

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang sungguh penting untuk meningkatkan keterampilan, memperkuat kepribadian, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan, sehingga dapat bersama-sama membangun bangsa maupun diri sendiri (Saptono, 2016:106). Aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan. Penerapan pendidikan memberikan efek kepada setiap manusia, baik dalam kondisi apapun. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang wajib dipenuhi bagi setiap individu.

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak. Media pembelajaran merupakan peran yang penting karena bisa menyampaikan pesan dan merangsang pikiran siswa, mendorong proses belajar yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan menjadi lebih efektif (Supriyono, 2018).

Gagne & Briggs (dalam Yuyun dkk,2021) pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu mendukung pembelajaran untuk mencapai tujuan, dirangkai dalam bentuk materi pembelajaran, ditata sebegus mungkin untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. terdapat 2 unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu unsur intern dan unsur ekstern. Unsur intern yaitu dari dalam proses pembelajarannya dan unsur ekstern yang mempengaruhi diluar proses pembelajarannya.

Melalui hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 02 Oktober – 06 Oktober 2023 di SMAN 1 Batanghari, peneliti melihat permasalahan yang terdapat di kelas salah satunya siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, siswa tidak bertanya kepada guru dan siswa tidak berani dalam menyampaikan pendapatnya. Selain itu, peneliti mengamati pada saat proses pembelajaran guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan kartu domino, guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran. sehingga, peneliti akan melakukan penelitian ini guna memberikan evaluasi terhadap proses belajar di sekolah khusus nya di kelas XI F5.

Melalui wawancara guru sejarah bersama ibu Liswatin Nikmah, S.Pd dengan hasil wawancara tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran sejarah masih menggunakan buku pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk menerapkan media pembelajaran yang belum diterapkan digunakan oleh guru di kelas XI F5 yaitu media pembelajaran Kartu Domino. Keunggulan media pembelajaran ini adalah dapat merangsang otak siswa terhadap pembelajaran sejarah, siswa tidak banyak yang bertanya dan kurang dalam mengeluarkan pendapatnya mengenai materi pembelajaran. permasalahan tersebut dikarenakan siswa yang kurang fokus dalam belajar dan kurang mendengarkan penjelasan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa siswa kurang begairah dalam belajar sejarah, sehingga membuat pembelajaran sejarah tidak efektif.

Berfikir historis adalah pemahaman yang tepat akan konsep waktu, ruang, dan masyarakat (Kochar, 2008). Berpikir historis Kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa masa lalu dengan mempertimbangkan konteks sosial, politik, ekonomi, dan budaya pada saat itu. Ini melibatkan keterampilan merangkai fakta, mengidentifikasi pola, dan menyusun narasi yang memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah. Berfikir historis juga melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan sumber- sumber informasi, memahami sudut pandang yang berbeda dan menyadari pengaruh sejarah terhadap kondisi saat ini.

Permasalahan berpikir historis yang ditemukan yaitu siswa yang kurang memahami materi pembelajaran, kemudian siswa tidak termotivasi atau tidak tertarik dengan mata pelajaran atau materi pembelajarannya. Kurangnya keterampilan analisis yang dimiliki siswa sehingga tidak mampu untuk memecahkan suatu masalah. Kurangnya kepercayaan diri siswa juga menjadi salah satu pemicu permasalahan berpikir historis karena dengan tidaknya percaya diri dapat menghambat siswa dalam mengeluarkan pendapat atau berdebat terhadap suatu masalah.

Permasalahan yang ditemukan di kelas XI F5, harus dilakukan solusi untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran Sejarah, perlu dibutuhkan inovasi baru untuk mendukung pembelajaran Sejarah lebih menarik dan

menyenangkan. Media Pembelajaran Kartu Domino salah satu media interaktif serta menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran Sejarah dan dapat memecahkan masalah yang ada serta dapat meningkatkan berpikir historis siswa.

Penjelasan di atas menjelaskan bagaimana permasalahan pendidikan sejarah dapat diselesaikan dengan menggunakan materi pembelajaran kartu domino sehingga siswa dapat belajar baik sendiri maupun berkelompok dengan tujuan pembelajaran yang jauh lebih efektif. Oleh karena itu, Anda dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dan meningkatkan kemampuan berpikir sejarah siswa SMA Negeri 1 Batanghari dengan memperkenalkan materi pembelajaran kartu domino.

Memperhatikan penjelasan tersebut, peneliti melakukan penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Siswa Kelas XI SMA N 1 Batanghari”. Dimana penelitian ini diperlukan guna mengatasi permasalahan yang timbul pada diri siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: Upaya menggunakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menggunakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang dapat diberikan oleh penelitian ini, berdasarkan tujuan penelitian di atas:

1. Hal ini bertujuan agar sekolah juga dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai sumber pembelajaran kontribusi inovasi guru dalam menambah

pustaka sekolah dan sebagai alternatif memperbaiki pembelajaran di kelas dengan menggunakan Pengembangan Media Pembelajaran Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Historis Siswa di SMA Negeri 1 Batanghari.

2. Guru, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat menambah wawasan serta menjadi sumber pembelajaran sejarah. Diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam mengajar sejarah dikelas dan dapat mengembangkan kembali media pembelajaran domino dalam pembelajaran sejarah dikelas.
3. Siswa, diharapkan dapat menambah bahan bacaan, menambah sumber belajar serta menambah wawasan dan minat terhadap mata pelajaran sejarah tentang Pengembangan Media Pembelajaran Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Siswa di SMA Negeri 1 Batanghari.
4. Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat sangat bermanfaat untuk penulis dalam memahami kajian penelitian yang dilakukan serta menambah pengetahuan penulis tentang Pengembangan Media Pembelajaran Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Siswa di SMA Negeri 1 Batanghari.