

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran pada dasarnya adalah serangkaian tahap kegiatan yang melibatkan dan peserta didik dalam menjalankan program pembelajaran. Program ini berupa rencana kegiatan yang menguraikan kemampuan dasar serta konsep utama secara detail, termasuk alokasi waktu, indikator keberhasilan, dan tahapan pembelajaran untuk setiap pokok bahasan dalam mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran dicirikan oleh terjadinya interaksi edukatif, yaitu komunikasi yang mengarah pada tujuan dan dirancang dengan metode dari pihak pendidik, serta mendorong kegiatan belajar yang sesuai dengan prinsip pedagogis pada peserta didik, melalui tahapan yang terstruktur mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Hanafy, 2014: 74).

Secara etimologi, kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab, yakni *Syajaratus* yang berarti pohon kayu. Pohon kayu di sini dijadikan sebagai metafora, menggambarkan sesuatu yang tumbuh dari akar lalu berkembang ke atas, bercabang, menghasilkan dahan, daun, bunga, dan buah (Sukmana, 2021: 1). Dapat dikatakan bahwa sejarah merupakan serangkaian peristiwa yang terjadi secara berkesinambungan, dimulai dari akar dan terus berkembang melalui berbagai kejadian, peristiwa, dampak, serta rekam jejak yang ada sejak masa lalu.

Dalam bahasa Inggris, sejarah disebut "*History*," asal katanya dari bahasa Yunani, "*Histori*," diartikan sebagai “segala sesuatu yang diketahui melalui pendidikan”.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari asal mula, dinamika, serta peran masyarakat masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kebijaksanaan yang mampu mengembangkan kecerdasan sekaligus membentuk sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik (Sapriya dalam Muhtarom, 2020: 30). Pembelajaran sejarah juga mengembangkan sikap sosial, seperti saling menghormati dan menghargai perbedaan antar individu.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

Teori pembelajaran merupakan metode yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam menyampaikan atau membentuk ilmu pengetahuan melalui aktivitas belajar-mengajar. Guru dalam proses pembelajaran pada dasarnya harus berlandaskan teori belajar, jika guru menggunakan teori belajar dalam proses pembelajaran maka penyampaian dan pembentukan ilmu peserta didik akan terlaksana dengan baik. Maka penting bagi guru untuk melandasi pembelajaran dengan teori belajar seperti behavior, konstruktif, humanistik, dan kognitif.

Piaget dalam Yuberti (2014: 46) menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan hasil buatan manusia yang dikembangkan berdasarkan pengalaman, proses pembentukan (konstruksi) itu berlangsung sepanjang hayat manusia dan setiap adanya pembentukan terdapat pengetahuan baru yang diperoleh. Sejalan dengan Piaget, Masgumelar dan Mustafa (2021: 52) menyatakan bawa konsturktivisme berasal dari dua kata konstruktif dan isme. Konstruktif memiliki

arti diantaranya membina, membangun, membentuk, dan memperbaiki. Sedangkan isme berarti aliran atau paham. Konstruktivisme sendiri merupakan suatu filsafat pendidikan yang menitikberatkan pada perolehan pengetahuan didasarkan yang pada peran aktif manusia dalam membentuk (konstruksi) pengetahuannya sendiri. berdasarkan kedua pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan yang diperoleh manusia dibentuk oleh segala sesuatu yang secara aktif telah dialami dan dipelajari.

Berdasarkan teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak bisa dipindahkan secara langsung dari guru kepada peserta didik. Ini menandakan bahwa peserta didik harus aktif baik secara jasmani, rohani, dan kematangan kognitif yang mereka miliki. Dewi dan Fauziati (2021: 168) menjelaskan bahwa berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran harus ditekankan dan berpusat pada peserta didik (*student center*) sehingga dituntut untuk berpartisipasi lebih aktif saat pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada tingkat keaktifan peserta didik sebagai pusat belajar dalam membentuk pengetahuannya sendiri, pengetahuan yang dibentuk berasal dari pengalaman belajar sepanjang hayat baik didalam maupun diluar sekolah. Guru pada pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme berperan sebagai fasilitator sekaligus pembimbing agar pembentukan pengetahuan yang diperoleh peserta didik berjalan dengan efektif.

Menurut Wahab dan Rosnawati (2021: 32), prinsip belajar dalam teori konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi yang dilakukan oleh peserta didik, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam hal ini, guru tidak dapat secara langsung memindahkan pengetahuannya kepada peserta didik, melainkan diperlukan proses belajar yang aktif agar pengetahuan tersebut dapat diperoleh. Oleh karena itu, peran guru lebih berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing untuk memperlancar proses pembentukan atau konstruksi pengetahuan peserta didik.

Belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan seorang peserta didik. Proses tersebut memiliki beberapa ciri yaitu belajar artinya membentuk makna. Makna yang diperoleh peserta didik didapat dari pengalaman yang telah mereka alami baik dengan melihat, mendengar, maupun merasakan. Pembentukan makna dipengaruhi oleh pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Pembentukan makna berlangsung sepanjang hayat. Belajar merupakan suatu kegiatan mengembangkan pemikiran dan cara berpikir yang dilakukan dengan membentuk pengetahuan yang baru, jadi belajar bukanlah hasil dari perkembangan tetapi merupakan perkembangan itu sendiri.

Pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme sangat relevan dengan kondisi pendidikan dewasa ini. Saat ini pembelajaran di kelas tidak hanya berpusat pada guru saja, namun peserta didik dituntut untuk ikut aktif saat pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dan interaksi antara keduanya. Menurut Suparno dalam Dewi dan Fauziati (2021: 169) menjelaskan bahwa peran seorang

guru menurut teori konstruktivis adalah sebagai fasilitator dan pembimbing bagi peserta didik agar proses pembentukan pengetahuan mereka berjalan dengan baik.

Fungsi fasilitator dan pembimbing menurut Brooks dalam Arafah, dkk. (2023: 363) mencakup beberapa aspek penting dalam proses pembelajaran. Pertama, fasilitator dan pembimbing memiliki peran untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar lebih berinisiatif serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, mereka juga perlu menarik minat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, sehingga peserta didik terdorong untuk memanfaatkan media tersebut. Selain itu, penting bagi fasilitator dan pembimbing untuk mengarahkan peserta didik ke dalam ruang diskusi guna mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah dibentuk sebelumnya, sebelum membentuk pengetahuan baru. Mereka juga harus mengajak peserta didik untuk aktif berdiskusi, serta mengarahkan peserta didik agar berani bertanya atau menanggapi selama proses pembelajaran. Terakhir, fasilitator dan pembimbing perlu memberikan waktu yang cukup untuk membangun hubungan dan interaksi yang baik antar peserta didik.

Pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Suparlan (2019: 85-87) menyebutkan beberapa kelebihan teori ini. Sumber pembelajaran tidak hanya berasal dari guru, tetapi peserta didik juga dituntut lebih aktif dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti praktik, latihan, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, serta menyediakan sarana yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif. Pengetahuan, menurut teori ini,

bukan hanya datang dari guru, melainkan juga dari pengalaman yang dialami peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih berperan aktif dan kreatif, dituntut untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di dalam maupun luar kelas, serta mengkorelasikan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman pribadi dari berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain itu, teori ini memberi kebebasan bagi peserta didik untuk mengkombinasikan pengetahuan yang didapat di sekolah dan di luar sekolah, serta menghargai perbedaan individu. Guru berusaha membina pengetahuan baru bagi siswa agar mereka dapat membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.

Kekurangan teori konstruktivisme juga patut diperhatikan. Pembelajaran konstruktivisme bukanlah proses satu arah dari guru ke peserta didik saja, melainkan melibatkan pengalaman yang disesuaikan dengan struktur kognitif peserta didik, yang mencakup pengetahuan faktual, aspek perilaku, dan tindakan. Proses pembentukan pengetahuan membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik agar pengetahuan tersebut tercapai. Peran guru dalam pembelajaran ini lebih kepada memfasilitasi dan membimbing, bukan memberikan pengetahuan secara langsung. Guru tidak langsung mentransfer pengetahuan, tetapi membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuan mereka sendiri. Sarana belajar yang tepat sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan peran aktif peserta didik dalam membentuk pengetahuannya.

Konstruktivisme adalah teori belajar yang memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik. Rangkuti dalam Sugrah (2019: 124) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme membebaskan peserta didik dalam belajar atau mencari kebutuhannya dengan bantuan fasilitas dari orang lain, sehingga dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Korelasi antara teori konstruktivisme dan keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, pembelajaran berbasis pengalaman, di mana teori ini menekankan bahwa peserta didik membentuk pengetahuan melalui pengalaman praktis atau secara langsung. Hal ini mendorong mereka untuk terlibat secara aktif, baik dalam memecahkan masalah maupun mencari informasi, sehingga keaktifan belajar tercermin dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, bukan sekadar menerima pengetahuan dari guru. Kedua, kolaborasi dan interaksi sosial menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Keaktifan belajar dapat dicapai melalui kegiatan seperti diskusi dan kerja kelompok yang mampu memperkaya proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Ketiga, teori ini juga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri. Dalam hal ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mencari informasi, menggali solusi, dan bertanya lebih dalam secara aktif, yang semuanya mendukung peningkatan keaktifan belajar.

Kedua konsep ini sama-sama mendukung satu dengan lainnya, teori konstruktivisme sebagai landasan mengapa keaktifan belajar penting untuk ditingkatkan. Keaktifan belajar peserta didik juga dapat memperlihatkan bagaimana teori konstruktivisme diterapkan dalam proses pembelajaran. Penerapan teori ini terjadi pada saat media pembelajaran *Ancient Domino*

digunakan, yaitu ketika setiap kelompok menyusunnya. Relevan dengan prinsip teori konstruktivisme yang menekankan kerja sama dan kolaborasi, kemudian pembentukan pengetahuan berdasarkan pengalaman terjadi saat *Ancient Domino* selesai disusun dan tiap kelompok memaparkan hasilnya.

2.1.3 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik merupakan sebuah kondisi, aktivitas, atau perbuatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dimana mereka turut berperan secara aktif. Menurut Busa (2023: 114), keaktifan belajar ditandai dengan kemampuan yang ditunjukkan oleh peserta didik seperti kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, kemampuan bertanya, memberi tanggapan, berpendapat, memberikan umpan balik, kerja sama dengan sesama, bertanggungjawab atas tugas yang diberikan, dan keterlibatan secara langsung saat pembelajaran. kemampuan peserta didik tersebut menjadi komponen penting dalam aktivitas belajar peserta didik. Adapun Mulyasa dalam Parhusip, dkk. (2023: 294) mengemukakan bahwa keaktifan belajar adalah aspek-aspek yang harus dipenuhi ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila ditandai dengan keterlibatan secara aktif baik fisik, sosial, maupun mental dan partisipasi saat pembelajar dilakukan oleh seluruh peserta didik atau setidaknya sebagian besar dari mereka.

Keaktifan belajar peserta didik adalah proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan langsung. Pada prosesnya, peserta didik dengan aktif menggunakan kemampuannya seperti memecahkan

masalah yang diberikan oleh guru, berdiskusi, menemukan ide dari materi pembelajaran. keaktifan belajar peserta didik dijadikan sebagai dorongan bagi potensi yang ada dalam diri mereka, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Seluruh peserta didik memiliki kemampuan, motivasi, aspirasi masing-masing yang berbeda-beda. Septiawati, dkk. (2022: 169) menjelaskan bahwa belajar guna mendorong keaktifan peserta didik tidak semata-mata dilakukan secara individu, namun melibatkan berbagai unsur dalam pembelajaran. semua metode belajar terdapat unsur keaktifan, pada semua proses pembelajaran keaktifan peserta didik sangat dibutuhkan dalam berbagai bentuk baik itu berdiskusi dengan guru, teman sekelas, mendengarkan dan ekspresif saat guru menjelaskan dan sebagainya. Sedangkan Dimiyati dan Muljono dalam Rahmawati, dkk. (2023: 1551) menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan pengoptimalisasian peserta didik yang melibatkan intelektual, emosional, dan fisik pada saat proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik merupakan pembelajaran yang pada prosesnya melibatkan para peserta didik secara aktif guna mengoptimalkan kemampuan individu yang dimiliki peserta didik. Kemampuan-kemampuan yang dioptimalkan tersebut meliputi fisik, sosial, mental yang berguna untuk menunjang tujuan dan capaian peserta didik pada proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik dijelaskan oleh Sudjana dalam Hasanah dan Himami (2021: 11), bahwa terdapat lima faktor utama yang dapat dirangsang dan dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Faktor pertama adalah perhatian dan motivasi,

yang muncul ketika peserta didik memusatkan pikirannya pada materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya adalah stimulus belajar, yaitu cara atau strategi yang diterapkan oleh guru untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik selama kegiatan belajar. Faktor ketiga, respon yang dipelajari, merujuk pada aktivitas yang dilakukan peserta didik sebagai bentuk reaksi terhadap rangsangan yang diberikan baik oleh guru maupun teman sebaya. Kemudian, terdapat pemakaian dan pemindahan, yang berkaitan dengan respon terhadap perilaku peserta didik dalam upaya meningkatkan partisipasi dan interaksi mereka selama proses pembelajaran. Terakhir, faktor penguatan menjadi penting karena merupakan respon terhadap perilaku peserta didik yang dapat memberikan dorongan dan motivasi agar mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sudjana, Syah dalam Aresty dan Suparno (2023: 452–453) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik ke dalam tiga kategori, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal mencakup aspek psikologis dan fisiologis. Aspek psikologis meliputi intelektual atau tingkat kecerdasan, perilaku, minat, bakat, dan motivasi yang semuanya berasal dari dalam diri peserta didik dan memengaruhi keaktifan mereka dalam belajar. Sementara itu, aspek fisiologis berhubungan dengan kondisi jasmani atau fisik peserta didik. Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial seperti peran orang tua, guru, dan teman sebaya, serta lingkungan non-sosial seperti sarana, prasarana, waktu belajar, dan cuaca. Adapun faktor pendekatan belajar berkaitan dengan strategi atau cara yang digunakan

dalam proses pembelajaran, misalnya pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Faktor merupakan suatu kondisi yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya sesuatu dan bisa dikembangkan serta dirangsang. Dalam konteks keaktifan belajar, faktor tersebut terbagi menjadi tiga bagian, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan pembelajaran. Djamarah (2010: 63) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat berbagai aktivitas yang mencerminkan keaktifan peserta didik. Peserta didik mencoba menerapkan prinsip, konsep, dan generalisasi yang telah mereka pelajari secara individu, serta belajar dalam sistem kelompok untuk memecahkan masalah. Selain itu, peserta didik dituntut untuk aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan berani mengemukakan pandangannya. Proses pembelajaran juga mencakup kegiatan seperti analisis, keterampilan menggabungkan informasi, melakukan penilaian, dan menarik kesimpulan. Dalam interaksi sosial, terjalin hubungan antar sesama peserta didik, termasuk keberanian dalam memberikan komentar atau tanggapan terhadap pendapat peserta didik lain. Setiap peserta didik juga memiliki hak yang sama untuk memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Di sisi lain, mereka diharapkan mampu mengukur dan menilai capaian belajarnya sendiri. Ketika menghadapi kendala yang berkaitan dengan materi pembelajaran, peserta didik juga perlu memiliki keberanian untuk bertanya atau meminta pendapat dari guru guna membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik, indikator keaktifan belajar harus dicapai terlebih dahulu oleh peserta didik, indikator tersebut meliputi berbagai kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat proses pembelajaran baik yang dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Indikator keaktifan belajar peserta didik menurut Wibowo (2016: 138) sebagai berikut:

- a. Perhatian, yaitu peserta didik memiliki keinginan dalam dirinya untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka mampu memahaminya dengan baik.
- b. Interaksi dan hubungan sosial, yaitu kemampuan dalam diri peserta didik untuk bekerja sama, saling menghormati, menghargai saat diterapkannya sistem kelompok, dan mampu menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru secara kolaboratif.
- c. Memberikan pendapat atau tanggapan, yaitu peserta didik berani untuk mengemukakan pendapatnya baik kepada teman sekelas maupun kepada guru, serta berani untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti kepada guru.
- d. Memecahkan masalah, yaitu kemampuan peserta didik dalam menangani permasalahan pada proses pembelajaran. hal ini bisa dilakukan dengan berdiskusi dengan teman atau bertanya kepada guru.
- e. Disiplin, yaitu perilaku peserta didik yang tertib dan menaati peraturan pada sebelum dan saat proses pembelajaran dilaksanakan, serta dalam rangkaian kegiatannya.

Sejalan dengan Wibowo, Sudjana dalam Prasetyo dan Abduh (2021: 1718) menjelaskan bahwa terdapat 8 indikator keaktifan belajar peserta didik yang harus dipenuhi demi terciptanya pembelajaran yang aktif. Indikator tersebut sebagai berikut:

- a. Ketika proses pembelajaran, peserta didik melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Timbulnya keinginan terlibat dalam memecahkan masalah saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Berani bertanya kepada guru atau teman sebangku saat menemui kesulitan atau tidak memahami materi.
- d. Adanya rasa ingin tahu terhadap informasi baru yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
- e. Berdiskusi dengan kelompok sesuai dengan arahan guru.
- f. Mampu mengetahui dan menilai kompetensinya sendiri serta pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- g. Berlatih memecahkan soal atau permasalahan yang diberikan oleh guru.
- h. Mengimplementasikan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan permasalahan.

Dari kedua penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu keadaan yang dapat memberikan keterangan bahwa peserta didik telah mencapai keaktifan dalam proses pembelajaran. indikator-indikator yang dimaksud diantaranya adalah kemampuan untuk berkolaborasi, adanya rasa ingin tahu, berani mengemukakan pendapat atau bertanya, dan disiplin saat pembelajaran.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup seluruh alat secara fisik yang dipakai saat menyampaikan materi pembelajaran. contoh media pembelajaran ini diantaranya adalah foto, gambar, video, video recorder, kaset, buku, film, televisi, komputer, dan lain-lain. Jadi bisa dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat digital atau non-digital yang memudahkan materi sehingga mampu memudahkan penyampaian kepada peserta didik saat pembelajaran. Sadiman dalam Pagarra (2022: 5) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai hal yang bisa dipakai oleh guru untuk menyampaikan seluruh informasi dari dirinya kepada peserta didik sehingga bisa membangkitkan minat, perasaan, pikiran, motivasi, dan keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran bisa terlaksana.

Adapun media yang biasa digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran terdiri dari beberapa macam, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanjaya dalam Alti, dkk. (2022: 3) terkait pengelompokan media berdasarkan karakteristik, kapabilitas, dan cara penggunaannya. Berdasarkan karakteristiknya, media terbagi menjadi dua, yaitu media audio dan media audio visual. Media audio merupakan media yang memanfaatkan suara saja sebagai perantaranya dan digunakan dengan cara didengarkan saja, sebagai contohnya adalah rekaman suara. Sementara itu, media audio visual adalah media yang merupakan perpaduan antara unsur suara dan unsur visual, sehingga dalam penggunaannya bisa dilihat dan didengarkan. Contohnya adalah film dan video. Berdasarkan kapabilitasnya, media juga terbagi ke dalam dua jenis. Pertama, media dengan fungsi eksistensi yang serempak dalam pengoperasiannya, seperti televisi dan radio, di mana

peserta didik tidak memerlukan tempat khusus dan bisa bersama-sama dalam memahami berbagai hal. Kedua, media yang memiliki batasan ruang dan waktu, contohnya adalah slide film, video, dan lain-lain. Selanjutnya, berdasarkan cara penggunaannya, media dikelompokkan menjadi dua, yakni media yang memerlukan alat bantu dan media yang tidak memerlukan alat bantu. Contoh media yang memerlukan alat bantu adalah PowerPoint yang memerlukan proyektor saat digunakan di kelas. Sementara itu, media yang tidak memerlukan alat bantu contohnya adalah gambar, kartu, miniatur, dan lain-lain.

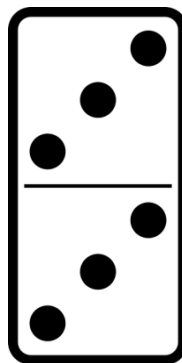
Secara garis besar, media-media yang bisa digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas memiliki fungsi yang sangat penting untuk menunjang jalannya pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ramli (2012: 2), fungsi dari media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, mempermudah guru saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran, baik dari segi metodologi maupun penguasaan materi. Kedua, memperbaiki proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna mampu membantu meningkatkan efektivitas proses belajar, sehingga berdampak pada pencapaian hasil yang lebih optimal. Ketiga, membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, merangsang daya pikir, serta membangkitkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terdapat dalam diri peserta didik.

Manfaat media pembelajaran sangat berguna bagi perkembangan diri peserta didik, terutama saat proses pembelajaran di kelas. Manfaat tersebut di antaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga bisa mendorong timbulnya motivasi, minat, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memperjelas makna dari materi yang diajarkan oleh guru, sehingga penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan dari pembelajaran lebih mudah tercapai. Manfaat lainnya adalah metode yang digunakan menjadi lebih bervariasi dan tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penyampaian materi dari guru saja, sehingga peserta didik tidak mudah bosan, mengantuk, atau mengobrol saat pembelajaran. Kemudian, proses pembelajaran juga tidak terlalu menguras energi guru, terutama bagi guru yang setiap jam pelajaran harus mengajar. Selanjutnya, peserta didik bisa aktif dan lebih banyak melakukan kegiatan saat pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti melakukan, memperhatikan, memerankan, dan mempraktikkan.

Media Pembelajaran mampu membuat Pembelajaran yang dilaksanakan bisa lebih mudah dimengerti oleh peserta didik sekaligus memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ancient Domino*, yaitu sebuah media permainan edukatif berbentuk kartu yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah secara interaktif dan menyenangkan.

2.1.5 *Ancient Domino*

Ancient Domino merupakan media pembelajaran kartu yang berbentuk persegi panjang dan memiliki dua bidang, satu bidang berisikan clue atau pertanyaan dan satu bidang lagi berisi jawaban, *Ancient Domino* sendiri diadopsi dari permainan kartu domino. Nurhamidin dan Suprijono (2018: 2) menjelaskan bahwa domino merupakan sebuah permainan kartu generic yang berciri khas bulatan hitam atau merah pada dua bidangnya.



Gambar 2.1
Kartu Domino (sumber: Pixabay.com)

Perbedaan *Ancient Domino* dengan kartu domino pada umumnya adalah perbedaan pada desain kartu yang mana bulatan merah khas yang ada sudah diganti dengan clue, jawaban, dan gambar. Perbedaan lainnya terletak pada aturan dan sistem bermain yaitu dengan sistem menggali. Kartu *Ancient Domino* satu setnya berjumlah 28 kartu, dan 1 kartu digunakan paling awal atau sebagai kartu pembuka. Aturan bermain *Ancient Domino* ini tentunya berbeda, melibatkan peserta didik agar berpikir dan mengingat sehingga mampu menyusun setiap pertanyaan dan jawaban yang tertera pada bidang kartu, pertanyaan dan jawaban sudah didesain agar saling berkaitan satu sama lain.

Ancient Domino dapat melatih keterampilan peserta didik dalam menganalisis kartu-kartu yang harus disusun, sehingga mereka mampu menyesuaikan pertanyaan dan jawaban yang ada. Selain itu, *Ancient Domino* juga bisa merangsang interaksi peserta didik, ingatan, dan pikiran mereka. Ginnis dalam Nurhamidin dan Suprijono (2018: 2) menyebutkan bahwa domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya:

1. Ideal untuk materi yang hendak disampaikan.
2. Dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui siswa.
3. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat.
4. Membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka.
5. Di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat.

Kelebihan dari *Ancient Domino* sendiri adalah membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena sistemnya yang berupa permainan, sehingga memungkinkan peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah. Permainan *Ancient Domino* juga menuntut peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya sehingga suasana kelas akan terasa lebih hidup dan peserta didik dengan tingkat keaktifan yang tinggi menjadi pendorong bagi teman-temannya sehingga peserta didik yang pemalu pun akan terbuka dan ikut serta pada proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *Ancient Domino* adalah tidak seluruh materi pembelajaran sejarah dapat dituangkan pada media ini, kemudian waktu pelaksanaan yang dibutuhkan cukup lama terutama pada saat permainan berlangsung, dan dapat mengganggu ketenangan kelas. Namun, hal ini dapat diatasi dengan tetap menekankan tata tertib pada peserta didik, lalu menjelaskan

aturan mainnya dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Sebelum media pembelajaran *Ancient Domino* ini digunakan hendaknya guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang sifatnya heterogen. Media pembelajaran *Ancient Domino* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2
Ancient Domino

Langkah-langkah pembelajaran dengan media *Ancient Domino* sebagai berikut:

a. Pendahuluan

1. Membuka pelajaran dengan salam, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME, dan berdoa sebagai awal kegiatan belajar.
2. Cek kehadiran siswa sebagai penerapan sikap disiplin.
3. Menjelaskan manfaat dari materi pelajaran yang akan dipelajari.
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan kali ini.
5. Menyampaikan pokok materi yang akan dibahas pada pertemuan kali ini.

b. Kegiatan Inti

1. Kegiatan Literasi

- a) Guru memberi penjelasan terkait materi teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.
- b) Guru juga mempersilahkan peserta didik untuk membaca buku atau lembar materi tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.

2. Critical Thinking

- a) Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya apabila ada yang tidak dipahami dari apa yang diamati
- b) Mengemukakan pendapat apabila telah mengetahui apa yang diamati

3. Collaboration

- a) Guru kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen dengan jumlah 4-5 orang per kelompok.
- b) Guru menjelaskan terlebih dahulu aturan main serta menghimbau agar peserta didik tetap kondusif selama permainan berlangsung.
- c) Perwakilan dari masing-masing kelompok mengambil undian untuk menentukan *Ancient Domino* yang akan dimainkan kelompoknya karena tiap setnya berbeda satu dengan yang lainnya.
- d) Setiap kelompok diberikan satu set kartu, bahan bacaan, dan lembar kerja yang sesuai dengan tiap set kartu.
- e) Setelah domino selesai dibagikan, tiap kelompok menyusunnya dengan sistem "menggali". Sistem permainan ini dilakukan dengan

membagi tiap pemain dalam kelompok 3-4 kartu, dan sisa kartu disimpan untuk digali. Menggali kartu dilakukan saat pemain tidak memiliki kartu yang mampu menjawab clue. Setiap pemain harus tetap menggali hingga mendapat kartu yang dibutuhkan sehingga domino dapat tersusun secara sistematis. Tiap putaran permainan berganti format yaitu secara individu dan kelompok.

- f) Setelah domino tersusun, peserta didik mengisi LKPD yang diberikan.
- g) Guru sebagai fasilitator dan pembimbing mengkondisikan kelas dengan cara berkeliling kesetiap kelompok.

4. Communication

- a) Setiap kelompok diminta agar mempresentasikan hasil penyusunan domino mereka.
- b) Peserta didik yang lainnya memperhatikan dengan seksama kelompok yang melakukan presentasi.
- c) Peserta didik yang lain boleh mengajukan pertanyaan dan berdiskusi kepada kelompok yang sedang presentasi.

5. Creativity

- a) Guru bersama dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

6. Penutup

- a) Guru bersama peserta didik merefleksi pengalaman belajar bersama.
- b) Mengingatkan untuk mempelajari sub materi pokok pada pertemuan selanjutnya.
- c) Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam penutup.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Chairini, Husaini, dan Muhjam Kamza dalam *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah* yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Historical Domino (HD) untuk meningkatkan hasil Belajar Sejarah Siswa”. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Historical Domino menunjukkan perbedaan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tersebut. Sebelum penerapan, hasil belajar siswa yang memperoleh nilai tuntas hanya 40 %. Sedangkan setelah penerapan hasil belajar yang memperoleh nilai tuntas mengalami peningkatan menjadi 85%. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Historical domino terhadap hasil belajar siswa. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media domino, desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*, dan jenjang pendidikan yang sama yaitu SMA. Perbedaan pada penelitian terdapat pada sasaran, penelitian di atas adalah hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini terhadap keaktifan belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suri Irawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya”. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kartu domino menunjukkan perbedaan dengan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji “t” terhadap dua kelompok dengan hasil yang diperoleh: $t_{hitung} = 3,02$

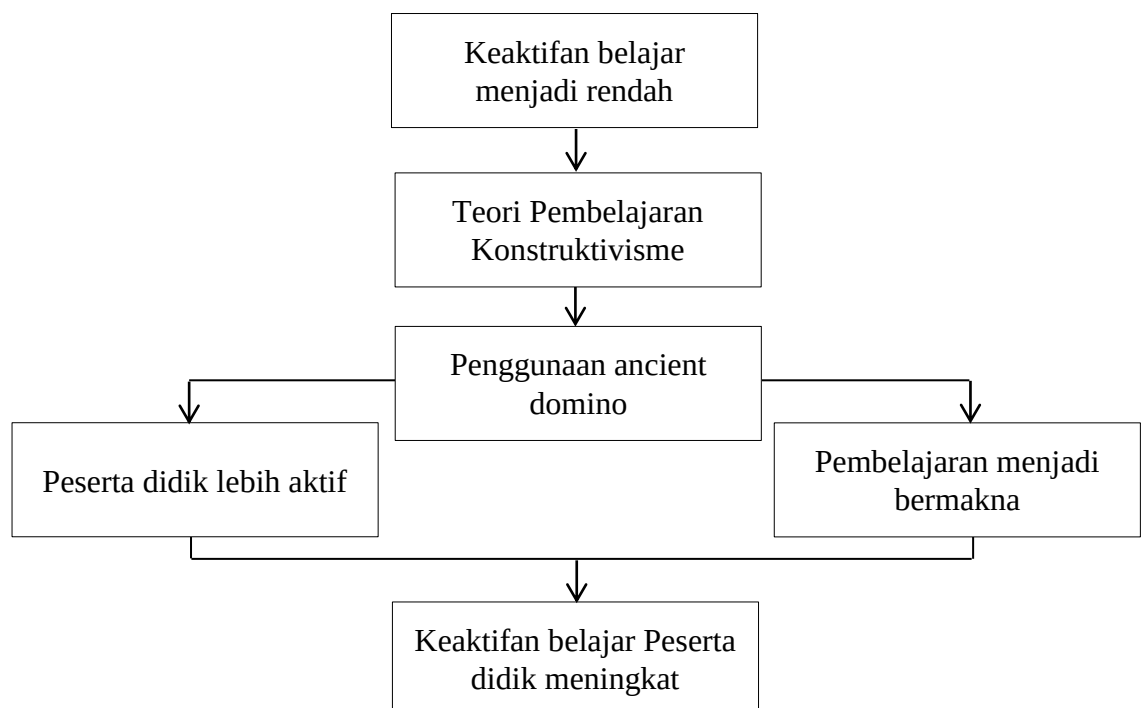
sedangkan t_{tabel} dengan $dk = 44$ taraf $sig. = 5\% (0,05)$, dengan cara interpolasi $t_{0,95 (44)} = 1,68$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak dalam penelitian ini. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kartu domino terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media domino dan jenjang pendidikan yang sama yaitu SMA. Perbedaan pada penelitian terdapat pada sasaran, penelitian di atas adalah hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini terhadap keaktifan belajar peserta didik, desain penelitian, dan perbedaan mata pelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fransiskus Saverius Umbu Tanggela dan Eva Maulidiyah dalam *Jurnal Keperawatan Florence* yang berjudul “Pengaruh Bermain Kartu Domino Resusitasi Jantung Paru (RPJ) Terhadap Tingkat Pengetahuan RPJ Pada Penolong Awam Henti Jantung”. Tingkat pengetahuan RPJ pada penolong awam henti jantung dengan bermain kartu domino RPJ mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Pairs Test* dengan hasil $p\text{-value} < 0,05$ yaitu dengan nilai signifikansi 0,001 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak dalam penelitian ini. Maka disimpulkan bahwa bermain kartu domino RPJ berpengaruh positif terhadap tingkat pengetahuan. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media domino, desain penelitian, dan jenjang pendidikan. Perbedaan pada penelitian terdapat pada sasaran, penelitian di atas adalah tingkat pengetahuan sedangkan penelitian ini terhadap keaktifan belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Guru yang sebagai tenaga pendidik berperan sangat penting dalam pembelajaran sejarah karena diharapkan akan mampu menggerakkan unsur-unsur dalam pembelajaran sejarah. Guru harus memiliki strategi yang tepat guna menunjang proses pembelajaran di kelas sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, peneliti ingin menerapkan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Ancient Domino*. *Ancient Domino* sendiri dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia.



Gambar 2.3
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara rumusan masalah pada penelitian. Hipotesis merupakan prediksi awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, atau memberikan gambaran terhadap fenomena yang menjadi objek penelitian (Sahir, 2021: 26).

Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran sejarah Indonesia kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025. Kemudian hipotesis ujinya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025.