak siswa mereka tidak mendengarkan kelompok lain yang sedang presentasi didepan kelas mereka malah mengobrol dan bermain gawai.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Oka Agus Kurniawan dan Zulpi Miftahudin, (2019 : 15) bahwasannya kegiatan pembelajaran sejarah di kelas ini harusnya menerapkan model pembelajaran serta metode pembelajaran yang variatif serta inovatif. Hal lainnya juga dalam pembelajaran sejarah harus dapat menarik perhatian siswa, memfokuskan siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan terjadinya hal ini, akan tercapailah tujuan pembelajaran.

Permasalahan selanjutnya yaitu faktor Eksternal yang permasalahannya sesuai juga dengan indikator keaktifan belajar siswa yaitu : pertama, mengemukakan gagasan atau pendapat, adapun siswa masih beradaptasi dengan peralihan Pembelajaran Jarak Jauh PJJ ke pembelajaran tatap muka, saat pandemi berlangsung di terapkannya pembelajaran PJJ yang dilakukan secara daring di rumah masing-masing, karena pembelajaran PJJ yang sudah lama di terapkan membuat siswa ini kurang begitu aktif dalam pembelajaran karena hanya melakukan interaksi secara daring dengan Zoom, Google Meet dll, guru juga tidak dapat melihat siswa tersebut apakah benar-benar memperhatikan pembelajaran atau tidak karena, saat kegiatan pembelajaran

berlangsung terdapat kendala seperti jaringan sinyal yang membuat siswa terhambat dalam mengikuti pembelajaran. Karena siswa yang sudah terbiasa dengan PJJ di rumah ketika pembelajaran tatap muka secara langsung membuat siswa masih harus beradaptasi yang membuat siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya apabila tidak ada siswa yang mendahului terlebih dahulu.

Kedua, menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, pembelajaran sejarah Indonesia di kelas MIPA 7 dilaksanakan pada jam ke-7 dan ke-8 di waktu siang hari setelah istirahat. Sehingga banyak siswa yang merasa mengantuk, lelah dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Karena mata pelajaran yang di laksanakan di jam siang hari. Hal tersebut dibenarkan oleh guru mata pelajaran Sejarah kelas XI yaitu Ali Dahlan, S.S. M.Pd, mengatakan bahwa, pembelajaran sejarah masih menggunakan media PPT dan metode ceramah dan keterlibatan siswa kelas XI MIPA 7 siswa terlihat pasif kurang memerhatikan dan kurang memahami materi pembelajaran sejarah yang telah diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keaktifan belajar siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan memperbaiki keaktifan belajar siswa menjadi aktif dalam belajar Sejarah yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu dalam materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan hingga terbentuknya pemerintahan Indonesia. Hal ini didasarkan dengan penelitian terdahulu yang relevan, Yaitu jurnal karya Dea Novita, Ece Sukmana, dan Avini Martini, yang ditulis pada 30 Juli 2022 berjudul *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Tokoh yang Berpengaruh Pada Kerajaan Hindu Buddha (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Ranggon tahun pelajaran

2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari mulai sebelum diterapkannya tindakan dan setelah diterapkannya tindakan. Data awal yang mendapat kriteria Baik (B) 8,33%, kriteria Cukup (C) 50% dan kriteria Kurang (K) 41,66%. Pada siklus I yang mendapatkan kriteria Baik (B) 12,50%, Kriteria Cukup (C) 45,83% dan kriteria Kurang (K) 41,60%. Pada siklus II yang mendapatkan kriteria Baik (B) 58,30%, kriteria Cukup (C) 41,66% dan tidak ada yang mendapatkan kriteria Kurang (K).

Penelitian skripsi oleh Jimmy Syafari dari Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi yang ditulis pada maret 2019 yang berjudul *Keaktifan Belajar siswa dalam pembelajaran sejarah pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle di Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya*, dari penelitian ini diperoleh keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Puzzle pertemuan pertama sebesar 27,4% , setelah menggunakan media pembelajaran Puzzle pada pertemuan dua mengalami peningkatan 34,6% menjadi 62,34%, dapat menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar dadu merupakan media pembelajaran yang disertai permainan yang bersifat edukatif yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif, dominan dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dipilih karena termasuk kedalam suatu permainan edukasi yang relatif digemari serta disenangi oleh siswa sehingga dirasa akan membantu dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan yang dipaparkan diatas maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa** (Kuasi Eksperimen Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023).

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan di teliti, agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat lebih focus, hal ini dilakukan dengan cara merumuskan pada suatu rumusan masalah dalam hal ini adalah Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Penulis penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan sebelum menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada pembelajaran Sejarah Indonesia Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya?
2. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada pembelajaran Sejarah Indonesia Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya?
3. Apakah ada pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI MIPA7 setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Keaktifan Belajar

Sinar menyebutkan, (2018:9), Keaktifan merupakan aktivitas kegiatan yang sifatnya fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir ialah suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Kegiatan belajar yang dapat berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Keaktifan belajar siswa merupakan cara belajar siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan suatu situasi dan kondisi yang dihasilkan oleh siswa

ketika mengikuti proses pembelajaran. Apakah kondisi yang diciptakan oleh guru ini dapat bersifat pasif ataupun aktif.

Proses keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini, di mana siswa di ajak untuk melempar dadu kemudian akan memperoleh *clue* sebagai petunjuk untuk mencocokkan Puzzle dimana siswa bisa mengolah puzzle sampai bisa menyusun gambar sesuai clue yang diberikan yang sesuai dengan materi yang di ajarkan yaitu Materi Proklamasi Indonesia, setelah itu siswa dituntut untuk mencari informasi dan membuat deskripsi materi sesuai gambar Puzzle yang mereka susun dan kemudian di presentasikan. Adapun untuk menjadi perhatian serta penilaian peneliti adalah keaktifan siswa dari mulai melempar dadu, mencocokkan clue petunjuk, menyusun puzzle sampai mencari Informasi dan membuat deskripsi dengan indikator penilaian kecakapan siswa menyusun puzzle dan mencari informasi, membuat deskripsi dan kecakapan siswa dalam mem-presentasikan.

1.3.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus nya untuk belajar. Media Pembelajaran ini juga merupakan alat bantu yang berbentuk apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyaluran pesan guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Gegne (1970:1) Media pembelajaran dapat di katakan sebagai komponen yang digunakan sebagai bahan untuk sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat menstimulus peserta didik untuk terus belajar, media juga sebagai sarana fisik yang mengandung materi pelajaran.

1.3.3 Puzzle Sejarah

Puzzle yaitu suatu gambar yang dapat dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang dapat mengasah daya berpikir, melatih konsentrasi, kesabaran, dan membiasakan kemampuan siswa untuk berbagi. (Rosiana Khomsoh, 2017 : 2) Puzzle merupakan kepingan yang terdiri atas potongan gambar atau kata yang dapat dibentuk ataupun disusun sesuai dengan imajinasi. Puzzle Sejarah ini merupakan

modifikasi dari Media Puzzle dimana siswa dapat menyusun gambar yang memuat gambar sejarah.

1.3.4 Lempar Dadu

Dadu merupakan sebuah objek yang pada umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. (Nisak, 2013 :112) Dadu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Adapun dalam penelitian ini peneliti memodifikasi media dadu yang biasanya dadu terdapat titik di keenam permukaannya menjadi dadu ini di permukaan nya di tempel berupa tulisan clue atau petunjuk yang nantinya dadu tersebut dilempar oleh siswa dan akan didapatkan petunjuk dari lempar dadu yang dapat di pecahkan oleh siswa ke dalam susunan Puzzle.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah. Adapun Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persiapan sebelum menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada pembelajaran Sejarah Indonesia Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya
2. Untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya.
3. Untuk Mengetahui pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia Materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menguatkan atau menguji penggunaan media pembelajaran diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu dalam proses pembelajaran sejarah
2. Memberi masukan bagi penelitian lain dalam mengembangkan penelitian lain yang sejenis.
3. Menelaah serta menambah bahan kajian pustaka pada jurusan Pendidikan Sejarah di Fakultas Ilmu Keguruan di Universitas Siliwangi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat memotivasi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam strategi memilih media pembelajaran sejarah yang menarik dan bervariasi agar meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sejarah. Dan dapat menjadi sarana pengetahuan mengenai media Pembelajaran media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu.

2. Siswa

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu ini proses pembelajaran Sejarah dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan menarik. Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik untuk selalu aktif, berfikir secara kritis dan sistematis dalam usaha memahami materi dan membantu peserta didik untuk fokus dan semangat untuk menngingat kembali dan belajar mengenai materi Pembelajaran Sejarah yang diajarkan guru

3. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti bisa langsung untuk menerapkan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu sebagai media pembelajaran sejarah ke semua materi yang ada dalam Pembelajaran Sejarah. Dan diharapkan Penulis bisa lebih baik lagi kedepannya dalam menerapkan media pembelajaran lainnya di pembelajaran Sejarah.