

MEDIA SKENARIO SEJARAH UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN SEJARAH YANG MENYENANGKAN

NURUN NUJUM AL WAHDANIYAH

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
E-mail : nurun_nujum@gmail.com

Septina Alrianingrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Sejak dahulu hingga sekarang, sejarah memang menjadi salah satu kajian ilmu yang diajarkan di sekolah-sekolah maupun universitas-universitas di dunia. Di Indonesia, pembelajaran sejarah sudah mulai diajarkan sejak SD. Tentu bukan tanpa sebuah alasan mengapa pembelajaran sejarah diberikan utamanya di sekolah-sekolah. Melihat bahwa sejarah adalah sebuah peristiwa kompleks yang terjadi secara kontinuitas, menjadikan kita tahu bahwa menjadi penting belajar sejarah terlebih dahulu sebelum melakukan sesuatu. Seiring dengan perkembangan zaman, sejarah juga semakin menunjukkan eksistensi dan urgensinya di Indonesia. Terlebih ketika Pemerintah RI saat ini mencanangkan 9 agenda utama untuk Indonesia yang diberi nama Nawa Cita. Dalam Nawa Cita tersebut, satu dari sembilan poinnya adalah terdapat keinginan Jokowi melakukan revolusi mental dengan kebijakan penataan kurikulum pendidikan nasional yang memproporsionalkan pengajaran sejarah. Namun nampaknya, apa yang ada di lapangan justru berbeda dari apa yang seharusnya terjadi.

Banyak sekali kekurangan-kekurangan yang masih harus dibenahi dalam pembelajaran sejarah. Mulai dari strategi pedagogis yang digunakan hingga kurikulum sejarah itu sendiri. Pembelajaran sejarah menjadi sebuah pembelajaran yang membosankan, monoton, hanya berputar pada hal-hal yang sifatnya faktual. Sehingga, menyebabkan siswa menganggap pembelajaran sejarah tidak menyenangkan.

Melihat realita tersebut, tentu kita semua akan berpikir bahwa mengembalikan pembelajaran sejarah pada semestinya adalah hal yang sangat perlu dilakukan. Jika pembelajaran sejarah tersebut terus-terusan diajarkan secara deskriptif, hanya berputar pada tokoh dan kapan terjadinya suatu peristiwa, maka lambat laun akan muncul pertanyaan dibenak siswa “mengapa saya harus belajar sejarah?”. Berangkat dari situ, diciptakan lah media pembelajaran sejarah baru yang diberi nama “Skenario Sejarah”. Media pembelajaran ini memanfaatkan keberulangan pola sejarah yang ada untuk melihat peristiwa sejarah yang lain, yang dikemas menggunakan teori Kontekstual Piaget. Tujuannya, untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan menurut teori pembelajaran menyenangkan milik Indrawati dan Wawan. Subjek penelitiannya adalah siswa XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik, dengan pengambilan datanya melalui kuisioner dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah serangkaian proses penelitian dilakukan, mulai dari pengenalan Media Skenario Sejarah hingga praktiknya, pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik yang semula tidak menyenangkan menjadi menyenangkan. Yang mana, indikatornya adalah adanya situasi belajar yang rileks, menarik, keterlibatan penuh siswa terhadap pembelajaran, serta perhatian siswa sepenuhnya tercurah pada pembelajaran.

Kata Kunci: Media Skenario Sejarah, sejarah, pembelajaran yang menyenangkan.

Abstract

Since ancient times until now, history has indeed been one of the studies of science taught in schools and universities in the world. In Indonesia, history learning has been taught since elementary school. Certainly not without a reason why history learning is given primarily in schools. Seeing that history is a complex event that occurs continuously, makes us know that it is important to study history first before doing something. Along with the times, history also increasingly shows its existence and urgency in Indonesia. Especially when the Government of the Republic of Indonesia currently launches 9 main agendas for Indonesia, named Nawa Cita. In the Nawa Cita, one of the nine points is that there is a desire for Jokowi to do a mental revolution with the policy of structuring the national education curriculum that prioritizes history teaching. But it seems that what is on the ground is actually different from what should have happened.

There are so many deficiencies that still need to be addressed in the study of history. Starting from the pedagogical strategies used to the history curriculum itself. Learning history becomes a learning that is boring, monotonous, only dwelling on things that are factual. Thus, causing students to find history learning unpleasant.

Seeing this reality, of course we will all think that returning history to learning should be something that really needs to be done. If learning history is continuously taught descriptively, only dwelling on the characters and when an event occurs, then gradually questions will arise in the minds of students "why should I study history?" Starting from there, a new historical learning media was created which was named "Skenario Sejarah". This learning media utilizes the recurrence of existing historical patterns to see other historical events, which are packaged using Piaget's Contextual Theory. The aim is to create enjoyable historical learning according to Indrawati and Wawan's fun learning theory. The research subjects were students of XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik, by taking the data through questionnaires and observation sheets.

The results showed that after a series of research processes were carried out, starting from the introduction of the Media Skenario Sejarah to the practice, learning history in class XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik, which was initially unpleasant, became fun. Which, the indicator is the existence of a learning situation that is relaxed, interesting, full involvement of students in learning, and student attention is fully devoted to learning.

Keywords: *Media Skenario Sejarah, history, fun learning.*

PENDAHULUAN

Sejak dahulu hingga sekarang, sejarah memang menjadi salah satu kajian ilmu yang diajarkan di sekolah-sekolah maupun universitas-universitas di dunia. Yang mana tentu dengan kemasan yang berbeda-beda. Di Indonesia sendiri, pembelajaran sejarah sudah mulai diajarkan sejak SD. Untuk jenjang SD dan SMP di Indonesia, pembelajaran sejarah diberikan bersamaan dengan kajian-kajian ilmu sosial lain seperti sosiologi, geografi, dan ekonomi, dalam satu bidang studi yang diberi nama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun ketika sudah memasuki jenjang SMA, pembelajaran sejarah yang diberikan kepada siswa tidak lagi dikemas dengan ilmu pengetahuan sosial lain dalam IPS, melainkan sudah berdiri sendiri menjadi mata pelajaran sejarah, baik itu sejarah wajib maupun sejarah peminatan.

Seiring dengan perkembangan zaman, sejarah juga semakin menunjukkan eksistensi dan urgensinya di Indonesia. Terlebih ketika Pemerintah RI saat ini mencanangkan 9 agenda utama untuk Indonesia yang diberi nama Nawa Cita. Dalam Nawa Cita tersebut, satu dari sembilan poinnya adalah terdapat keinginan Jokowi membawa Indonesia untuk bersama-sama melakukan revolusi mental. Revolusi mental sendiri kemudian diimplementasikan lewat kebijakan penataan kurikulum pendidikan nasional yang memproporsionalkan pengajaran sejarah (terutama sejarah terbentuknya bangsa), mengedepankan pendidikan kewarganegaraan, nilai-nilai patriotisme, cinta tanah air, semangat bela negara, serta budi pekerti yang luhur. Namun nampaknya, apa yang ada di lapangan justru berbeda dari apa yang seharusnya terjadi. Pendidikan sejarah yang seharusnya menjadi sangat penting justru menjadi salah satu kajian yang banyak ditinggalkan terutama bagi para siswa di sekolah.

Hal tersebut tidak terlepas dari berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran sejarah. Banyak sekali kekurangan-kekurangan yang masih harus dibenahi dalam pembelajaran sejarah. Mulai dari strategi pedagogis yang masih kurang memadai, pendekatan yang digunakan masih pendekatan chronicle dengan kecenderungan menanamkan mindset bahwa belajar sejarah harus menghafal, serta kurikulum yang masih sarat akan politik. Yang tidak kalah pentingnya juga adalah kebanyakan dari setiap guru mengajarkan mata pelajaran sejarah secara deskriptif dengan mengenalkan suatu peristiwa sejarah melalui kapan terjadinya ataupun siapa saja tokohnya. Padahal seharusnya yang perlu disampaikan atau diajarkan juga kepada siswa adalah konsep dan pemaknaan-pemaknaan dalam tiap peristiwa sejarah tersebut, yang nantinya dari proses pemaknaan itu bisa menghasilkan hikmah-hikmah untuk pedoman kehidupan mereka sehari-hari.

Semua permasalahan-permasalahan tersebut pada akhirnya menyebabkan siswa menganggap bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang sangat membosankan. Pembelajaran sejarah seolah-olah hanyalah pembelajaran yang berisi rangkain peristiwa yang dijelaskan lewat tahun-tahun. Pembelajaran sejarah hanya dianggap sebagai penguat hasrat grup yang dominan seperti rezim yang sedang berkuasa, kelompok elit, pengembang kurikulum dan lain-lain, sehingga mengabaikan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya.¹

Zenius Education pernah melakukan survei bertajuk "Pandangan Siswa-Siswi Tentang Sekolah, Guru dan Orang Tua" pada tanggal 22 September 2014 hingga 15 Desember 2014 lalu.² Salah satu data yang diperoleh dari survei tersebut adalah mata pelajaran apa yang menjadi favorit para siswa dan mata pelajaran apa yang paling tidak disukai para siswa. Saat itu mereka berhasil mengumpulkan sekitar 1.340 responden, dengan rata-rata

¹ Boyi Anggara, "Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada Masalah-Masalah Sosial Kontemporer" (Makalah yang disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia, Semarang, 2007), hlm. 101.

² Fanny Rofalina, "Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia", <https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-disukai-dibenci-siswa>, (diakses pada 16 Agustus 2018, pukul 16.22).

dari mereka adalah siswa kelas 12 SMA. Hasilnya sangat mengejutkan. Matematika, Bahasa Inggris, biologi, Kimia dan Fisika menempati 5 mata pelajaran yang paling disukai. Alasannya pun rata-rata hampir sama, yakni kelima mata pelajaran tersebut menurut mereka seru karena mereka mencoba sendiri atau menuntut mereka bereksperimen sendiri dengan panduan yang ada. Kemudian fisika, matematika, sejarah dan kimia merupakan 4 teratas mata pelajaran yang paling tidak disukai.

Menariknya disini adalah mata pelajaran matematika, fisika, dan kimia yang merupakan mata pelajaran paling disukai para siswa, ternyata juga menjadi mata pelajaran yang paling tidak mereka sukai. Namun, alasannya adalah karena banyak soal-soal dari matematika, fisika dan kimia yang menurut mereka tingkat kesulitannya sangat tinggi, bukan karena proses belajarnya. Sementara sejarah menjadi mata pelajaran yang paling tidak disukai karena proses belajarnya yang sangat membosankan, cenderung monoton, dan hanya menghafal tahun-tahun saja.

Melihat realita tersebut, tentu kita semua akan berpikir bahwa mengembalikan pembelajaran sejarah pada semestinya adalah hal yang sangat perlu dilakukan. Jika pembelajaran sejarah tersebut terus-terusan diajarkan secara deskriptif, hanya berkutat pada tokoh dan kapan terjadinya suatu peristiwa, maka lambat laun akan muncul pertanyaan dibenak siswa “mengapa saya harus belajar sejarah?” seperti itu. Mengapa demikian? Sebab siswa akan berpikir untuk apa saya mengetahui tanggal terjadinya sebuah peristiwa sejarah dan bagaimana peristiwa itu terjadi, tanpa sebuah pemaknaan yang berarti. Mereka akan berpikir fakta-fakta tersebut tidak akan membantu apapun untuk kelangsungan hidup mereka. Fakta-fakta sejarah tersebut hanya sebatas dibutuhkan untuk menjawab soal-soal ujian mata pelajaran sejarah, tidak lebih dari itu. Berbeda dengan misalnya mata pelajaran matematika. Rumus-rumus yang mereka pelajari pada akhirnya akan membantu dalam kehidupan mereka. Baik itu penjumlahan sederhana, sampai aljabar.

Artinya seperti ini. Sejak awal, rata-rata pembelajaran sejarah yang diberikan kepada siswa di sekolah disampaikan dengan cara yang kurang tepat. Yang diajarkan adalah fakta-fakta sejarahnya, padahal yang seharusnya didapat dan dipahami oleh siswa adalah konsep dan maknanya sehingga menghasilkan sebuah hikmah kehidupan, disamping mendapat informasi tentang peristiwa sejarah. Bahasa sederhananya seperti ini, dalam pembelajaran matematika siswa-siswi diajarkan bagaimana cara menghitung $1 + 2$ atau $2 + 3$, dan seterusnya. Bukan diberi tahu fakta bahwa jika 1 dan 2 dijumlahkan maka hasilnya pasti 3 atau jika 2 dan 3 dijumlahkan maka hasilnya pasti 5, dan seterusnya. Sehingga pada akhirnya jika angka-angkanya diganti, mereka tetap bisa menyelesaikan pertanyaannya sebab mereka sudah memahami konsep-konsep atau teorinya, bukan fakta-faktanya. Ditambah lagi, suasana pembelajaran yang tercipta juga lebih menyenangkan sebab siswa turut secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran

sejarah, siswa hanya diberi tahu secara runtut fakta-fakta suatu peristiwa sejarah mulai dari kapan, tempat, tokoh, hingga latar belakang peristiwa itu terjadi. Bukan diajarkan lewat konsep-konsep, pemaknaan-pemaknaan yang menghasilkan sebuah hikmah, yang mana hikmah tersebut bisa berguna untuk kehidupan sehari-hari. Sehingga, mereka hanya berkutat pada hafalan, dan juga tidak bisa saling mengkorelasikan antar peristiwa sejarah satu dengan yang lainnya, padahal semuanya berkaitan.

Pertanyaan selanjutnya yang muncul adalah bisakah pembelajaran sejarah tersebut diajarkan seperti pembelajaran matematika? Jawabannya adalah bisa. Mengapa demikian? Sebab jika mata pelajaran matematika mempunyai “rumus-rumus”, maka mata pelajaran sejarah memiliki “pola yang selalu berulang”. Semua akan kembali pada muara yang sama. Seperti halnya suatu penyakit, ia akan selalu menunjukkan gejala yang sama, meskipun berasal dari sebab yang berbeda-beda.

Hanya saja, disini yang perlu dipahami adalah pembelajaran sejarah tidak didesain sama persis seperti pembelajaran matematika apalagi dipaksakan agar sama, tidak begitu. Mengapa? Karena pada dasarnya keduanya memiliki hasanahnya masing-masing. Sejarah merupakan disiplin ilmu sosial yang sifatnya dinamis, sedangkan matematika merupakan disiplin ilmu alam yang sifatnya statis. Yang berusaha disamakan disini adalah mindset belajar dan cara mengajarnya. Pola sejarah yang selalu berulang tersebut dijadikan sebagai rumus, yang nantinya akan memunculkan konsep dan pemaknaan dalam sejarah hingga menciptakan sebuah hikmah yang bisa dijadikan pedoman. Kemudian dalam upaya melibatkan siswa untuk bisa mencoba (bereksperimen), disini diperlukan sebuah kemasan baik itu berupa media, sumber belajar, maupun model, yang mana di dalam prosesnya mengharuskan siswa untuk mencoba.

Berangkat dari situ, diciptakan lah media pembelajaran sejarah baru yang diberi nama “Skenario Sejarah”. Media pembelajaran ini memanfaatkan keberulangan pola sejarah yang ada untuk melihat peristiwa sejarah yang lain. Yang mana dari situ, siswa dapat mendapat hikmah dari peristiwa sejarah yang dipelajari, dan juga siswa terlibat aktif didalamnya, tidak hanya berkutat pada hal-hal yang deskriptif. Serta, pengujian apakah Media Skenario Sejarah ini dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan seperti tujuan diciptakannya media ini yakni muaranya agar dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan. Lewat belajar sejarah yang bermakna, memunculkan hikmah-hikmah yang bisa diambil, serta melibatkan eksperimen siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini tidak lain untuk memperoleh atau mendapatkan data yang

mendalam dan mengandung makna. Penelitian ini juga berpedoman pada perspektif teori pembelajaran kontekstual Piaget, untuk melihat apakah Media Skenario Sejarah bisa menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui kuisioner dan observasi. Kuisioner ini dibagikan pada seluruh siswa XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik yang merupakan subjek dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dengan kuisioner ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Pertama, untuk mendapatkan data bagaimana pendapat para siswa XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik terhadap pembelajaran sejarah saat sebelum dan sesudah digunakannya Media Skenario Sejarah. Kuisioner ini berbentuk pretest dan posttest. Data ini menjadi penguat apakah ada perubahan atau dampak pada penggunaan media Skenario Sejarah tersebut terhadap pembelajaran sejarah yang terjadi. Tentu perbedaan atau dampak yang dimaksud disini adalah apakah pembelajaran sejarah terasa lebih menyenangkan atau tidak.
- b. Kedua, untuk mendapatkan data apakah Media Skenario Sejarah ini sudah didesain sesuai dengan pembelajaran kontekstual Piaget atau belum.

Sedangkan observasi di kelas dilakukan dengan tujuan untuk melihat suasana pembelajaran seperti apa yang tercipta saat Media Skenario Sejarah ini dipraktikkan. Apakah menyenangkan atau tidak. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman (1984). Menurut Miles dan Huberman, aktivitas dalam analisis data kualitatif berlangsung secara terus menerus hingga tuntas dan dilaksanakan secara interaktif. Sehingga hasil akhirnya adalah datanya tersebut sudah jenuh. Aktivitasnya terdiri atas: reduksi data, penyajian data, dan terakhir adalah penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Skenario Sejarah

Media Skenario Sejarah ini merupakan media visual, yang berbentuk power point. Desainnya adalah, dalam media ini siswa diilustrasikan sebagai seorang sutradara yang akan membuat sebuah drama peristiwa sejarah. Sebagai sutradara, siswa bertugas mengatur jalan cerita (alur) dalam drama peristiwa sejarah tersebut dengan cara memilih adegan mana yang tepat dari berbagai pilihan adegan yang ada.

Hasil akhirnya nanti adalah rangkaian suatu peristiwa sejarah yang utuh. Tidak hanya latar belakang peristiwanya saja, melainkan bisa juga dampaknya, dan lain sebagainya bergantung tagihan Kompetensi Dasar yang ada di buku guru. Agar siswa tidak memilih alur secara ngawur, maka disisipkan juga dalam media ini sebuah petunjuk. Petunjuk ini bisa berupa amanat cerita, keterangan cerita, tokoh, latar, dan lain-lain. Yang mana, petunjuk ini adalah bagian inti atau bagian terpenting dalam Media Skenario Sejarah. Amanat yang terkandung dalam petunjuk dalam Media Skenario

Sejarah tersebut merupakan konsep-konsep sejarah yang bisa dijadikan pedoman maupun hikmah kehidupan bagi siswa. Sedangkan keterangan cerita, tokoh, latar, dan sebagainya akan membawa siswa pada proses berpikir.

Satu hal yang tidak kalah penting disini adalah adanya sebuah peristiwa sejarah lain yang akan dijadikan acuan. Ini tidak lain untuk memberi tahu siswa sebuah konsep pola sejarah yang bisa berulang. Sehingga dalam media ini juga diilustrasikan bahwa drama yang akan dibuat siswa tersebut merupakan drama remake, atau bisa juga drama sekuel. Dalam perancangannya sendiri, Media Skenario Sejarah ini menggunakan teori pembelajaran kontekstual Piaget sebagai kiblatnya.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian di lapangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik juga mengalami permasalahan yang sama dengan pembelajaran sejarah saat ini. Hasil kuisioner awal (saat Media Skenario Sejarah belum dipraktikkan) menunjukkan mayoritas siswa MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik menjawab pembelajaran sejarah selama ini tidak menyenangkan, mulai dari membosankan, monoton, hanya berkutat pada tahun dan tokoh sebuah peristiwa saja, memberi mindset bahwa belajar sejarah itu menghafal, tidak memberi informasi apa-apa selain tokoh, tahun dan tempat terjadinya peristiwa sejarah saja. Kemudian, setelah Media Skenario Sejarah dipraktikkan, ada perubahan yang signifikan dari jawaban yang diberikan siswa MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik ketika kuisioner pendapat mereka tentang pembelajaran sejarah tersebut kembali diberikan.

Hasil kuisioner yang didapat pada pertemuan pertama tentang pendapat siswa XI IPA 1 MA Islamiyah terhadap pembelajaran sejarah menunjukkan sebanyak 125 jawaban “Ya” didapat dari jumlah keseluruhan jawaban 147. Hanya ada 22 jawaban yang setidaknya menyangkal bahwa pembelajaran sejarah tidak monoton, tidak membosankan, penting, dan menyenangkan.

Jika ditelaah lebih dalam, bagian terburuknya adalah pada pertanyaan “Apakah pembelajaran sejarah yang selama ini kalian pelajari hanya berkutat pada tahun dan tokoh sebuah peristiwa saja?” dan pada pertanyaan “Setujukah kalian jika ada yang mengatakan bahwa ketika belajar sejarah kalian tidak mendapatkan apa-apa selain informasi tentang tokoh, tahun, dan tempat terjadinya suatu peristiwa sejarah saja?”. Seluruh responden menjawab “Ya” pada kedua pertanyaan tersebut. Jika ditarik pada teori pembelajaran yang menyenangkan milik Indrawati dan Wawan, maka hal tersebut sudah tidak memenuhi salah satu indikator untuk menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Indikator yang tidak terpenuhi adalah indikator situasi yang menarik, tepatnya pada sub indikator belajar yang bermakna. Menurut Indrawati dan Wawan, setidaknya ada 4 indikator yang harus terpenuhi agar pembelajaran bisa dikatakan menyenangkan, salah satunya adalah indikator situasi yang menarik. Indikator situasi yang menarik tersebut dibagi menjadi 2 sub

indikator, yakni situasi yang menyenangkan dan belajar yang bermakna. Belajar yang bermakna sendiri dibagi menjadi beberapa poin yakni adanya korelasi antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan ada hikmah yang bisa diambil siswa, tidak hanya pengetahuan yang sifatnya faktual saja.

Bagian terburuk kedua adalah pada pertanyaan “Apakah pembelajaran sejarah monoton?” dan pada pertanyaan “Apakah pembelajaran sejarah yang selama ini kalian dapatkan memberi mindset bahwa pembelajaran sejarah itu menghafal?”, 19 dari 21 responden menjawab “Ya” pada kedua pertanyaan tersebut. Hal tersebut jika dikaitkan lagi dengan teori pembelajaran yang menyenangkan menurut Indrawati dan Wawan, tentu hal tersebut juga jauh dari syarat untuk menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Indikator yang tidak terpenuhi adalah indikator situasi yang rileks dan indikator keterlibatan penuh peserta didik.

Pada pertanyaan “Apakah pembelajaran sejarah membosankan?”, “Apakah pembelajaran sejarah tidak penting?”, dan pertanyaan “Setujukah jika pembelajaran sejarah dikatakan tidak menyenangkan?”, 15 dari 21 responden menjawab “Ya” pada ketiga pertanyaan tersebut. Meskipun jumlahnya tidak sebanyak 4 pertanyaan lainnya, namun jumlah yang menjawab “Ya” tetap lebih dari setengah responden.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pertemuan pertama terkait bagaimana pembelajaran sejarah menurut siswa XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah, dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa pembelajaran sejarah selama ini di MA Islamiyah juga mengalami permasalahan-permasalahan yang kebanyakan dialami pembelajaran sejarah di sekolah lain. Permasalahan tersebut seperti pembelajaran yang membosankan, monoton, hanya berkutat pada tokoh dan ahun serta hal-hal yang sifatnya faktual lainnya, memberi mindset bahwa belajar sejarah harus menghafal, tidak penting, dan tidak menyenangkan.

Selanjutnya, pada proses pengenalan Media Skenario Sejarah oleh guru. Saat Media Skenario Sejarah dikenalkan, seluruh siswa antusias menyimak dan mendengarkan. Tidak ada satupun siswa yang tidak memperhatikan sebab media ini memang belum pernah dilihat siswa sebelumnya. Hal tersebut dapat diketahui dari jawaban pertanyaan terbuka dari kuisioner pendapat siswa atas Media Skenario Sejarah. Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan terbuka dapat diketahui bahwa 16 responden antusias dengan Media Skenario Sejarah. Antusiasme tersebut dituangkan dalam jawaban mereka yang menganggap Media Skenario Sejarah sebagai media yang inovatif, keren, menarik, pertama kali/baru ada/pertama kali ada, sip, dan mantab betul. Kemudian, 5 responden yang lain yakni responden 1,3,7,9, dan 11 yang nampaknya kurang begitu antusias. Terlihat dari jawaban mereka yang menyatakan bahwa Media Skenario Sejarah tersebut biasa/biasa saja, dan tidak ada yang istimewa.

Hasil kuisioner pertanyaan tertutup menunjukkan bahwa 16 dari 21 responden percaya sepenuhnya bahwa

Media Skenario Sejarah ini dapat membantu pembelajaran sejarah ini tidak lagi membosankan, tidak monoton, menyenangkan, mendapatkan hikmah-hikmah kehidupan dari peristiwa sejarah, membuat siswa melihat pembelajaran sejarah dengan banyak sisi dan lebih luas, aktif, dan melakukan proses berpikir. Sedangkan sisanya, 5 responden lainnya (responden 1, 3, 7, 9, dan 11) ada yang meragukan bahwa Media Skenario Sejarah ini dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang tidak monoton, ada yang meragukan bahwa Media Skenario Sejarah ini dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang tidak membosankan, ada yang meragukan bahwa Media Skenario Sejarah ini dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan, dan ada yang meragukan bahwa Media Skenario Sejarah ini dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang membuat peserta didik aktif.

Menariknya disini adalah bahwa 5 responden (responden 1,3,7,9, dan 11) yang meragukan Media Skenario Sejarah tersebut merupakan responden yang juga kurang antusias dengan Media Skenario Sejarah. Terlihat dari jawaban mereka yang menyatakan Media Skenario Sejarah itu biasa/biasa saja, dan tidak ada yang istimewa. Bisa jadi, lima responden tersebut memang tidak percaya, tidak suka, atau memang sudah tidak berharap bahwa pembelajaran sejarah itu bisa berubah menjadi menyenangkan. Hasil validnya baru bisa dilihat setelah Media Skenario Sejarah selesai dipraktikkan, melalui kecenderungan respon yang diberikan 5 responden tersebut atau bahkan responden yang lain.

Pada pertemuan kedua, kegiatan belajar mengajar mulai dilakukan, tentu dengan bantuan Media Skenario Sejarah dan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Tentu pada pertemuan kedua ini dilakukan penilaian observasi kelas untuk melihat apakah penggunaan Media Skenario Sejarah tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan teori Indrawati dan Wawan. Hasilnya, skor yang didapat adalah 26 dari skor maksimalnya 28. Menyisakan 2 skor yang belum terenuhi yakni pertama, Media Skenario Sejarah belum mampu membuat siswa menciptakan pembelajaran yang suportif. Kedua, Media Skenario Sejarah belum mampu membuat siswa tidak membahas topik lain di luar topik pembelajaran yang sedang dipelajari. Namun, meskipun begitu skor 26 tetap menunjukkan bahwa pembelajaran pada pertemuan kedua sangat menyenangkan.

Pada pertemuan ketiga, kembali kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan Media Skenario Sejarah dan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Pada pertemuan ketiga ini juga penilaian observasi kelas kembali dilakukan untuk melihat apakah penggunaan Media Skenario Sejarah pada pertemuan ketiga ini kembali dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan teori Indrawati dan Wawan. Hasilnya, skor yang didapat adalah 27 dari skor maksimalnya 28. Lebih besar 1 poin dari pada pertemuan kedua. Skor yang belum terenuhi yakni hanya Media Skenario Sejarah belum mampu

membuat siswa belum mampu membuat siswa tidak membahas topik lain di luar topik pembelajaran yang sedang dipelajari. Skor 27 tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran pada pertemuan ketiga sangat menyenangkan.

Berdasarkan pada hasil penilaian observasi yang dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga menunjukkan bahwa Media Skenario Sejarah berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, untuk semakin memperkuat fakta tersebut, pada pertemuan keempat kembali kuisioner pendapat siswa terhadap pembelajaran sejarah diberikan. Tujuannya adalah untuk melihat apakah ada perbedaan pembelajaran sejarah menurut siswa sebelum dan sesudah Media Skenario Sejarah dipraktikkan. Perbedaan tersebut dalam hal ini apakah pembelajaran sejarah menurut siswa MA Islamiyah Ujungpangkah menjadi menyenangkan.

Hasilnya cukup mencengangkan. Sangat berkebalikan dengan hasil kuisioner pada pertemuan pertama. Kuisioner yang dibagikan pada pertemuan keempat menunjukkan hasil bahwa mayoritas responden (dalam hal ini siswa XI IPA 1 MA Islamiyah) menjawab bahwa pembelajaran sejarah tidak lagi monoton maupun membosankan, tidak lagi hanya berkutat pada hal-hal yang faktual, penting, dan menyenangkan. Perbandingan jumlah jawaban “Ya” dan “Tidak” antara kuisioner yang dibagikan pada pertemuan pertama dengan pertemuan keempat pun jauh. Pada pertemuan keempat, jumlah jawaban “Ya” hanya sejumlah 4 dan jumlah jawaban “Tidak” sebanyak 143, dengan jumlah keseluruhan jawaban adalah 147. Jika dipersentasekan, maka persentase jawaban “Ya” adalah 2.72%, persentase jawaban “Tidak” adalah 97.27%. Sebanyak 125 jawaban “Ya” didapat dari jumlah keseluruhan jawaban 147. Itu berarti hanya ada 4 jawaban yang setidaknya menyangkal bahwa pembelajaran sejarah masih membosankan, monoton, hanya berkutat pada hal-hal yang sifatnya faktual, dan tidak menyenangkan.

Jika kedua hasil kuisioner tersebut dibandingkan, maka pada pertanyaan pertama “Apakah pembelajaran sejarah menurutmu membosankan?”, menunjukkan bahwa Media Skenario Sejarah mampu mengubah 15 responden yang semula menjawab pembelajaran sejarah membosankan menjadi menjawab tidak membosankan setelah Media Skenario Sejarah dipraktikkan. Tidak hanya itu, setidaknya Media Skenario Sejarah juga tidak malah membuat pembelajaran sejarah yang semula tidak membosankan menjadi membosankan (6 responden konsisten menjawab pembelajaran sejarah tidak membosankan baik sebelum maupun sesudah dipraktikkan Media Skenario Sejarah).

Pertanyaan kedua, “Apakah pembelajaran sejarah monoton?”. Pada pertanyaan kedua tersebut dapat diketahui bahwa Media Skenario Sejarah mampu mengubah pembelajaran sejarah yang semula monoton menjadi tidak monoton (18 responden yang awalnya menjawab pembelajaran sejarah monoton, setelah Media Skenario Sejarah dipraktikkan berubah menjawab tidak monoton). Selain itu, setidaknya Media Skenario Sejarah juga tidak

malah membuat pembelajaran sejarah yang semula tidak monoton menjadi monoton (2 responden konsisten sejak awal menjawab pembelajaran sejarah tidak monoton). Hanya ada 1 responden (responden 7) yang tetap menjawab pembelajaran sejarah itu monoton bahkan saat sesudah Media Skenario Sejarah dipraktikkan.

Pertanyaan ketiga, “Apakah pembelajaran sejarah yang selama ini kalian pelajari hanya berkutat pada tahun dan tokoh sebuah peristiwa saja?”. Hasil kuisioner dari pertanyaan ketiga ini paling membawa perubahan yang signifikan kearah yang lebih baik. Seluruh responden yang mulanya menjawab pembelajaran sejarah hanya berkutat pada tahun dan tokoh peristiwa sejarah saja menjadi tidak setuju kala pembelajaran sejarah dikatakan demikian setelah Media Skenario Sejarah dipraktikkan.

Pertanyaan keempat, “Apakah pembelajaran sejarah yang selama ini kalian dapatkan memberi mindset bahwa pembelajaran sejarah itu menghafal?”. Pada pertanyaan ini, Media Skenario Sejarah mampu mengubah mindset responden bahwa belajar sejarah tidak harus menghafal. Sebanyak 17 responden yang semula menjawab belajar sejarah itu menghafal menjadi tidak demikian setelah Media Skenario Sejarah dipraktikkan. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya juga adalah Media Skenario Sejarah tidak membuat responden yang semula tidak bermindset belajar sejarah harus menghafal menjadi bermindset belajar sejarah harus menghafal. Terdapat 2 responden yang konsisten menjawab belajar sejarah tidak harus menghafal baik sebelum maupun sesudah Media Skenario Sejarah dipraktikkan. Hanya ada 2 responden (responden 7 dan 9) yang konsisten menjawab belajar sejarah harus menghafal.

Pertanyaan kelima, “Setujukah kalian jika ada yang mengatakan bahwa ketika belajar sejarah kalian tidak mendapatkan apa-apa selain informasi tentang tokoh, tahun, dan tempat terjadinya suatu peristiwa sejarah saja?” hasil jawabannya adalah Selain hasil kuisioner dari pertanyaan ketiga, seluruh responden tidak setuju jika ada yang mengatakan bahwa ketika belajar sejarah tidak mendapatkan apa-apa selain informasi tentang tokoh, tahun, dan tempat terjadinya suatu peristiwa sejarah saja. Padahal sebelum Media Skenario Sejarah dipraktikkan, seluruh responden setuju dengan hal tersebut, bahwa belajar sejarah hanya mendapat informasi perihal tokoh, tempat, dan tahun suatu peristiwa sejarah saja.

Pertanyaan keenam, “Melihat realita yang kalian alami, setuju atau tidak jika pembelajaran sejarah seolah tidak penting?”, pada pertanyaan ini diketahui bahwa Media Skenario Sejarah berhasil mengubah 15 responden yang semula bermindset pembelajaran sejarah itu tidak penting menjadi penting. Tidak hanya itu, ada 6 responden yang tetap konsisten menjawab pembelajaran sejarah itu penting, sehingga dapat diketahui juga bahwa Media Skenario Sejarah tidak membuat responden yang semula menjawab pembelajaran sejarah itu penting menjadi tidak penting.

Pertanyaan ketujuh, “Setujukah jika pembelajaran sejarah dikatakan tidak menyenangkan?”, hasilnya sebanyak

14 responden menjawab pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang menyenangkan, setelah sebelumnya menjawab pembelajaran sejarah tidak menyenangkan. Ini berarti Media Skenario Sejarah mampu mengubah pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu juga, ada 6 responden yang konsisten menjawab pembelajaran sejarah menyenangkan, baik sebelum maupun sesudah Media Skenario Sejarah dipraktikkan. Ini berarti, Media Skenario Sejarah tidak juga malah mengubah pembelajaran sejarah yang menyenangkan menjadi tidak menyenangkan.

Jika dikelompokkan maka setidaknya masih ada 2 responden (siswa) yang masih mengalami problem dalam belajar sejarah yakni Mohammad Lutfi Abdillah (responden 7) dan Muhammad Anwarul Masalik (responden 9). Problem tersebut berupa pembelajaran sejarah masih monoton dan tetap memberi mindset bahwa belajar sejarah itu menghafal bagi responden 7, dan bagi responden 9 pembelajaran sejarah juga masih memberi mindset menghafal. Sedangkan masih ada 1 responden yang menjawab pembelajaran sejarah tetap tidak menyenangkan, yakni Muhammad Imam Bahroni (responden 11).

PENUTUP

Kesimpulan

Media Skenario Sejarah bisa menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan berdasarkan teorinya Indrawati dan Wawan di kelas XI IPA 1 MA Islamiyah Ujungpangkah Gresik. Pembelajaran yang menyenangkan sendiri menurut Indrawati dan Wawan akan tercipta jika 4 indikator terpenuhi, yakni pembelajaran yang didalamnya terdapat situasi rileks, menarik, siswa terlibat penuh, dan terakhir perhatian siswa tercurah pada kegiatan pembelajaran tersebut. Namun, ada beberapa catatan yang harus diperhatikan. Permasalahan pertama, berdasarkan hasil kuisioner dan penilaian observasi, indikator situasi yang rileks dan situasi pembelajaran yang menarik memang sudah terpenuhi tanpa terkecuali. Namun tidak pada indikator keterlibatan siswa secara penuh. Pada pertemuan kedua, salah satu sub indikator dari indikator keterlibatan siswa secara penuh belum muncul, yakni siswa turut menciptakan kondisi pembelajaran yang suportif. Sub indikator tersebut baru muncul pada pertemuan ketiga, saat Media Skenario Sejarah tersebut dipraktikkan secara berkelompok. Sehingga, mungkin lebih efektif jika Media Skenario Sejarah ini dipraktikkan melalui tagihan kelompok bukan individu.

Permasalahan kedua, terdapat pada indikator perhatian siswa yang tercurah pada kegiatan pembelajaran. Pada indikator tersebut, ada sub indikator yang belum terpenuhi, yakni siswa tidak tenggelam dengan aktivitasnya sendiri yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Pada pertemuan kedua, ada setidaknya 3 siswa membuat gaduh, pada pertemuan ketiga ada 2 siswa, dan pertemuan keempat ada 2 siswa pula. Namun, jika ditelaah secara mendalam, ada hal yang menarik. Yakni adanya respon yang konsisten dari

beberapa siswa terhadap pembelajaran sejarah mulai dari pertemuan pertama hingga akhir penelitian. Dalam hal ini, yang dilakukan oleh responden 7, 9, dan 11.

Konsistensinya adalah sebagai berikut. Pada saat penghimpunan data awal tentang bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran sejarah selama ini, responden 7, 9, dan 11 masuk pada kategori responden yang menjawab pembelajaran sejarah tidak menyenangkan dan lain sebagainya. Selanjutnya, saat Media Skenario Sejarah dikenalkan, ketiga responden tersebut juga masuk dalam daftar responden yang kurang antusias dengan Media Skenario Sejarah, bersama 2 responden lain yakni responden 1 dan 3. Kemudian, saat pertemuan kedua dilaksanakan, ketiga responden tersebut juga yang membuat gaduh di kelas dengan membicarakan topik-topik di luar materi. Aksi tersebut juga kembali dilakukan pada pertemuan ketiga, hanya saja pada pertemuan ketiga responden 7 tidak turut serta, hanya responden 9 dan 11 saja yang masih membuat gaduh. Akhirnya, saat pertemuan terakhir dan kuisioner pendapat siswa tentang pembelajaran sejarah kembali diberikan, ketiga responden tersebut juga lah yang masih memiliki problem. Responden 7 masih memiliki keluhan bahwa pembelajaran sejarah masih monoton dan memberi mindset bahwa belajar sejarah berarti harus menghafal, responden 9 memiliki keluhan bahwa belajar sejarah berarti harus menghafal, sedangkan responden 11 tidak memiliki keluhan apapun namun memberi jawaban bahwa pembelajaran sejarah tetap tidak menyenangkan.

Hal tersebut berarti, kemungkinan keluhan yang dialami responden 7 dan 9 tersebut disebabkan oleh kurangnya perhatian mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung, mengingat kedua responden tersebut seringkali membuat gaduh di kelas, tidak konsentrasi sepenuhnya dengan kegiatan pembelajaran. Kemudian pada kasus responden 11, kemungkinan responden tersebut memang tidak menyukai mata pelajaran sejarah sehingga apapun inovasi yang diberikan tidak berarti apapun. Terlihat dari respon responden tersebut sejak awal bahwa dia memiliki kecenderungan tidak peduli atau kurang antusias dengan mata pelajaran sejarah.

Terakhir, selain daripada pembelajaran sejarah yang menjadi menyenangkan, hasil positif lain yang didapat adalah nilai yang didapat oleh siswa juga menunjukkan hasil yang bagus. Mulai dari nilai afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Artinya, Media Skenario Sejarah ini tidak serta merta hanya menghidupkan suasana kelas yang semula membosankan menjadi menyenangkan, melainkan tetap membawa hasil yang baik dalam nilai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arief S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori*

Belajar Mengajar. Yogyakarta :

DIVA Press.

Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian*

Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Erman Suherman dkk. 2003. *Strategi*

Pembelajaran Matematika

Kontemporer. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Haris Herdiansyah. 2010. *Metodologi*

Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-

Ilmu Sosial. Jakarta : Salemba Humanika.

Jalaluddin Rakhmat. 1985. *Metode*

Penelitian Komunikasi. Bandung : Remadja Karya.

John D. Latuheru. 1988. *Media*

Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar. Jakarta :
P2LPTK.

M. Surya. 1981. *Pengantar Psikologi*

Pendidikan. Bandung : FIP-IKIP

Bandung.

Margono. 2004. *Metodologi Penelitian*

Pendidikan. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Nasustion. 2003. *Metode Penelitian*

Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito.

Nugroho Notosusanto. 1979. *Sejarah*

Demi Masa Kini. Jakarta: UI Press.

Nurhadi. 2002. *Pendekatan Kontekstual*.

Jakarta : Departemen Pendidikan

Nasional.

Oemar Hamalik. 2006. *Proses Belajar*

Mengajar. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung:

PT Remaja Rosda Karya.

Saryono. 2010. *Metode Penelitian*

Kualitatif. Bandung : PT Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian*

Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,

Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryani & Agung. 2018. *Aplikasi Teori-*

Teori Belajar Mengajar. Yogyakarta: Diva Press.

Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran :*

Upaya Kreatif untuk Menciptakan

Pembelajaran yang Berhasil. Bandung : Prospect, 2009.

Suyadi. 2012. *Strategi Pembelajaran*

Pendidikan Karakter. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Syaiful Bahri Djamarah. 1999. *Psikologi*

Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.

2010. *Strategi Belajar Mengajar*.

Jakarta : Rineka Cipta.

Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna*

Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.

Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran*

Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas.

Jakarta : Cerdas Pustaka Publisher.

Yamin. 2013. *Paradigma Baru*

Pembelajaran. Jakarta : Referensi.

B. Internet

Fanny Rofalina. *Infografik: Pelajaran*

Paling Disukai dan Dibenci Siswa

Indonesia. [https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-](https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-disukai-dibenci-siswa)

[disukai-dibenci-siswa](https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-disukai-dibenci-siswa), (diakses pada 16 Agustus

2018, pukul 16.22).

