

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang mencakup interaksi antara peserta didik dan guru melalui berbagai media pembelajaran yang mendorong terjadinya perubahan secara menyeluruh dan mengarah pada pendewasaan diri. Pembelajaran ialah sebuah upaya untuk membelajarkan peserta didik (Ariani, 2022: 6). Pembelajaran menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dan berkaitan langsung dengan guru yang memberikan bimbingan pada peserta didiknya untuk mendapatkan perubahan perilaku atas hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri individu ataupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kerap kali mendapati permasalahan. Keterbatasan yang dialami dalam kegiatan pembelajaran muncul baik dari metode, media, ataupun alat bantu lainnya yang dianggap kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Khususnya dalam mata pelajaran sejarah diperlukan strategi, inovasi, dan kreativitas untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi kesejarahan yang diajarkan.

Sejarah memiliki peran penting yaitu menjadi jembatan bagi peserta didik dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi afektif, yaitu memperkenalkan nilai-nilai leluhur bangsa. Pemahaman peserta didik dapat dikembangkan melalui proses internalisasi dari nilai-nilai keteladanan para pelaku dan peristiwa yang terjadi di masa lalu (Sofiani & Andriyani, 2021: 10). Pembelajaran sejarah kerap dikaitkan dengan pembelajaran yang membosankan karena identik dengan pembelajaran yang harus menghafal nama tokoh, tahun, peristiwa, dan tempat. Kurangnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas menjadi salah satu permasalahan umum dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut yang membuat peserta didik hanya mendapatkan materi dari membaca dari buku atau internet saja. Sehingga

pembelajaran yang disampaikan kurang maksimal, cenderung berlangsung satu arah dan tidak interaktif. Permasalahan lainnya dalam pembelajaran sejarah yang kerap kali ditemui yaitu kurangnya minat peserta didik dalam membaca buku-buku sejarah atau artikel-artikel sejarah yang ada. Terdapat hasil penelitian yang menunjukkan rendahnya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan catatan TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2007, lembaga yang mengukur pendidikan dunia bahwa penguasaan sejarah peserta didik di Indonesia masuk peringkat ke-36 dari 48 negara dengan skor rata-rata yang diperoleh peserta didik Indonesia adalah 397. Bila dibandingkan dengan negara tetangga, yaitu Singapura yang mendapat peringkat ke-3 dengan skor rata-rata 593 dan Malaysia mendapat peringkat ke-20 dengan skor rata-rata 474. Skor yang diperoleh Indonesia menunjukkan adanya posisi peringkat peserta didik yang tertinggal jauh dan berada dibawah skor rata-rata internasional yaitu 500 (Utomo, 2020: 3). Pada umumnya konsep metode dan media yang digunakan oleh guru ketika mengajar didalam ruang kelas hanya mendalami buku paket, LKS atau karya ilmiah lainnya. Dengan demikian, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan untuk memahami benda-benda peninggalan sejarah karena materinya cukup banyak.

Bentuk inovasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi dan meminimalisasi kegiatan pembelajaran sejarah di kelas yang kurang interaktif, guru dapat memfasilitasi lingkungan sekitar sebagai alternatif yang dapat dijadikan sumber belajar. Kegiatan tersebut melibatkan proses belajar melalui pengalaman langsung yang dapat dilakukan dengan perbuatan atau mengalami sendiri atas apa yang dipelajari. Proses kegiatan pembelajaran melalui pengalaman nyata dinyatakan oleh Edgar Dale dalam *cone of experience* yang digambarkan dalam kerucut pengalaman (Prihartina, 2023: 1). Hal tersebut telah tersebar dan dianut secara luas dalam menentukan alat atau media yang sesuai dengan peserta didik yang dapat digunakan agar peserta didik mendapatkan pengalaman secara mudah dan menyenangkan dalam pembelajaran. Edgar Dale dalam sebelas susunan kerucut pengalaman yang dikembangkan tahun 1996, lima diantaranya menggambarkan bahwa pembelajar memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih konkret. Di antaranya melalui

pengalaman langsung, pengalaman benda tiruan, pengalaman drama, pengalaman melalui demonstrasi wisata dan pameran.

Pembelajaran melalui pengalaman dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sesuai dengan mata pelajaran sejarah, karena hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami berbagai istilah dan benda-benda peninggalan sejarah. Melalui pengalaman belajar menggunakan lingkungan berupa benda cagar budaya sejarah, guru dapat memberitahukan secara langsung bukti nyata terkait materi dan peristiwa sejarah nasional maupun sejarah lokal. Peserta didik juga dapat belajar untuk menemukan dan memahami sumber data yang relevan dan valid. Selain itu, pembelajaran menggunakan lingkungan sekitar dalam mata pelajaran sejarah dapat melatih pola pikir kritis peserta didik. Hal tersebut dapat merangsang rasa keingintahuan dan keaktifan peserta didik untuk mencari tahu materi sejarah secara mandiri ataupun berinteraksi dan bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Terdapat komponen penting yang menjadi penghubung interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran, diantaranya yaitu sarana dan prasarana pembelajaran yang meliputi model pembelajaran, sumber, dan media pembelajaran, serta penataan lingkungan tempat belajar (Qur-aniyah, 2016: 1). Sumber belajar termasuk kedalam faktor yang paling menentukan dan berpengaruh besar dalam proses pembelajaran. Selain itu sumber belajar menjadi komponen penting yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator seharusnya dapat merancang dan menciptakan suasana belajar yang didesain secara kreatif dan berkesinambungan, sehingga peserta didik mampu menikmati suasana yang telah dirancang oleh guru tersebut. Sumber belajar diklasifikasikan menjadi enam kategori, yaitu pesan, orang (manusia), media pendidikan, alat atau perlengkapan, pendekatan atau teknik, dan alam lingkungan (Akhiruddin, dkk., 2019: 49).

Kegiatan pembelajaran yang ideal seharusnya dapat berlangsung dalam berbagai interaksi belajar. Melalui berbagai alat bantu sumber-sumber belajar dan penggunaan metode serta model pembelajaran yang tepat, menjadi sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Diperlukan metode dan model pembelajaran

yang dapat menstimulus peserta didik untuk mengefektifkan dan mengkonduksikan kegiatan pembelajaran. Guru dapat merancang metode pembelajaran, yaitu seperti pembelajaran di luar kelas melalui *field trip* (kunjungan) berbasis pemanfaatan lingkungan sekitar yang dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran seperti model *discovery learning*. Melalui metode pembelajaran *field trip* guru dapat mengadakan kunjungan ke cagar budaya sejarah yang ada di lingkungan sekitar, seperti pemanfaatan cagar budaya gua Jepang yang diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Penggunaan sumber belajar sejarah berupa kunjungan ke cagar budaya menjadi bentuk alternatif pilihan dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang bervariasi. Pemanfaatan sumber-sumber belajar tersebut dapat membantu guru untuk memperjelas proses penyampaian materi pembelajaran dan mampu mengatasi keterbatasan kemampuan guru dalam merekonstruksi penyampaian materi sejarah. Selain itu pemilihan penggunaan metode dan model pembelajaran yang sesuai dapat menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan kognitif dan merangsang keaktifannya dalam memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar berupa gua Jepang menjadi sumber yang mampu memberikan bukti nyata terkait materi khususnya peninggalan sejarah yang diajarkan. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan lebih bermakna karena peserta didik dihadapkan langsung dengan peristiwa dan kondisi nyata yang sebenarnya terjadi sehingga kebenaran informasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

Pembelajaran berbasis pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat digunakan oleh berbagai sekolah di Indonesia. Setiap wilayah di Indonesia memiliki berbagai tempat sejarah yang dapat menunjang materi-materi dalam mata pelajaran sejarah. Seperti yang telah diketahui, pembelajaran sejarah kurang relevan jika hanya dilakukan dengan mendalami teks atau buku-buku sejarah saja. Sehingga tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi kesejarahan pada pembelajaran sejarah. Materi-materi tersebut sebenarnya secara luas dapat diperoleh dari berbagai media dan teknologi yang ada, tetapi kerap kali

pembelajaran terpaku didalam ruang kelas dan hanya berpusat pada buku paket atau buku bacaan saja (Miyaturina, dkk., 2021: 1-2). Penggunaan berbagai macam metode dan model pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sejarah yang diajarkan. Metode yang dapat diintegrasikan dengan lingkungan sekitar seperti *field trip* atau kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kunjungan ke cagar budaya sejarah terdekat. Melalui kegiatan belajar dengan memanfaatkan lingkungan mengajak peserta didik untuk belajar mengenal nuansa baru. Peserta didik tidak hanya belajar diluar ruang kelas tetapi mendapatkan pengalaman baru yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Di wilayah Indonesia terdapat berbagai jenis cagar budaya peninggalan sejarah yang dapat dijadikan sumber belajar. Guru sebagai fasilitator seharusnya dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terjun dan mengenal sejarah secara langsung. Cagar budaya yang ada di Indonesia mampu berdampingan dengan buku pelajaran, karna melalui cagar budaya tersebut peserta didik dapat memahami materi peninggalan kesejarahan secara konkret. Sumber belajar tersebut dapat berupa situs, museum, candi-candi, tempat-tempat bersejarah dan tokoh-tokoh masyarakat. Sumber-sumber tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi sejarah. Oleh karena itu, proses kegiatan pembelajaran melalui kunjungan ke cagar budaya ini penting dilakukan karena dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berfikir kritis khususnya dalam memahami materi peninggalan sejarah.

Gua Jepang merupakan cagar budaya sejarah yang berada di wilayah Kabupaten Pangandaran. Gua tersebut terletak di Kawasan Taman Wisata Cagar Alam Pangandaran. Letak gua Jepang dapat dikatakan tidak terlalu jauh dengan beberapa sekolah yang ada di Pangandaran, hanya saja jalan untuk sampai ke gua Jepang harus melewati jalur menuju cagar alam. Keberadaan cagar budaya berupa gua Jepang ini kurang dimanfaatkan oleh peserta didik di wilayah Pangandaran. Hal tersebut disebabkan karena kemungkinan besar para peserta didik kurang memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungannya. Melalui gua Jepang peserta didik dapat belajar langsung mengenai materi masa kependudukan Jepang di Indonesia,

khususnya mempelajari materi berupa bukti peninggalan pendudukan Jepang di Pangandaran. Berdasar hal tersebut, maka gua Jepang ini mampu dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Gua Jepang bukan hanya bagian dari sektor pariwisata yang dapat dikunjungi tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Hal tersebut secara tidak langsung mampu meningkatkan kesadaran dan kepedulian peserta didik akan pentingnya pelestarian cagar budaya sejarah yang ada dilingkungannya. Pembelajaran kunjungan dengan memanfaatkan cagar budaya berguna untuk mendorong terciptanya anggapan bahwa pembelajaran sejarah ternyata banyak mendapatkan hal baru, menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar turut memaksimalkan fungsi Cagar budaya sebagai tempat ilmu pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan dan peraturan pemerintah yang berlaku. Pemanfaatan dan pelestarian Benda Cagar Budaya salah satunya berupa peninggalan sejarah dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 (Rokhim, dkk., 2017: 112).

Penelitian kualitatif yang menggunakan cagar budaya telah banyak dilakukan di dunia akademik, salah satunya yang ditulis oleh Mohammad Rizak Prabowo dan Supardi dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Museum Dan Situs Cagar Budaya di Pontianak Sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia” tahun 2022. Artikel tersebut menjelaskan penelitiannya berdasarkan hasil validasi berupa museum dan situs cagar budaya layak dan baik digunakan sebagai sumber pembelajaran sejarah karna memiliki objek koleksi yang sesuai dengan materi sejarah khususnya pada materi periodeisasi masa pra-aksara dan masa Hindu-Budha. Hal tersebut dapat dijadikan sumber belajar sejarah bagi seluruh peserta didik kelas X dijenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Peneliti menyebutkan kedua sumber belajar berupa cagar budaya tersebut dapat memberikan pengaruh positif kepada peserta didik. Penelitian ini melanjutkan dan melengkapi penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yaitu menggunakan cagar budaya yang berbeda berupa gua Jepang peninggalan masa pendudukan Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan pada bulan September 2023 di SMA Negeri 1 Pangandaran, pembelajaran sejarah dilakukan di dalam ruang kelas dengan model pembelajaran langsung. Pembelajaran langsung merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat dan distrukturkan oleh guru dalam mentransformasikan informasi dan keterampilan secara langsung kepada peserta didik (Afandi, 2013: 16). Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran langsung diantaranya ceramah, demonstrasi, presentasi dan tanya jawab. Pendekatan ini melibatkan peserta didik secara menyeluruh, meskipun berpusat pada guru tetapi guru memaksimalkan penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dalam format yang terstruktur dan berorientasi pada pencapaian tujuan akademik. Buku paket dan LKS menjadi sumber belajar utama dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik dan guru memanfaatkan internet untuk mencari informasi belajar terkait materi sejarah yang diajarkan. Dalam hal ini, sekolah SMA Negeri 1 Pangandaran menggunakan kurikulum 2013 dan sudah tidak lagi menggunakan kurikulum KTSP.

Dalam proses kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Sedangkan pendidik berperan penting sebagai fasilitator selama berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah merupakan materi yang dirampingkan dalam satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan masuk kedalam kelompok peminatan yang lebih dominan pada kelas IPS. Sejauh ini pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sejarah berbeda-beda, hal tersebut bergantung pada sumber dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Seperti yang telah diketahui, sebelumnya sekolah pernah melakukan pembelajaran diluar ruang kelas dengan memanfaatkan cagar budaya atau situs-situs sejarah yang berada di Taman Wisata Cagar Alam Pangandaran yang lokasinya dekat dengan sekolah. Situs atau cagar budaya tersebut yaitu gua Jepang. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan pembelajaran di cagar budaya gua Jepang yang dilakukan secara terencana bersama guru dalam jam pelajaran.

Fokus permasalahan tersebut yang menjadi dasar latar belakang penelitian ini. Maka dari itu, kegiatan belajar menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber

belajar bagi peserta didik sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Dari pemaparan tersebut, maka judul pada penelitian ini adalah “Penggunaan Gua Jepang di Pangandaran Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Pendudukan Jepang di Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran”. Alasan pemilihan judul penelitian ini karena telah dilaksanakan di sekolah dan kemudian cocok dengan pembelajaran sejarah dalam penggunaan Gua Jepang ini. Penggunaan gua Jepang dengan metode pembelajaran *field trip* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat menjadi antisipasi dan solusi yang berguna bagi alat pendidikan. Hal tersebut tentunya dapat meminimalisir agar peserta didik tidak cepat bosan dalam menerima materi sejarah. Selain itu dengan menggunakan gua Jepang sebagai sumber belajar dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap konsep dan materi pendudukan Jepang di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penggunaan Gua Jepang di Pangandaran Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Pendudukan Jepang di Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran?”. Beberapa rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran?
2. Bagaimana proses penggunaan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran?

1.3 Definisi Oprasional

Definisi oprasional adalah nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pengertian-pengertian lain terhadap istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka ditentukan penegasan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Sumber Belajar Sejarah

Edgar Dale: (2019) menyatakan bahwa, sumber belajar ialah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas bagi seseorang dalam belajar (Akhiruddin, dkk., 2019: 48). Sejarah didefinisikan sebagai salah satu cabang ilmu dari ilmu-ilmu sosial. Sumber belajar sejarah dapat diartikan sebagai bahan ajar kesejarahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah guna menambah wawasan yang dapat mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Gua Jepang.

2. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah yaitu kegiatan mengedukasi peserta didik guna untuk memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam peristiwa yang terjadi dimasa lalu dan memiliki keterkaitan dengan materi sejarah. Kochar (2008: 16) memaparkan bahwa pembelajaran sejarah yaitu proses pembelajaran yang secara keseluruhan didalamnya mempelajari perilaku manusia dimasa lampau. Tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu membentuk dan mengupayakan penanaman karakter dari nilai-nilai unggul dalam sebuah perjalanan bangsa terhadap peserta didik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik Kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran. Tujuan tersebut dijabarkan kedalam beberapa sub tujuan penelitian, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran.
2. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran.
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan tentang penggunaan gua Jepang di Pangandaran sebagai sumber belajar sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang bermanfaat khususnya dalam memberikan pengalaman belajar sejarah menggunakan gua Jepang secara langsung baik bagi peserta didik, guru, dan sekolah.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran untuk pengembangan pendidikan bagi SMA pada mata pelajaran sejarah serta dapat dijadikan landasan dalam meningkatkan kualitas khususnya dalam aspek metode, model pembelajaran dan sumber belajar sejarah.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya.