

ISSN-E: 2623-2065
ISSN-P: 2684-8872

SINDANG

JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH

Vol 1 No. 2 (Juli-Desember 2019)

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka)

Galun Eka Gemini

Sejarah Toponim Prabumulih sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Prabumulih

Marini, Kabib Sholeh, Sukardi

Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah

Ilham Pramayogi, Rully Putri Nirmala Puji, Wiwin Hartanto

Nilai Edukasi Candi Jabung Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo dalam Pembelajaran Sejarah

Eko Muhammad Arif Budiono, Bambang Soepeno, Rully Putri Nirmala P

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas XI IPS 2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 SMA Kristen Satya Wacana Salatiga

Raden Wahyu Joyo Diningrat

Kulturasi Ajaran Islam melalui Sistem dan Lembaga Pendidikan Islam pada Masyarakat masa Kesultanan di Nusantara

Sarkowi dan Muhamad Akip

Sejarah Kebudayaan: Hasil Kebudayaan Material dan Non-Material Akibat adanya Pengaruh Islam di Nusantara

Alfain Nur Mustawhisin, Rully Nirmala Puji, Wiwin Hartanto

Nasionalisasi Perusahaan-Perusahaan Asing di Aceh Timur (1945-1968)

Halimatussa'diah Simangunsong dan Suprayitno

Elite Tradisional dalam *Onder Afdeling Rawas* Masa Kekuasaan Belanda Tahun 1901-1942

Agus Susilo dan Sarkowi

TRIP Jawa Timur

Firza Azzam, Rully Putri Nirmala Puji, Wiwin Hartanto



Dewan Redaksi

SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah

Editor in Chief

Risa Marta Yati, M.Hum (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Section Editor

Ira Miyarni Sustianingsih, M.Hum (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Guest Editor

Dr. Syarifuddin, M.Pd. (Universitas Sriwijaya)

Ayu Septiani, M.Hum. (Universitas Padjadjaran)

Reviewer/Mitra Bestari

Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum. (Universitas Sebelas Maret)

Dr. Umasih, M.Hum. (Universitas Negeri Jakarta)

Dr. Ida Liana Tanjung, M.Hum. (Universitas Negeri Medan)

Kunto Sofianto, Ph.D. (Universitas Padjadjaran)

Asyhadi Mufsi Sadzali, M.A. (Universitas Jambi)

Administrasi

Viktor Pandra, M.Pd. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Dr. Doni Pestalozi, M.Pd. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Dewi Angraini, M.Si. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

SINDANG: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH
Vol.1 No. 2 (Juli-Desember 2019)

	Halaman
Dewan Redaksi	i
1. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka) <i>Galun Eka Gemini</i>	1
2. Sejarah Toponim Prabumulih sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Prabumulih <i>Marini, Kabib Sholeh, Sukardi</i>	9
3. Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah <i>Ilham Pramayogi, Rully Putri Nirmala Puji, Wiwin Hartanto</i>	17
4. Nilai Edukasi Candi Jabung Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo dalam Pembelajaran Sejarah <i>Eko Muhammad Arif Budiono, Bambang Soepeno, Rully Putri Nirmala P</i>	23
5. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada Siswa Kelas XI IPS 2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 SMA Kristen Satya Wacana Salatiga <i>Raden Wahyu Joyo Diningrat</i>	28
6. Kulturasi Ajaran Islam melalui Sistem dan Lembaga Pendidikan Islam pada Masyarakat masa Kesultanan di Nusantara <i>Sarkowi dan Muhamad Akip</i>	36
7. Sejarah Kebudayaan: Hasil Kebudayaan Material dan Non-Material Akibat adanya Pengaruh Islam di Nusantara <i>Alfain Nur Mustawhisin, Rully Putri Nirmala Puji, Wiwin Hartanto</i>	54
8. Nasionalisasi Perusahaan-Perusahaan Asing di Aceh Timur (1945-1968) <i>Halimatussa'diah Simangunsong dan Suprayitno</i>	67
9. Elite Tradisional dalam <i>Onder Afdeling Rawas</i> Masa Kekuasaan Belanda Tahun 1901-1942 <i>Agus Susilo dan Sarkowi</i>	78
10. TRIP Jawa Timur <i>Firza Azzam, Rully Putri Nirmala Puji, Wiwin Hartanto</i>	88

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU PERMAINAN SEJARAH
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK
(Studi Kasus pada Kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka)**

Galun Eka Gemini

Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP Padhaku Segeran Juntinuat Indramayu

Alamat korespondensi: galungemini89@gmail.com

Diterima: 6 Desember 2018; Direvisi: 18 Januari 2019; Disetujui: 30 Juli 2019

Abstract

History is often responded to by most students as less interesting lessons. It appears from the passive attitude of students when the learning process, such as the lack of activity to ask, responding to or and answering questions from the teacher. Therefore, learning is more on teacher centered patterns, teacher centered. This is feared to cause misperception-what teachers say to students, so students do not fully receive the material properly. Such a fact is what drives this research. The researcher tried to improve the learning conditions in X-TKJ SWK Wahdatul Jannah class through the application of historical game card media. The main objective of this research is to describe efforts to improve student learning activities. Historical game card games are packed through group discussions and class discussions. Classroom Action Research (CAR) was chosen as a model in this study. Consists of three cycles. The selection of the Wahdatul Jannah Vocational High School X-TKJ class as the object of the research is based on the fact that in the class the learning process (history) is less interactive, the relationship between teachers and student. The results obtained, the first cycle of student learning activity showed an increase in learning activeness ranged from 56%, cycle 2 experienced an increase of 70%, cycle 3 reached 82%. Thus, the use of history card game media is said to be successful as an effort to increase the learning activeness of students.

Keywords: Learning media, history card game media, learning activity, CAR.

Abstrak

Sejarah seringkali ditanggapi oleh sebagian besar peserta didik sebagai pelajaran kurang menarik. Itu tampak dari sikap pasif peserta didik ketika proses pembelajaran, seperti kurangnya aktivitas bertanya, menanggapi maupun menjawab pertanyaan dari guru. Oleh karena itu, pembelajaran lebih pada pola *teacher centered*, berpusat pada guru. Hal ini dikhawatirkan menimbulkan salah persepsi-apa yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga peserta didik tidak sepenuhnya menerima materi dengan baik. Kenyataan seperti itu yang mendorong penelitian ini dilakukan. Peneliti mencoba memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas X-TKJ SWK Wahdatul Jannah melalui penerapan media kartu permainan sejarah. Tujuan utama penelitian ini mendeskripsikan upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Permainan kartu permainan sejarah dikemas melalui diskusi kelompok dan diskusi kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih sebagai model dalam penelitian ini. Terdiri dari tiga siklus. Pemilihan kelas X-TKJ SMK Wahdaul Jannah sebagai objek penelitian dilatari karena di kelas tersebut proses pembelajaran (sejarah) kurang begitu interaktif, hubungannya guru dan peserta didik. Adapun hasil yang didapat, siklus 1 keaktifan belajar siswa menunjukkan mengalami peningkatan keaktifan belajar berkisar 56%, siklus 2 mengalami kenaikan 70%, siklus 3 mencapai 82%. Dengan demikian, penggunaan media kartu permainan sejarah dikatakan berhasil sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kartu permainan sejarah, aktivitas belajar, PTK.

A. Pendahuluan

Hakekatnya, belajar merupakan upaya "memanusiakan" manusia. Ada tiga manfaat yang dihasilkan dalam proses pembelajaran, yaitu aspek afektif, psikomotor dan kognitif. Secara normatif dan aksiomatik, afektif

disimplikasikan sebagai pembangunan moralitas juga penanaman karakter peserta didik. Sisi psikomotor bermaksud menjadikan peserta didik lebih terampil, dari tidak bisa menjadi bias atau dari tidak mampu menjadi mampu. Sementara aspek kognitif

bertujuan menanamkan pengetahuan dan wawasan peserta didik, agar tahu dari ketidaktahuannya, menjadi faham dari tidak faham.

Belajar dapat dilakukan siapa saja. Prosesnya memerlukan waktu yang lama, bahkan terjadi sepanjang hayat. Ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada si pembelajar yang berbasis pada *spiritual question* (SQ), *emotional question* (EQ) dan *intelektual question* (IQ). Ini sebagaimana dijelaskan Sadiman (1986: 2), belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang, berlangsung sepanjang hayat, terus-menerus dan berkelanjutan (*continuing education*), sejak masih bayi hingga meninggal dunia. Karenanya, sudah selayaknya tiap-tiap manusia senantiasa belajar tanpa menjadikan usia sebagai alasan untuk tidak melakukannya.

Perlu diakui, dewasa ini, penafsiran terhadap konsep ataupun proses belajar dan pendidikan mengalami pergeseran makna. Proses belajar seakan hanya dapat dilakukan di sekolah saja. Padahal, sejatinya, proses belajar dapat pula ditempuh dalam ruang informal, seperti lembaga kursus, diklat ataupun lembaga non-formal, seperti lembaga bimbingan, Pendidikan Luar Sekolah (PLS), Paket A setara dengan SD, paket B setara SMP, paket C setara SMA. Ketiganya tidak dapat dipisahkan, terutama dalam: memenuhi kebutuhan sepanjang hayat, selama masyarakat itu ada. Manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan tidak cukup hanya melalui pendidikan formal saja, tetapi melalui pendidikan non-formal atau informal. Karenanya, pengetahuan dan keterampilan akan terintegrasi secara utuh (komplit). Di lain pihak, pendidikan formal akan terbatas oleh ruang dan waktu.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, belajar dilakukan secara berjenjang, terstruktur dan sistematis. Sekolah memiliki tanggung jawab besar guna mewujudkan cita-cita bangsa, sebagaimana yang diamanahkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Tersebutlah bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk watak bangsa yang berkeadaban, mengolah potensi peserta didik agar kelak menjadi manusia unggul: yang beriman kepada Tuhan YME, memiliki akhlak mulia, kreatif, mandiri, sehingga menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab".

Proses belajar erat hubungannya dengan aktivitas belajar. Aktivitas peserta didik di dalam kelas menjadi inti penting proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Selain merujuk pula pada kurikulum hasil kebijakan politik pemerintah yang di dalamnya memuat tujuan pendidikan itu sendiri. Keberhasilan proses belajar dalam pendidikan formal di sekolah ditentukan oleh beberapa faktor yang saling bertautan. Faktor-faktor tersebut, di antaranya: adanya tujuan pendidikan, kompetensi pendidik (guru), media dan model pembelajaran yang dipakai, alat evaluasi. Dengan begitu, proses belajar menjadi suatu rangkaian kegiatan yang mempengaruhi terhadap hasil belajar itu sendiri.

Tentang mata pelajaran sejarah di sekolah. Ada semacam kekurangtertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajarannya. Mereka beranggapan, pelajaran sejarah tidaklah lebih dari sekadar hafalan; nama tokoh, tahun terjadinya peristiwa atau kejadian-kejadian faktual lainnya. Oleh karenanya, itu yang melatari kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Kenyataan ini, nyaris terjadi di banyak sekolah di Indonesia. Artinya ini sudah menjadi persoalan yang begitu serius. Mengapa demikian? Sekali lagi, di antaranya dikarenakan pembelajaran sejarah dititikberatkan pada persoalan faktual. Kemudian itu menjadi dianggap tidak penting bagi peserta didik. Apalagi itu tidak menyangkut langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari yang cenderung lebih berpikir riil, konsumtif dan serba instan, demikian dikatakan (Sadiman, 2012: 205).

Persoalan lain yang menjadi kendala kurang diminatinya pelajaran sejarah di sekolah-sekolah disebabkan oleh kurangnya kompetensi pengajar dalam mengelola kelas, seperti lemahnya imajinasi, rendahnya wawasan yang dipunya, media dan model belajar yang digunakan, serta kecenderungan kurangnya memperhatikan fenomena global atau yang terjadi dilingkungan sekitar. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadikan pembelajaran sejarah jauh dari kehidupan peserta didik (Gemini dan Hani Fitriani, 2016: 251-252).

Ditemukan beberapa persoalan yang mengakibatkan proses pembelajaran di kelas X-TKJ kurang efektif, di antaranya: *Pertama*, kegiatan pembelajaran di kelas tersebut kurang aktif ditandai dengan kurangnya aktifitas bertanya, menanggapi, maupun menjawab pertanyaan dari guru. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik hanya sebagai pendengar saja, tanpa disertai respon atau tanggapan dengan baik. Akibatnya, proses pembelajaran berjalan kurang baik dan kaku. *Kedua*, pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik tampak memiliki kegiatan sendiri di luar proses belajar-mengajar di kelas. Misalnya, pernah ditemukan peserta didik yang "sibuk" sendiri melakukan kegiatan di luar pembelajaran; menggambar, bersenda gurau, ngobrol atau mengerjakan tugas lain. *Ketiga*, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Pola pengajaran masih cenderung bersifat konvensional. Dengan kata lain, hanya bersumber pada buku teks. Hal ini menyebabkan pembelajaran sejarah di kelas tersebut tidak efektif daripada di kelas lainnya.

Padahal media pembelajaran sebetulnya menjadi alat penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Diperkuat Munadi (2008: 5), media pembelajaran sebagai penyalur pesan ajar yang disusun terencana oleh guru. Dengan maksud

untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran sejarah diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk menerima atau memahami tiap-tiap materi pelajaran sejarah. Sebab media memiliki arti penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat akan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan Sudjana (1995, hlm. 37) bahwa proses dan keberhasilan belajar para peserta didik menunjukkan perbedaan yang nyata antara pembelajaran yang didukung media pembelajaran daripada tanpa menggunakan media.

Sadiman (2009: 14) mengungkapkan lebih lanjut, bahwa media pembelajaran sebagai salah satu alat yang mampu mengatasi persoalan-persoalan dalam pembelajaran seperti: perbedaan gaya belajar, minat, tingkat intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh, kondisi geografis, jarak dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran maka guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran kepada para peserta didiknya sehingga peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Uraian yang telah dikemukakan di atas, kemudian yang mendorong ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini. Adapun permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah di SMK Wahdatul Jannah Majalengka, kelas X-TKJ?

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hopkins (Wiriaatmadja, 2014: 11) menjelaskan, PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif. Suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Dengan demikian, penggunaan PTK ini terlihat semacam ada suatu upaya untuk menguji asumsi-asumsi dari teori pendidikan dalam prakteknya di kelas atau juga mengimplementasikan kebijakan-kebijakan sekolah.

Subjek dan lokasi penelitian dilakukan di SMK Wahdatul Jannah Majalengka adalah Kelas X program keterampilan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, terdiri dari 18 perempuan dan 14 laki-laki. Alasan pemilihan kelas ini sebagai subjek penelitian karena di kelas ini aktivitas belajar peserta didik kurang begitu baik dibanding kelas lainnya di SMK Wahdatul Jannah.

Penelitian ini menerapkan Model PTK yang diadaptasi dari Kemmis & Mc

Taggart. Sementara itu pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi dokumentasi dan tes hasil belajar. Kegiatan pengajarannya dibagi ke dalam tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), terakhir refleksi atau evaluasi (*reflecting/evaluation*).

Indikator keberhasilan yang sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian ini adalah meneliti sejauh mana aktivitas belajar peserta didik di kelas tersebut. Itu dilihat dari aspek peningkatan aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*) dan aktivitas lisan (*oral activities*). Indikator tersebut dikategorisasikan sebagai berikut

Skor Keseluruhan Aktivitas Belajar	Kategorisasi
< 50	Kurang Baik
50 - 65	Cukup Baik
65 - 80	Baik
80 - 100	Sangat Baik

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Guru memulai pembelajaran dengan menuliskan pokok bahasan atau tema pembelajaran dan hal-hal pokok yang akan dibahas pada pertemuan belajar mengajar. Kemudian guru mulai menjelaskan tujuan pembelajaran, dilanjut memaparkan materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan proses pembelajaran tersebut diakhiri dengan evaluasi berupa tes sekaligus tanya jawab atas materi yang telah dipaparkan.

Penerapan media pembelajaran berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus penilaian terhadap keaktifan peserta didik baik pada saat diskusi kelompok maupun presentasi kelas. Hasilnya, secara keseluruhan, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan sangat baik antara siklus I, siklus II dan siklus III. Pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian ini, tinggal

bagaimana guru mempertahankan kondisi pembelajaran bahkan lebih menumbuhkannya ke arah yang lebih baik lagi.

Penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian lima kelompok dapat dipaparkan sebagai berikut: *pertama*, kelompok A seperti sudah terbiasa dalam mengerjakan kartu permainan sejarah. Saat jalannya diskusi kelompok, kelompok ini sudah memiliki bagian masing-masing dalam mengerjakan kartu permainan sejarah. Presentasi kelompok ini sudah menunjukkan aktivitas belajar yang sangat baik. Yang mana, anggota dalam kelompok ini sudah menyadari dan menjalankan perannya masing-masing secara optimal. Ini ditandai dengan adanya peserta didik yang berperan memaparkan materi, ada yang menjawab dari tiap-tiap pertanyaan yang mengemuka secara bergantian, pun, ada yang berperan sebagai

penyanggah atau juga menambahkan pernyataan dari teman sekelompoknya. Pada siklus I, siklus II sampai siklus III, kelompok A selalu mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Kedua, kelompok B. Hasil belajar dari kelompok B dilihat dari diskusi kelompok ataupun diskusi kelas mengalami kenaikan dari tiap-tiap siklusnya. Kelompok B lebih aktif dalam diskusi kelompok maupun pada saat presentasi. Meskipun kalau secara objektif masih saja ada satu peserta didik dari kelompok ini yang masih kurang fokus dan menjalankan peran dalam kelompoknya. Akan tetapi mengingat secara umum anggota kelompok ini sudah menjalankan tugasnya cukup baik sehingga satu orang yang kurang fokus ini menjadi termotivasi dan terpengaruh teman-teman yang lainnya. Selain itu, teman-teman yang lainnya mengingatkan juga memotivasinya agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pada saat diskusi dan presentasi kelompok, kekompakkan sangat terlihat dari masing-masing anggota kelompok ini. mereka mampu menunjukkan kerja samanya, misalnya pembagian tugas dan peran yang dijalankan secara baik dan aktif. Hal itu ditunjukkan pada saat memaparkan materi, menjawab pertanyaan ataupun menambahkan pernyataan dari teman satu kelompoknya.

Ketiga, kelompok C. secara keseluruhan, kelompok C mengalami peningkatan aktivitas belajarnya baik dalam diskusi kelompok, kelas ataupun pada saat presentasi. Peningkatan itu terus menerus bergerak dari siklus I, siklus II, hingga siklus ke-III. Masing-masing anggota kelompoknya turut aktif dalam jalannya diskusi kelompok dan diskusi kelas. Pembagian tugas dan peran dijalankannya dengan baik.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik itu mengalami kenaikan juga pada peserta didik yang tergabung dalam kelompok D dan kelompok E. Hasil pengamatan dan evaluasi dari ketiga kegiatan dari siklus I, siklus II, hingga siklus III mengalami peningkatan

terutama penilaian ketika jalannya presentasi, diskusi kelompok maupun diskusi kelas berjalan dengan baik, interaktif dan tertib. Bahkan pada saat kelompok D ini melakukan presentasi sempat muncul pertanyaan yang cukup "kritis" yang dilontarkan anggota dari kelompok E. Sehingga memunculkan perdebatan ilmiah. Oleh karenanya, ini juga merangsang anggota dari kelompok lainnya untuk ikut aktif dalam diskusi ini baik sebagai penambah pernyataan, menanggapi ataupun turut memperkuat jawaban-jawaban yang telah dikemukakan oleh kelompok D kepada anggota kelompok E. Kondisi belajar seperti itu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih "hidup" lagi.

Penggunaan model kartu permainan sejarah hubungannya dengan upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sangat berhasil dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Keberhasilan itu bisa dilihat dari hasil penilaian belajar pada tindakan siklus III. Hasilnya dapat digolongkan pada tingkat sangat baik atau sangat memuaskan dibanding pada siklus-siklus sebelumnya antara siklus I dan II. Pada siklus III, angka rata-rata dengan skor nilai peserta didik mencapai 32,5. Pada jalannya diskusi kelompok, peserta didik lebih aktif mengerjakan kartu permainan sejarah. Peserta didik seolah sudah terbiasa melakukan diskusi kelompok dengan menggunakan kartu permainan sejarah sebagai media pendukungnya. Presentasi pun berjalan dengan baik dan tertib. Masing-masing kelompok memaparkan materi kemudian berlanjut ke bagian sesi tanya jawab--yang interaktif. Ada peserta didik yang aktif memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menanggapi dan juga memperkuat pernyataan dan sebagainya.

Dengan demikian, pola pembelajaran di kelas tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) tetapi pada peserta didik itu sendiri. Media pembelajaran kartu permainan sejarah mampu menumbuhkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan, "hidup", dinamis

dan terarah dengan melibatkan sepenuhnya peserta didik secara aktif. Dengan begitu, diharapkan pola pembelajaran seperti ini diharapkan juga dapat diaplikasikan dalam mata pelajaran lainnya sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif

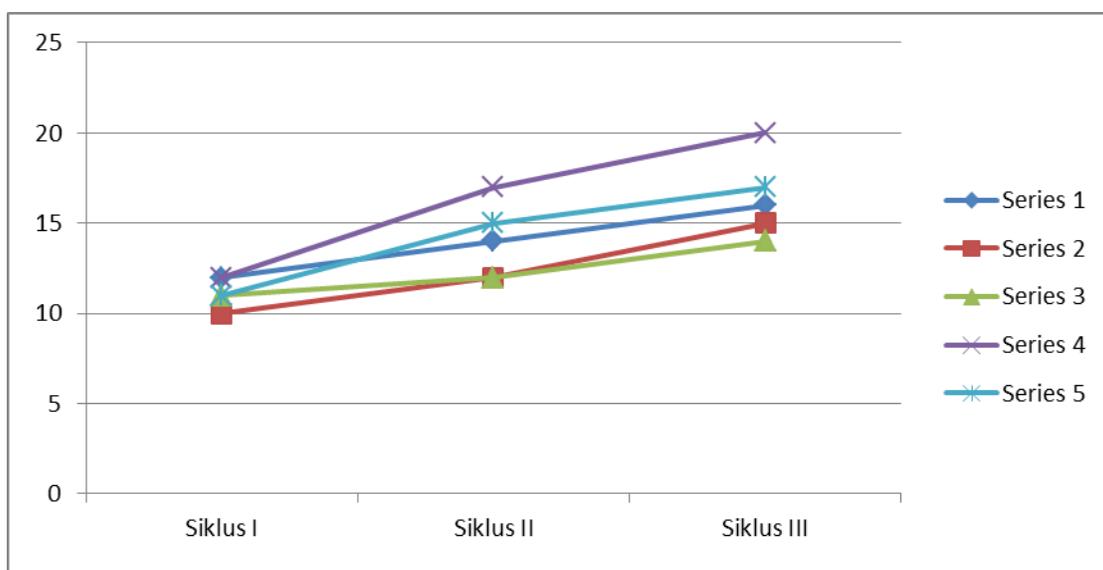
dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan.

Berikut ditampilkan hasil penilaian aktivitas belajar siswa secara keseluruhan, ditunjukkan pada tabel 1, sebagai berikut:

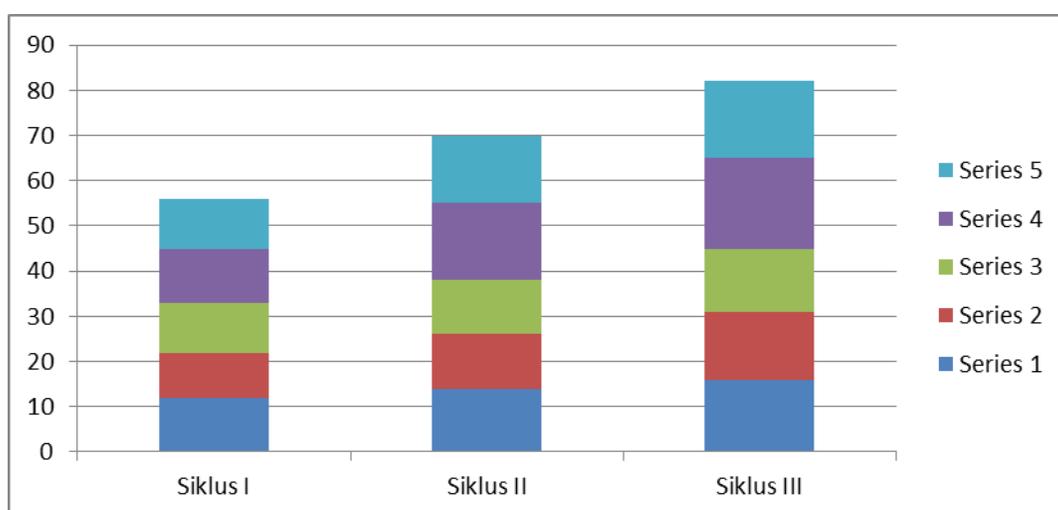
Tabel 1 Hasil Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

No.	Kelompok	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	A	12	14	16
2.	B	10	12	15
3.	C	11	12	14
4.	D	12	17	20
5.	E	11	15	17
Jml Skor Keseluruhan		56	70	82
Jml Skor Maksimal		100	100	100
Kategorisasi		Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Presentasi		56%	70%	82%

Keterangan: < 50 = Kurang Baik 65 – 80 = Baik
 50 – 65 = Cukup Baik 80 – 100 = Sangat Baik



Gambar 1 Diagram Penilaian Kelompok



Gambar 2 Diagram Presentase Keaktifan Belajar

Pembahasan

Melihat pada grafik di atas terdapat peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan keaktifan belajar itu merambah semua kelompok yang terdiri dari lima kelompok. Itu terjadi mulai dari siklus pertama hingga hingga siklus terakhir. Dari ketiga siklus itu tidak ada satu pun kelompok yang mengalami penurunan. Namun demikian, walaupun semua kelompok mengalami peningkatan dari siklus ke siklus berikutnya, namun tingkat kenaikan masing-masing kelompok beragam dari siklus pertama dengan siklus berikutnya: ada yang mengalami peningkatan secara perlahan, ada juga yang cukup signifikan. Sementara itu, umumnya, secara keseluruhan peserta didik di kelas, besarnya peningkatan keaktifan belajar dari siklus pertama ke siklus kedua adalah 14 poin (56-70). Siklus kedua ke siklus ketiga mengalami peningkatan sebesar 12 poin (70-82).

Dari data di atas dijabarkan lebih rinci, sebagai berikut: siklus I perolehan nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik di kelas sebesar 56 dari 100 poin (56%). Pada siklus II rata-rata nilai sebesar 70 dari 100 poin (70%). Artinya mengalami peningkatan sebesar 14 poin atau 14%. Dari siklus II ke siklus III mengalami kenaikan sebesar 12 poin atau 12%, dari 70% menjadi 82%. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah berhasil dan mampu menjadi alat guna meningkatkan keaktifan belajar sejarah peserta didik kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka.

Meski begitu, harus dikemukakan pula, bahwa media pembelajaran ini pada kenyataannya, di lapangan, masih memiliki kendala-kendala dalam penerapannya. Beberapa kendala itu seperti halnya: (1) ketersediaan waktu. Ketersediaan waktu yang relatif singkat (1 Jam x 35 menit), sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya tersampaikan secara rinci. Apalagi alokasi jam pelajaran sejarah pada jenjang SMK hanya tersedia 2 jam pelajaran dalam tiap minggunya. Ini yang membedakan alokasi jam pelajaran

sejarah di SMK dan juga di SMA. Dan juga, umumnya, di SMA alokasi 1 jam pelajarannya berkisar 45 menit. Artinya lebih 10 menit dari jam yang dialokasikan di SMK Wahdatul Jannah ini; (2) peserta didik belum terbiasa menggunakan media pembelajaran semacam ini. di awal kegiatan, pada siklus I, beberapa peserta didik masih terlihat kebingungan. Namun kendala ini tidak terlalu berdampak pada kekurangefektifan pembelajaran, karena dengan cepat dapat teratasi berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi yang dilakukan peneliti pada setiap siklusnya. Kendala yang kedua ini sifatnya hanya sementara dan di awal-awal saja, sebab persoalan waktu saja untuk beradaptasi.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, kiranya dapatlah ditarik kesimpulan, bahwa penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah ini telah berhasil memecahkan masalah yang terjadi di kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka. Melalui penggunaan media pembelajaran ini, keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah kian meningkat, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Boleh dikata, keaktifan atau prestasi belajar peserta didik, banyak bergantung pada cara guru dalam mengelola kelas.

Tentu, dalam penerapannya, perlu dibuatkan perancangan terlebih dahulu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri, di samping harus menyesuaikan materi pelajaran yang akan disampaikan, karena tidak semua materi sejarah efektif dan tepat bila disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran kartu permainan sejarah.

Untuk itu, besar harapan kiranya media pembelajaran kartu permainan sejarah menjadi khazanah baru kaitannya sebagai model pembelajaran bagi mata pelajaran sejarah khususnya

sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna dan tepat sasaran. Di sisi lain penggunaan media tersebut dapat mengikis anggapan bahwa pembelajaran sejarah tidak menjadi salah satu mata pelajaran yang menjenuhkan juga membosankan karena ada unsur “permainan” dalam proses pembelajarannya.

Daftar Referensi

Gemini, Galun Eka dan Hani Fitriani. (2016). “Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia”. *Jurnal Sinau*. Vol. 2, No. 3, hal 239-256.

Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Nasution. (1986). *Asas-Asas Kurikulum*. Bandung: Jemmars.

Sadiman, Arief. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

----- (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Pesada.

----- (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Sudjana, Nana. (1995). *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Harapan.

Wiriaatmadja, Rochyati. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.