

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Permasalahan dalam pembelajaran seringkali didapatkan oleh pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Keterbatasan dalam kegiatan belajar mengajar baik dari metode, media ataupun alat bantu lainnya yang dianggap kurang sesuai ketika dilakukan pembelajaran di dalam kelas maka dari itu diperlukannya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

Salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran adalah dilakukannya sebuah kegiatan belajar mengajar melalui pengalaman langsung, kegiatan belajar mengajar melalui pengalaman tersebut diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri atas apa yang dipelajari. Proses pembelajaran melalui pengalaman tersebut telah dikemukakan oleh Edgar Dale dalam *cone of experience* yang dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa dapat memperoleh pengalaman secara mudah dan menyenangkan. Terdapat sebelas susunan dalam kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale dalam buku (Sanjaya, 2013: 166), lima diantaranya dianggap sebagai sebuah pengalaman pembelajaran yang

konkret yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan, pengalaman melalui drama, pengalaman melalui demonstrasi, pengalaman lawatan secara langsung.

Pengalaman-pengalaman sebenarnya dapat digunakan oleh sekolah-sekolah di Indonesia, karena setiap daerah di Indonesia bahkan khususnya dalam ruang lingkup wilayah kecamatanpun memiliki sejarah-sejarah yang mampu menunjang dalam materi-materi mata pelajaran sejarah. Pengalaman belajar tersebut diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas secara langsung, siswa akan mengalami dan merasakan segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian suatu tujuan dalam pembelajaran. Melalui pemanfaatan Situs purbakala tersebut diharapkan pembelajaran menjadi lebih konkret sehingga akan lebih memudahkan memahami materi pelajaran.

Pembelajaran melalui pengalaman dengan memanfaatkan lingkungan sangat sesuai terhadap pembelajaran sejarah, khususnya dalam materi-materi yang mengkaji zaman pra-aksara, pengalaman belajar dengan memanfaatkan lingkungan yang berupa Museum atau Situs Purbakala diharapkan mampu memberikan perenungan bagi siswa-siswi secara langsung terhadap perjalanan panjang sejarah kehidupan yang mampu menempatkan siswa-siswi kepada titik kehidupan sekarang, memberi pemahaman bahwa terdapat perjalanan panjang yang telah dilalui nenek moyang bangsa Indonesia dalam menjalani kehidupan di dunia.

Inovasi dalam pembelajaran yang berupa kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan juga sangat diperlukan, karena tidak

sedikit siswa mengalami kesulitan memahami istilah-istilah dan benda-benda peninggalan sejarah dan prasejarah, karena kegiatan belajar mengajar sejarah pada umumnya dilakukan menggunakan konsep metode dan media yang terangkum di dalam kelas, apapun bagian materi pokoknya, pembelajaran seringkali hanya terpaku di dalam ruangan dan menggeluti buku paket atau LKS saja, tanpa melibatkan hal-hal yang yang mampu membantu siswa dalam pembelajaran yang ada di luar buku dan kelas.

Daerah-daerah di Indonesia sebenarnya memiliki sumber-sumber belajar yang mampu berdampingan dengan buku untuk membantu kegiatan belajar mengajar sejarah. Sumber-sumber tersebut dapat berupa Situs, Museum, Tempat-tempat bersejarah, Tokoh-tokoh masyarakat yang pernah ikut dalam perjuangan bangsa Indonesia. Sumber-sumber tersebut sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam mempelajari sejarah.

Situs Purbakala Cipari merupakan salah satu tempat bersejarah di Kabupaten Kuningan. Situs tersebut terletak tidak jauh dengan beberapa Sekolah yang ada di Kuningan, Situs tersebut memiliki berbagai jenis benda-benda dan peninggalan masa prasejarah, dari zaman akhir Neolitikum, zaman Megalitikum, hingga awal zaman Perunggu. Melalui koleksi-koleksi yang dimiliki Situs tersebut, maka Situs Purbakala Cipari mampu dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan Situs Purbakala Cipari diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam belajar dengan memaksimalkan kemampuan dan bakat alamiah siswa, mengubah hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran

yang dilakukan dengan memulai menggunakan lingkungan sebagai media belajar, menjadikan suatu Situs Purbakala sebagai perantara ilmu dari guru kepada siswa yang paling efektif, dan memudahkan segala hal yang diperlukan oleh siswa.

Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan juga turut memaksimalkan fungsi Situs Purbakala sebagai tempat ilmu pengetahuan, melalui benda-benda koleksi peninggalannya memiliki bermacam-macam pengetahuan yang mampu mengajak para pengunjung untuk mempelajarinya, menempatkan fungsi museum atau situs purbakala sebagai perantara suatu informasi secara maksimal dalam memberikan pengetahuan tentang dunia, manusia, dan alam.

Unsur yang penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Bahri dan Zain 2002:82).

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan pencapaian dalam belajar haruslah diperhatikan, agar keaktifan belajar sejarah

siswa meningkat. Media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa menjadi aktif, serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan adalah media yang mampu memberikan bukti nyata tentang materi sejarah yang diajarkan, maka Situs Purbakala Cipari dianggap mampu dimanfaatkan sebagai media belajar sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai media belajar merupakan sebuah kebutuhan khususnya bagi sekolah sekolah yang memiliki materi pembelajaran sejarah yang mengkaji tentang zaman purbakala, dengan pemanfaatan tersebut akan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan empat pilar pendidikan yang dirancang oleh UNESCO, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to life together*, yang mampu membantu merubah paradigma di bidang pendidikan Indonesia seperti yang telah dicanangkan oleh Depdiknas bahwa pendidikan di Indonesia sudah harus beranjak dari *schooling* menjadi *learning*, *instructive* menjadi *facilitative*, *government role* menjadi *community role*, *centralistic* menjadi *decentralistic*, artinya, pada saat ini pendidikan bukan hanya tanggung jawab sekolah tetapi tanggung jawab semua pihak..

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X SMA Binaul Ummah Kuningan, pembelajaran sejarah dilakukan dengan cara konvensional, pembelajaran hanya menggunakan ruang kelas dan menjadikan

buku sebagai sumber belajar. Siswa mengalami kesulitan mengenal istilah-istilah dan benda-benda peninggalan sejarah dan prasejarah. Oleh karena Siswa memerlukan pembelajaran langsung bersama guru dalam jam pelajaran dengan melakukan pembelajaran di Situs Purbakala Cipari secara terencana.

Kegiatan belajar mengajar tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mata pelajaran sejarah khususnya pada materi pokok kehidupan awal masyarakat Indonesia atau materi-materi tentang zaman prasejarah. Maka dari itu judul pada penelitian ini adalah “Pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai Media Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia oleh Siswa Kelas X SMA Binaul Ummah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai media pembelajaran sejarah materi pokok kehidupan awal masyarakat Indonesia oleh siswa kelas X SMA Binaul Ummah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan semester genap tahun pelajaran 2017/2018?

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan variabel-variabel yang diteliti, sehingga dapat menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam penafsiran. Berikut deftersebutsi operasional yang menjelaskan variabel-variabel penelitian:

1. Situs Purbakala Cipari

Situs Purbakala Cipari merupakan kawasan yang berada di Kelurahan Cipari Desa Cigugur Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan dengan luas 7.000 m² terdiri dari lokasi taman yang dikelilingi tembok batu setinggi 2 meter yang luasnya 2.500 m² dan sisanya lahan parker dan halaman lainnya berikot rumah jaga. Situs Purbakala Cipari memiliki beragam benda-benda peninggalan zaman prasejarah yang terdapat di area luar dan area dalam Situs tersebut. Situs Purbakala Cipari dapat ditempuh dari pusat Kabupaten Kuningan dengan jarak 4 km dan dari Kota Cirebon dengan jarak 35 km. Peninggalan yang berupa alat-alat atau benda-benda yang terdapat di Situs tersebut menjadikan Situs Purbakala Cipari dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

2. Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA Binaul Ummah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018

Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara ilmu pengetahuan dari yang memberikan kepada yang menerima. Pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai media pembelajaran oleh siswa kelas X SMA Binaul Ummah Kuningan, Media yang mempertemukan peserta didik dengan peninggalan-peninggalan atau benda-benda yang terdapat di area luar dan area dalam Situs Purbakala Cipari tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menyatakan untuk apa penelitian dilakukan. yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukanya itu untuk mengetahui pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai media pembelajaran sejarah materi pokok kehidupan awal masyarakat Indonesia untuk meningkatkan minat belajar oleh siswa kelas X SMA Binaul Ummah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis merupakan sumbangan pemikiran dalam melakukan inovasi pendidikan. Memperkaya kajian ilmiah tentang pentingnya model pembelajaran tujuan pembelajaran sejarah secara optional. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek belajar mengajar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
- 2) Memberikan pengalaman belajar menggunakan sumber Situs Purbakala secara langsung.
- 3) Membantu memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi terhadap guru dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah juga sebagai motivasi dalam meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam meningkatkan efisiensi pengolahan pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran dan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian.
- 2) Melatih menyelesaikan masalah secara terstruktur dan sistematis.
- 3) Memberikan pengetahuan pemanfaatan situ purbakala sebagai media belajar sejarah.