

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar-mengajar agar-orang dapat berfikir secara arif dan lebih bijaksana. Oleh sebab itu pendidikan merupakan sarana terpenting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Demikian pula halnya dengan pendidikan sejarah. (Alfian, 2011) Pendidikan sejarah adalah suatu wahana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri banyak negara di dunia ini yang menempatkan pendidikan sejarah sebagai unsur penting dalam pendidikan kebangsaan mereka. Hal ini disebabkan karena adanya keyakinan bahwa materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. (Santosa, 2017)

Kenyataannya saat ini, model pembelajaran sejarah masih jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SLTA, pendidikan sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh apabila pendidikan disini terasa tidak menarik dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar lebih menggali makna dari sebuah sejarah.

Persoalan klasik pembelajaran sejarah di sekolah adanya image yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan.(Sayono, 2013) Pada umumnya proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah masih

bersifat statis dan konvensional. Bersifat statis dapat diartikan tidak adanya perubahan yang dilakukan oleh guru sejarah dari waktu ke waktu hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah yang hanya membacakan atau pengulangan kalimat-kalimat yang ada di buku dan siswa hanya memiliki pengalaman belajar seperti mendengarkan, mencatat dan menghafal materi yang disajikan oleh guru tanpa mengerti apa yang dipelajari, materi apa yang disampaikan atau apa makna yang dimiliki dan nilai yang berguna bagi kehidupan siswa sehingga memunculkan persepsi dari siswa bahwa pelajaran sejarah membosankan, menjenuhkan, kurang menarik, kurang penting untuk dipelajari. (Asmara, 2019)

Masalah teknis pembelajaran yang terpenting adalah tidak semua guru sejarah memiliki pendidikan dan pengetahuan sejarah yang memadai. Di lapangan menunjukkan, terutama di Sekolah Menengah Atas Guru Mata Pelajaran Sejarah berasal dari guru yang memiliki latar pendidikan ekonomi, geografi, dan sejarah. Dapat dibayangkan sebenarnya dampak akademis yang muncul akibat persoalan teknis ini, ketika seorang guru dengan latar belakang ekonomi atau geografi harus mendampingi atau menyajikan pembelajaran sejarah. Guru hanya dalam posisi lebih dahulu belajar sekian jam sebelum mendampingi siswa belajar sejarah, hasilnya sudah dapat diduga, terciptanya situasi pembelajaran yang semakin memperkuat image bahwa pelajaran sejarah tidak menarik, membosankan, dan kurang menantang siswa.

Survey awal di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan menunjukkan bahwa pada saat Guru menerangkan Mata Pelajaran Sejarah terlihat siswa kurang aktif di

dalam kelas, kebanyakan siswa tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung. Dari keterangan yang penulis peroleh dari Guru Mata Pelajaran Sejarah bahwa aktivitas belajar sejarah siswa SMA Negeri 2 Perbaungan terlihat masih minim. Memang siswa terlihat mendengarkan tetapi pada saat guru melontarkan pertanyaan tidak ada siswa yang berani menjawab pertanyaan guru sebelum guru menunjuk siswa terlebih dahulu. Terlebih lagi jawaban yang diberikan siswa tidak sesuai dengan pertanyaan guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru tersebut. Selain itu selama proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru tetapi sibuk dengan siswa lainnya, sehingga penguasaan materi oleh siswa terbatas hanya pada siswa yang rajin mendengarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ketidakmampuan siswa dalam menerima pelajaran dapat disebabkan belum adanya media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Menurut Sari & Wasgito (2020) dalam proses belajar mengajar motivasi belajar memegang peranan penting yaitu menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar. Siswa yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan semangat. Siswa belajar dengan motivasi yang lemah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran masih tampak adanya kecenderungan meminimalkan peran dan keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak berperan dan terlibat secara pasif. Mereka lebih banyak menunggu sajian dari

guru daripada mencari dan menentukan sendiri pengerahuan, keterampilan, serta sikap yang mereka butuhkan.

Menurut Amalia & Hidayat, (2018) media dikenal dengan istilah peragaan yang kemudian dipopulerkan dalam istilah baru yakni media pendidikan dimana dalam kepustakaan asing digunakan istilah *teaching material* atau instrumental material. Sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif alat peraga dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan penting karena dapat membuat materi lebih dapat dipahami oleh siswa.

Lebih lanjut menurut Amalia & Hidayat, (2018) penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pesan atau informasi yang disampaikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh siswa sebagai penerima informasi, sehingga informasi akan lebih cepat dan mudah diproses oleh siswa tanpa harus melalui proses panjang yang dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh, terlebih lagi dalam proses pembelajaran bahasa, dimana peserta didik dibekali keterampilan berbahasa dengan cara berlatih secara continue untuk memperoleh keterampilan berbahasa yang diinginkan. Apabila siswa berlatih secara terus menerus dapat membuat otak cenderung jenuh jika tidak ada variasi dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, permainan media Teka Teki Silang (TTS) dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah yang dianggap kurang menarik minat siswa, sehingga peneliti ingin menerapkan media permainan teka teki silang dengan mempertimbangkan

kelebihan dan kelemahan media teka teki silang jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Teka-teki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Teka-teki silang biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan menurun. Media ini sangat mudah digunakan oleh guru, dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik pemula, menengah, atau lanjutan, disamping itu juga materi dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Amalia & Hidayat, 2018)

Pengembangan media TTS pada pembelajaran sejarah, diyakini mampu merekonstruksi pengetahuan sejarah siswa. Sehingga diharapkan perpindahan dari mengamati, menemukan jawaban menjadi memahami melalui keterampilan belajar. Selain itu, media TTS memacu keaktifan siswa sehingga guru tidak lagi monoton dalam penyampaian materi. Guru hanya fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam menguasai kompetensi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan Tahun 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini terdapat enam permasalahan. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif

2. Pembelajaran sejarah dianggap kurang menarik karena menggunakan buku teks yang cenderung bersifat informatif sehingga monoton
3. Siswa kurang aktif saat guru menerangkan materi pembelajaran sejarah di dalam kelas
4. Kurangnya keterampilan guru dalam membuat media yang kreatif
5. Siswa membutuhkan alat bantu berupa media yang unik
6. Perlu diinovasikan suatu media pembelajaran video animasi agar pelajar tertarik pada proses belajar mengajar di kelas

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, batasan yang menjadi titik fokus pada permasalahan tersebut yaitu pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran media teka teki silang serta uji kelayakan dan respon penggunaan dalam kegiatan belajar mengajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran teka teki silang dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Guna untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan.
2. Guna untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk media pembelajaran teka teki silang dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah tujuan dipaparkan, maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara akademik

Secara akademik manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang pengembangan media pembelajaran melalui teka-teki silang pada materi kedatangan Jepang di Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 2 Perbaungan Medan.

2. Secara efektif dan efisien

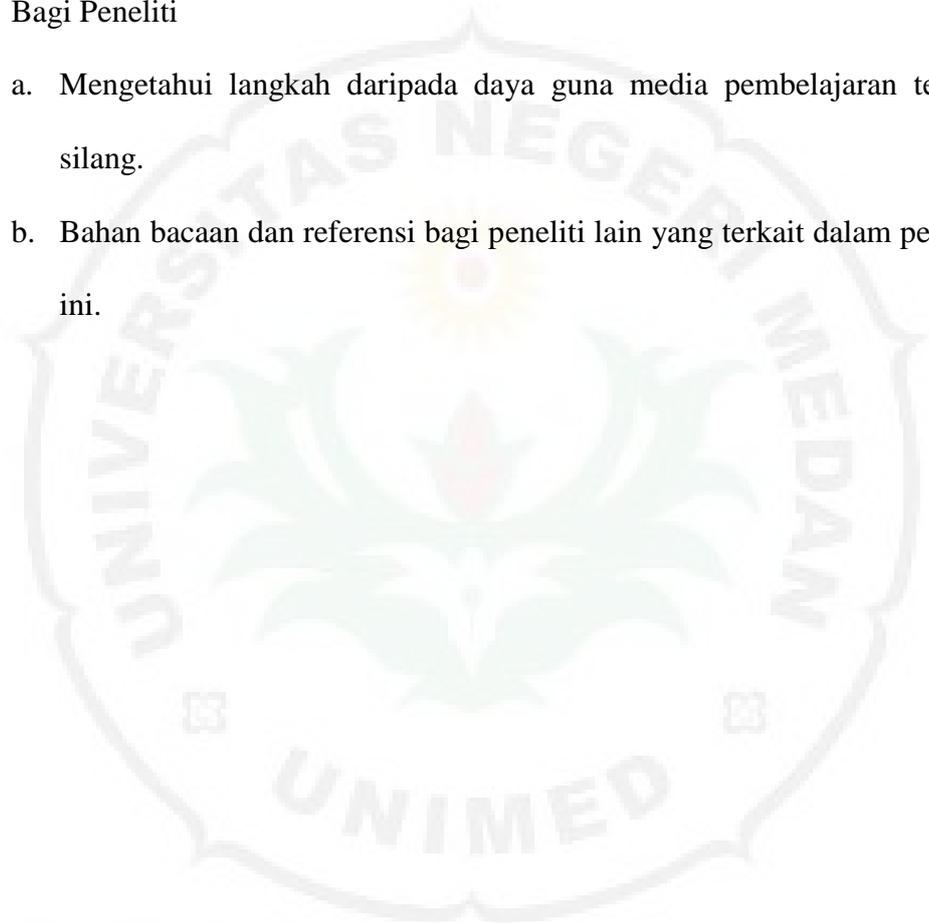
- a. Mampu menambah informasi tentang solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang tergambar dari meningkatnya hasil belajar siswa.
- b. Menambah wawasan bagi para pembaca mengenai bagaimana cara pengembangan media teka teki silang
- c. Menambah kreatifitas pendidik pada penggunaan media yang inovatif.
- d. Meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran sejarah di sekolah

e. Memberikan informasi bagi guru dalam memperbaiki proses kegiatan pembelajaran sejarah.

3. Bagi Peneliti

a. Mengetahui langkah daripada daya guna media pembelajaran teka-teki silang.

b. Bahan bacaan dan referensi bagi peneliti lain yang terkait dalam penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY