

PEMBELAJARAN SEJARAH BERBANTUAN MEDIA MODEL MENINGKATKAN PENGUASAAN SISWA PADA KD 2.1 KEHIDUPAN AWAL MASYARAKAT INDONESIA PADA SISWA KELAS X IPS 2 SMAN 1 SELONG TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018

IRAWAN, ZONA

Guru Pada SMAN 1 Selong
Selong-Lombok Timur

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana cara menerapkan Memo peninggalan Sejarah dalam melejitkan kemampuan siswa menguasai/memahami KD 2.1 Peradaban Awal Masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian setelah melalui 3 siklus didapatkan hasil bahwa Penerapan Media Model Peninggalan Sejarah dilakukan melalui langkah-langkah yaitu, 1) Pembuatan kelompok dan Penugasan pembuatan Media Model, 2) Kegiatan presentasi Media Model dan 3) Kegiatan tanya jawab serta 4) Pelaksanaan ulangan harian secara lisan. Berdasarkan pengalaman dalam menerapkan Media Model ini, Penggunaan Media Model Peninggalan Sejarah ini berhasil mengatasi masalah yang sebelumnya selalu dihadapi dalam pembelajaran KD 2.1 peradaban Awal Masyarakat Indonesia seperti masalah kompleksitas/ materi yang rumit, padat dan abstrak, serta alokasi waktu yang tidak memadai, tidak tersedianya media pembelajaran, kesulitan mengidentifikasi materi dan rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Keberhasilan penggunaan media Model dapat dilihat keberhasilan dalam proses pembelajaran dan hasil ulangan harian. Dari pelaksanaan proses pembelajaran terlihat bahwa kreatifitas, antusiasme dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sangat tinggi dan alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan rencana atau program. Sedangkan prestasi belajar dari hasil ulangan harian secara lisan pada siklus I menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu ulangan harian pertama, nilai rata-rata siswa 79,87 dengan tingkat ketuntasan 90%, ulangan harian kedua nilai rata-rata sebesar 85.30 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100% dan hasil ulangan harian ketiga, tingkat ketuntasan 100% dengan nilai rata rata sebesar 89,09.

Kata Kunci : Berbantuan Media Model

ABSTRACT

This research aims to find out how to apply the Memo historical relics in the transition from a student's ability to master/understand KD 2.1 early civilizations Indonesia Society. Based on the research results after going through 3 cycles of obtained results that the application of Media Model History dilakukan through the steps, namely, 1) creation of groups and the assignment of making Media Model, 2) activity presentation Media Model and 3) as well as a question and answer Activity 4) implementation of Deuteronomy daily orally. Based on the experience in applying this Model Media, Use of the Media to this historical heritage Model overcomes the problems previously faced in KD Learning always 2.1 early civilizations such as the complexity of the problems of Indonesia Society/complex material, dense and abstract, as well as the allocation of time inadequate, the unavailability of medium of instruction, the difficulty of identifying the material and low levels of student ability to understand the subject matter. The success of media use Model can be seen in the success of the learning process and the results of the repeat daily. From the implementation of the process of learning seem that creativity, the enthusiasm and the motivation of students learning is very high and the allocation of time spent in accordance with the plan or program. Whereas the achievement of the learning results of Deuteronomy daily orally on cycle I denotes a satisfactory result namely Deuteronomy first daily, the average value of the student's level of 79.87 ketuntasan 90% daily second, Deuteronomy average value of 85.30 with ketuntasan level of 100% and the third daily, the rate of repeat ketuntasan 100% with a mean value of 89.09.

Keywords: Media-Aided Model

A. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah memiliki Peran penting dan strategis dalam mewujudkan tujuan nasional. Tetapi dalam realitanya, Pembelajaran sejarah dalam banyak hal sering menghadapi berbagai kendala. Kurangnya kreatifitas guru sering ditenggarai menjadi pemicu munculnya berbagai masalah. Kecendrungan siswa untuk memprioritaskan mata pelajaran yang diujikan nasionalkan juga seringkali melahirkan sikap kurang tertarik untuk mempelajari mata pelajaran yang tidak diujikan nasionalkan, termasuk dalam hal ini mata pelajaran sejarah. Memori pengalaman belajar sejarah yang terkesan berisi materi hapalan-hapalan angka tahun, tempat maupun nama-nama tokoh maupun alur peristiwa menambah semakin rendahnya tingkat ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah.

Tantangan pembelajaran sejarah juga tidak terlepas dari alokasi waktu yang tidak memadai untuk dapat menjelaskan materi sejarah secara optimal. Alokasi waktu untuk pembelajaran sejarah di kelas X dan kelas XI serta kelas XII IPA yang hanya satu jam misalnya, menjadi tantangan yang tidak ringan bagi guru-guru sejarah di lapangan. Dalam berbagai pertemuan/diskusi guru sejarah di dalam kegiatan MGMP (notulis MGMP Guru Sejarah Kabupaten Lombok Timur 2017) mencatat bahwa masalah yang paling sering dikeluhkan oleh guru sejarah adalah masalah alokasi waktu yang hanya 2 jam untuk setiap pekan/minggunya. Padahal dalam analisa mereka, materi pembelajaran dikelas X dan XI khususnya, terkadang rumit, luas dan konfleks serta sangat abstrak. Mereka juga mengatakan bahwa waktu yang hanya satu jam perminggu sangat

tidak efektif karena lebih banyak termanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat administratif seperti absensi atau mengecek kehadiran siswa.

Pengalaman penulis dalam membelajarkan sejarah di SMAN 1 selong yang nota benenya sebagai salah satu sekolah tertua di Kabupaten Lombok Timur juga dalam beberapa hal menunjukkan hal yang sama. Salah satu contoh kasus pembelajaran yang sering menjadi keluhan adalah pembelajaran sejarah kelas X, KD 2.1 Kehidupan awal masyarakat Indonesia dengan tekanan materi pada Peradaban Awal Masyarakat Indoensia. Permasalahan yang seringkali muncul dari materi ini adalah alokasi waktu pembelajaran yang sangat singkat (2 jam perminggu), tidak sebanding dengan substansi materi yang agak konfleks dan cenderung abstrak. Pengalaman yang penulis hadapi beberapa tahun sebelumnya juga menunjukkan bahwa materi pembelajaran ini agak sulit dipahami oleh siswa, lebih lebih jika hanya mengandalkan metode ceramah semata. Beberapa siswa dalam beberapa kesempatan mengatakan bahwa materinya terlalu rumit. Mereka dituntut seolah-olah harus menghafal begitu banyak istilah berkaitan dengan nama-nama benda peninggalan sejarah, yang nota benenya agak asing dan kurang menarik bagi mereka. Kerumitan materi pelajaran ini juga diperparah dengan adanya tuntutan harus mengetahui dan memahami bentuk dan fungsi dari peninggalan-peninggalan sejarah tersebut. Akibatnya alokasi waktu yang direncanakan (Biasanya 10 kali pertemaun) selalu molor.

Idealnya, karena materi pembelajarannya banyak bersentuhan dengan peninggalan sejarah, metode

yang tepat sebenarnya adalah metode karya wisata dengan mengunjungi museum misalnya. Tetapi lagi-lagi masalahnya adalah masalah klasik yaitu keberadaan museum yang jauh dari sekolah dan walaupun ada, kelengkapan museum sangat tidak memadai, sehingga walaupun menggunakan metode karya wisata ini, tingkat keefektifan pembelajaran harus diperhitungkan. Dilain pihak ketersediaan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah juga sangat tidak memadai.

Menghadapi permasalahan di atas, dalam beberapa tahun terakhir ini penulis mencoba menyiasatinya dengan menggunakan Media Model Peninggalan Sejarah sebagai media untuk membelajarkan materi tersebut. Dari pengalaman yang ada, penulis merasa bahwa permasalahan yang kerap kali muncul pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya seperti masalah keterbatasan waktu, tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran pada materi tersebut ternyata sedikit demi sedikit dapat teratasi dengan baik.

Berdasarkan pengalaman itulah, penulis terinspirasi mewujudkannya dalam sebuah karya tulis, khususnya pengalaman penulis ketika memperaktikkannya pada kelas XIPS2 semester genap tahun pembelajaran 2017/2018. Oleh karena itu judul tulisan pengalaman terbaik (*Best Practice*) ini adalah Pembelajaran Sejarah Berbantuan Media Model Meningkatkan penguasaan Siswa pada KD 2.1 Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia Siswa Kelas XIPS2 SMAN 1 Selong Tahun Pembelajaran 2017/2018.

B. Permasalahan

1. Berdasarkan latar belakang diatas serta pengalaman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran KD 2.1 tentang Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia, permasalahan yang sering muncul adalah: 1) materi bersifat sangat kompleks dan padat dengan kronologi waktu yang sangat panjang dan luas, 2) substansi materi berisi fakta-kata sejarah tentang peristiwa-peristiwa yang kejadiannya sudah sangat lama sehingga cenderung abstrak, 3) siswa kesulitan mengidentifikasi atau membedakan mana materi inti dan mana penjelasan, 4) siswa-siswa peninggalan sejarah (Museum) yang semestinya menjadi media pembelajaran tidak tersedia, sehingga pembelajaran cenderung verbalistik, 5) kemampuan siswa memahami materi pembelajaran ketika guru menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sangat rendah, dan 6) waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi selalu lebih/molor dari alokasi waktu yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi berbagai masalah di atas, penulis mencoba menerapkan pembelajaran berbantuan media model peninggalan sejarah. Untuk itu rumusan masalahnya adalah Bagaimanakah cara penerapan Media Model Peninggalan Sejarah dalam meningkatkan penguasaan siswa pada KD 2.1 Peradaban Awal Masyarakat Indonesia Pada Siswa Kelas XIPS2 SMAN 1 Selong Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuannya adalah untuk Mengetahui cara Penerapan

Media Model Peninggalan Sejarah dalam meningkatkan penguasaan siswa pada KD 2.1 Peradaban Awal Masyarakat Indonesia Pada Siswa Kelas XIPS2 SMAN 1 Selong Tahun Pembelajaran 2017/2018

2. Manfaat

a. Bagi Guru

Melalui penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi inovasi pembelajaran sejarah, dan memberikan motivasi bagi para guru untuk terus berkreasi menemukan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif bagi peningkatan mutu/kualitas pendidikan pada umumnya, dan keberhasilan siswa pada khususnya.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya Media Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik bagi siswa untuk mempelajari sejarah sekaligus mempermudah mereka dalam memahami dan menghayati nilai-nilai sejarah

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi salah satu referensi ataupun bahan pertimbangan bagi pengembangan berbagai program pembelajaran di sekolah yang berbasis pada metode dan media pembelajaran yang variatif.

mengimplementasikan Media Model Peninggalan Sejarah sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah.

Penggunaan Media Model dalam Pembelajaran KD 2.1 Peradaban Awal masyarakat Indonesia, berangkat dari permasalahan yang sebelumnya selalu muncul dalam proses pembelajaran. Sebagai gambaran umum tentang KD 2.1 dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran ini dilaksanakan pada kelas X Semester Genap dengan alokasi waktu biasanya direncanakan 10 jam pelajaran atau 10 x pertemuan (alokasi waktu 2 jam perminggu).

Uraian materi meliputi peradaban awal masyarakat Indonesia masa Paleolitikum sampai Neolitikum, peradaban masyarakat Indonesia masa Megalitikum dan peradaban masyarakat Indonesia zaman Logam. Dalam membahas materi tentang peradaban awal masyarakat Indonesia, siswa banyak bersentuhan dengan peninggalan-peninggalan masa tersebut sebagai dasar sekaligus bukti sejarah dalam menguraikan ciri dan corak kehidupan masyarakatnya. Peradaban masa Paleolitikum sampai neolitikum menyuguhkan hasil-hasil peradaban masa tersebut mulai dari kapak genggam, alat serpih sampai pada kapak lonjong dan kapak persegi. Peradaban masa megalitikum menyuguhkan hasil peradaban yang berkaitan dengan sistem kepercayaan masyarakat pada masa tersebut berupa *dolmen*, *sarkopagus*, *menhir*, *pundenberundak* dan *waruga*. Sedangkan peradaban masa logam lebih mengarah pada pembahasan tentang munculnya masa perundagian yang ditandai dengan keahlian masyarakat mencetak barang barang dari besi dan perunggu sehingga banyak menghasilkan kebudayaan seperti kapak corong, nekara, moko, perhiasan perunggu, arca perunggu dan lain-lain. Alokasi waktu yang hanya 1 jam perminggu dengan ciri atau karakteristik

PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengalaman penulis dalam pemecahan masalah yang dilakukan dalam membelajarkan KD. 2.1 Peradaban Awal Masyarakat Indonesia. Uraian tersebut meliputi langkah-langkah pembelajaran dalam

substansi materi serta cakupan materi yang luas seperti terungkap di atas, cenderung memunculkan beberapa permasalahan di antaranya:

1. Materi bersifat sangat kompleks dan padat dengan kronologi waktu yang sangat panjang, tidak sesuai dengan alokasi waktu yang hanya 1 jam perminggu,
2. substansi materi berisi fakta-kata sejarah tentang peristiwa-peristiwa yang kejadiannya sudah sangat lama dan banyak bersentuhan dengan peninggalan-peninggalan sejarah masa tersebut sehingga cenderung abstrak ketika kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran yang memadai.
3. Siswa kesulitan mengidentifikasi atau membedakan mana materi inti dan mana penjelasan,
4. Sisa-sisa peninggalan sejarah (Museum) yang semestinya menjadi media pembelajaran tidak tersedia, sehingga pembelajaran cenderung verbalistik,
5. kemampuan siswa memahami materi pembelajaran ketika guru menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sangat rendah.
6. waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi selalu lebih/molor dari alokasi waktu yang telah ditetapkan.

Berangkat dari masalah-masalah yang seringkali muncul dalam pembelajaran inilah, pada akhirnya membawa penulis untuk mencoba menyiasatinya dengan menerapkan Media Model Peninggalan Sejarah. Media ini pilih dengan asumsi bahwa penggunaan media ini akan dapat merangsang kreativitas dan kepercayaan diri siswa, memperjelas materi yang akan disampaikan dan lebih mudah diterima siswa, serta waktu yang tersedia dapat digunakan secara efisien.

Berdasarkan asumsi-asumsi itulah, maka kegiatan pembelajaran berbantuan Media Model dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap KD 2.1 penulis rancang dan laksanakan. Pengalaman pembelajaran yang penulis tampilkan disini adalah pengalaman ketika mengajar di kelas X7. Pengalaman mengajar di kelas X7 ini saya pilih karena berdasarkan pengamatan sebelumnya, kelas ini termasuk paling hitrogen dan berada pada level rata-rata dibandingkan dengan kelas lainnya.

Adapun langkah-langkah penerapan Media Model dan hasilnya dapat diuraikan diuraikan sebagai berikut.

A. Langkah-langkah Penerapan Media Model peninggalan Sejarah

1. Tahap Penugasan Pembuatan Media

Kegiatan penugasan tersebut dilakukan dua minggu sebelum kegiatan pembelajaran KD tersebut terlaksana. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu pertama semester genap tahun pembelajaran 2017/2018 Kegiatan penugasan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Kelas dibagi menjadi tiga kelompok besar, dan tiap-tiap kelompok besar terbagi lagi menjadi beberapa kelompok kecil. jumlah siswa kelas X7 adalah 33 orang, sehingga masing-masing kelompok besar terdiri dari 11 orang. Tiap-tiap kelompok besar terbagi lagi menjadi 3 kelompok kecil. Jumlah kelompok kecil yang terbentuk menjadi sekitar 9 kelompok.
- b. Setelah kelompok terbentuk, guru menyampaikan informasi kepada siswa berkaitan dengan nama-nama benda peninggalan sejarah yang terbagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok yang mengkaji

benda-benda peninggalan sejarah zaman *paleolithikum* sampai zaman *neolithikum*, Kelompok yang mengkaji peninggalan benda-benda sejarah zaman *Megalithikum* dan kelompok yang mengkaji peninggalan sejarah zaman logam. Berdasarkan Pengelompokan benda-benda peninggalan sejarah tersebut, dijadikan dasar untuk membuat undian tugas masing-masing kelompok besar.

- c. Guru menyiapkan kertas undian yang dilengkapi dengan nama kelompok, dan nama-nama benda peninggalan sejarah yang akan menjadi tugas kelompok.
- d. Masing-masing ketua kelompok besar maju mengambil undian, dan dari hasil pencabutan undian, terbentuk tiga kelompok yaitu kelompok *paleolithikum*, *Megalithikum* dan kelompok Logam. Kegiatan dilanjutkan dengan pendistribusian tugas oleh ketua kelompok besar ke ketua kelompok kecil. Setelah ketua kelompok besar melaksanakan tugasnya, maka guru menyampaikan deskripsi tugas yang harus dilakukan di tingkat kelompok kecil. Deskripsi tugas yang disampaikan sebagai berikut:
 - 1) Siswa diminta membuat Media Model/duplikat benda-benda peninggalan Sejarah sesuai dengan jatah masing-masing kelompok.
 - 2) Agar Media Model Peninggalan Sejarah yang dibuat benar-benar mirip dengan aslinya, maka siswa diminta terlebih

dahulu mencari sumber atau informasi berupa gambar atau foto dari Internet tentang benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi tugas dalam kelompoknya.

- 3) Media Model Peninggalan Sejarah yang dibuat harus sesuai dengan gambar atau foto yang dijadikan sumber rujukan, baik bentuk maupun warnanya.
- 4) Bahan pembuatan Media Model Peninggalan Sejarah diupayakan dari bahan-bahan bekas seperti sterofum, karton atau bahan-bahan lainnya.
- 5) Ukuran Media Model Peninggalan Sejarah maksimal 20 cm x 30 cm dan minimal 10 cm x 15 cm
- 6) Kegiatan presentasi dengan menggunakan Media Model dilakukan oleh kelompok kecil selama 5 menit dengan tekanan pada nama, zaman pembuatan, ciri dan fungsi benda serta corak kehidupannya, dan setelah itu dilakukan kegiatan tanya jawab.
- 7) Penilaian didasarkan atas kemiripan, dan kreatifitas kelompok dalam membuat model Peninggalan Sejarah serta kemampuan dalam presentasi dan kegiatan tanya jawab.
- 8) Batas waktu pembuatan media selama 2 minggu, atau masing-masing kelompok sudah mengumpulkan tugasnya sehari sebelum kegiatan pembelajaran

2. Tahap Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Media Model Peninggalan sejarah ini dilakukan dalam 3 kali pertemuan (3x45 menit) untuk pelaksanaan presentasi dan 3 kali pertemuan untuk kegiatan evaluasi, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

Presentasi Tahap I/pertemuan pertama tanggal 4 februari 2017

- a. Kelompok *Paleolithikum* yang mendapat jatah membuat media model peninggalan sejarah masa paleolithikum sampai neolithikum maju membawa media model peninggalan sejarah
- b. Secara bergiliran mereka mempresentasikan materi dengan Media Model Peninggalan Sejarah sebagai sarana utama menjelaskan materi pelajaran yang menjadi jatah masing-masing. Mereka menunjukkan/memamerkan, mendiskripsikan sampai menganalisis peradaban masyarakat pada masa tersebut berdasarkan Media Model Peninggalan sejarah yang mereka buat. Adapun rincian kegiatan dan substansi materi sebagai berikut:
- c. Secara bergiliran mereka (kelompok paleolithikum) memanfaatkan Media Model Peninggalan Sejarah yang telah mereka buat untuk mempresentasikan materi Peradaban Awal Masyarakat Indonesia masa *paleolithikum*, masa *mesolithikum* dan masa *neolithikum* dengan titik tekan

pada: 1) nama dan bentuk peninggalan sejarah masa itu, 2) ciri dan fungsi masing-masing peninggalan serta, 3) corak kehidupannya.

- d. Kegiatan berikutnya adalah kegiatan tanya jawab antara kelompok yang maju (kelompok *Paleolithikum*) dengan kelompok *megalithikum* dan logam.
- e. Guru pada akhir kegiatan tanya jawab meminta respon/pendapat dari kelompok *megalithikum* dan logam terkait dengan penampilan kelompok *paleolithikum*.
- f. Dengan menggunakan Media Model yang ada, guru memberikan penguatan dalam bentuk pengulangan dan *reward* terhadap substansi materi yang dianggap telah benar, serta penjelasan tambahan terhadap substansi materi yang kurang lengkap

Presentasi Tahap II, tanggal 18 Februari 2017

- a. Kelompok *Megalithikum* yang mendapat jatah membuat Media Model Peninggalan sejarah masa *megalithikum* maju membawa media Media Model Peninggalan sejarah.
- b. Secara bergiliran mereka mempresentasikan/mendeskripsikan Media Model Peninggalan masa *Megalithikum* yang terdiri dari *sarkopagus*, *dolmen*, *menhir*, *pundenberundak*, kubur batu dan *waruga* untuk dideskripsikan dengan rincian kegiatan dan substansi materi sebagai berikut:
 - 1) nama dan bentuk peninggalan sejarah masa

itu, 2) ciri-ciri dan, 3) fungsi masing-masing peninggalan serta 4) corak kehidupannya.

- c. Tahap berikutnya tanya jawab dan atau masukan siswa dari kelompok Neolithikum dan Logam dengan tekanan pada : kesesuaian gambar asli baik bentuk maupun warna dengan Media Model yang dibuat, ciri dan fungsi serta prediksi corak kehidupan berdasarkan ciri-ciri peninggalan tersebut.
- d. Dengan menggunakan Media Model yang ada, guru memberikan Penguatan dalam bentuk pengulangan dan reward terhadap substansi materi yang dianggap telah benar, serta penjelasan tambahan terhadap substansi materi yang kurang lengkap.

Tahap Ketiga, dilaksanakan tanggal 4 Maret 2017

- a. Kelompok Logam yang mendapat jatah membuat Media Model Peninggalan sejarah zaman logam maju membawa media Model Peninggalan sejarahnya.
- b. Secara bergiliran mereka mempresentasikan/mendeskripsikan media peninggalan masa logam, khususnya zaman besi dan perunggu di Indonesia dengan rincian kegiatan dan substansi materi sebagai berikut:
- 1) nama dan bentuk peninggalan sejarah zaman besi dan perunggu, 2) ciri-ciri zaman besi dan perunggu dan, 3) fungsi masing-masing peninggalan serta

4) corak kehidupan zaman besi dan perunggu.(alokasi waktu 10-15 menit)

- c. Tahap berikutnya tanya jawab dan atau masukan siswa dari kelompok *paleolithikum/neolithikum* dan *megalithikum* dengan tekanan pada :kesesuaian gambar asli baik bentuk maupun warna dengan media Model yang dibuat, ciri dan fungsi serta prediksi corak kehidupan berdasarkan ciri-ciri peninggalan zaman besi dan perunggu
- d. Dengan memanfaatkan media Model yang ada , guru memberikan Penguatan dalam bentuk pengulangan dan *reward* terhadap substansi materi yang dianggap telah benar.

B. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran KD 2.1 dengan menggunakan Media Model peninggalan sejarah dalam langkah pembelajarannya dimulai dengan penugasan pembuatan Media Model peninggalan sejarah. Penugasan ini sangat berarti karena melalui penugasan ini siswa diberi kesempatan mencari referensi untuk dapat menemukan dan merekonstruksi pengetahuan mereka tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Jadi siswa memiliki kesiapan dan pengetahuan awal sebelum mereka belajar di kelas. Guru dalam posisi ini berperan memfasilitasi, mengarahkan dan memotivasi siswa melalui deskripsi tugas yang jelas, sehingga dapat dilaksanakan dengan mudah oleh siswa.

Langkah berikutnya adalah siswa mempresentasikan dan melakukan interaksi tanya jawab

dengan menggunakan Media Model Peninggalan Sejarah yang telah mereka buat. Fungsi media dalam proses ini adalah untuk memperjelas materi yang disampaikan dan memberikan rangsangan pada siswa agar mereka lebih tertarik dan termotivasi mengikuti kegiatan tersebut. Lebih-lebih materi tentang peradaban awal masyarakat Indonesia berpijak pada bahasan tentang hasil-hasil peninggalan sejarah masa itu. Sementara koleksi tentang peninggalan-peninggalan tersebut tidak tersedia. Hal ini sangat sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa Media berfungsi sebagai sarana memperjelas dan memudahkan materi yang disampaikan serta membuat menarik pesan kurikulum sehingga dapat memotivasi dan mengefisienkan proses belajar, sekaligus membantu peserta didik dalam memproses pesan-pesan pendidikan atau bahan-bahan pembelajaran yang disampaikan (Asyar, 2011). Dengan demikian siswa tidak terlalu banyak berhadapan dengan alam khayalan, tetapi dibawa untuk meyelami secara langsung realita masa itu. Dengan Media Model tersebut tentu daya ingat mereka akan semakin kuat, sekaligus akan lebih mudah memahami kausalitas kehidupan masa tersebut.

Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermakna karena memberikan kesempatan sepenuhnya pada siswa untuk berkreasi dan menyalurkan kreatifitasnya. Begitupun halnya dengan kegiatan presentasi. Berdasarkan hasil evaluasi atau ulangan harian menunjukkan bahwa media ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan atau

mempercepat penguasaan siswa terhadap materi Peradaban awal masyarakat Indonesia. Masalah verbalistik yang sering menjadi kendala dan pembelajaran yang terlalu terfokus atau berorientasi pada guru benar-benar dapat teratasi dengan baik. Dengan demikian, sangat tepat apa yang pernah dikatakan Konfusius yang menyatakan bahwa” yang saya dengar, saya lupa, yang saya lihat saya ingat dan yang saya kerjakan saya pahami. (Silberman, 2004). Lebih lanjut juga dijelaskan bahwa Ada sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung lupa tentang apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang menarik adalah terkait dengan kecepatan bicara dan tingkat kecepatan pendengaran siswa. Pada umumnya guru berbicara dengan kecepatan 100 hingga 200 kata permenit, dan kemampuan siswa mendengar maksimal antara 50 hingga 100 kata permenit, atau setengah dari apa yang dikatakan guru. Hal ini terjadi karena siswa juga berpikir banyak selama mereka mendengarkan. Dengan demikian peran media model dalam hal ini adalah meminimalisir sifat verbalistik materi, dan memperkuat ingatan siswa melalui media yang mereka lihat dan buatsendiri

Jika dilihat dari skenario pembelajaran, dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran bersipat partisipatif. Siswa benar-benar dilibatkan dan menjadi pelaku utama kegiatan pembelajaran. Meskipun media yang dibuat oleh siswa kebanyakan dari barang bekas, namun sangat substantif dan bermakna bagi keberhasilan pembelajaran. Partisipasi aktif siswa tidak hanya terlihat dalam kegiatan penugasan saja, namun dalam

kegiatan presentasi juga sepenuhnya melibatkan siswa. Dengan langkah pembelajaran seperti ini, siswa benar-benar merasa dihargai dan mereka terbukti bekerja keras untuk menyajikan yang terbaik bagi rekan-rekan yang lainnya.

Keberhasilan penggunaan Media Model Peninggalan Sejarah dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai KD 2.1 Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia nampak jelas dari proses pembelajaran (penilaian proses) dan hasil ulangan yang dilakukan sebanyak tiga kali. Dilihat dari proses pembelajaran ketika membahas materi tentang peradaban awal masyarakat Indonesia masa paleolithikum sampai masa neolithikum, terlihat jelas bahwa pembelajaran bersifat partisipatif, multi arah dan semarak. Media Model Peninggalan Sejarah yang telah dibuat siswa sangat sesuai dengan konsep penugasan. Kemampuan mereka mendeskripsikan atau mempresentasikan meskipun masih sedikit molor dari waktu yang telah ditetapkan, cukup baik. Begitu pula halnya dengan kegiatan tanya jawab. Kalaupun waktu yang tersisa untuk kegiatan tanya jawab relatif singkat, tetapi terlihat jelas bahwa mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran. Dari kegiatan umpan balik yang dilakukan guru pada akhir pembelajaran juga terlihat bahwa kemampuan siswa untuk mencerna dan memahami materi yang telah disampaikan cukup baik. Rata-rata pertanyaan singkat yang diajukan oleh guru dapat dijawab oleh siswa. Karenanya, pada saat menyampaikan kesimpulan juga tidak terlalu banyak membutuhkan waktu, karena guru merasa bahwa apa yang telah dicapai oleh siswa cukup baik.

Keberhasilan penggunaan Media Model ini juga dapat dilihat dari hasil ulangan yang telah dilakukan seminggu setelah kegiatan presentasi. Ulangan harian dilakukan secara lisan. Teknik ulangan harian secara lisan dilakukan dengan tetap menggunakan media Model. Langkah-langkah yang dilakukan dimulai dengan 1) Guru mengatur secara berurutan media model di depan kelas, 2) para siswa secara bergiliran dipanggil sebanyak lima orang masuk kelas untuk diuji (siswa yang lain menunggu di luar, dan tahap 3) guru mengajukan pertanyaan mulai dari yang paling mudah sampai yang sulit yaitu dimulai dari pertanyaan tentang nama benda peninggalan, masa dibuat, fungsi masing-masing benda peninggalan, serta prediksi ciri dan corak kehidupan masa tersebut berdasarkan bentuk benda peninggalan tersebut. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan terlihat bahwa hasilnya cukup memuaskan. Meskipun pada kegiatan ulangan pertama ini masih ada beberapa siswa yang belum tuntas, tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata yang telah dicapai oleh siswa, termasuk rata-rata nilainya cukup bagus. Apalagi jika dibandingkan dengan prestasi siswa tahun sebelumnya atau prestasi kelas lain yang tidak menggunakan Media Model, jelas terlihat hasilnya jauh lebih baik. Sebagai catatan perbandingan, hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran tahun sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang tidak tuntas hampir mencapai 50%. Begitu pula hasil evaluasi pada kelas lain yang tidak menggunakan media juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dengan tingkat ketuntasan hanya 70%. Sementara

hasil ulangan lisan pada kegiatan pembelajaran ini secara rinci menunjukkan Nilai rata rata kelas adalah 79,09, Siswa yang tuntas belajar secara individual sebanyak 30 orang, dengan Persentase ketuntasan sebesar 90 %

Keberhasilan penggunaan media model ini juga dapat dilihat dari segi alokasi waktu yang dibutuhkan. Jika masalah sebelumnya yang selalu dihadapi masalah keterbatasan waktu, maka pada saat menggunakan media model ini, ternyata alokasi waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Dengan hanya satu jam presentasi, ditambah dengan waktu persiapan sebelumnya serta satu jam evaluasi, kegiatan pembahasan materi peradaban awal masa paleolitikum sampai neolitikum dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun pembahasan materi kedua tentang peradaban awal masa Megalithikum dan materi pembelajaran ketiga yaitu peradaban masa/zaman logam juga menunjukkan hasil yang hampir sama, bahkan cenderung lebih baik jika dibandingkan dengan hasil evaluasi pada saat membahas peradaban awal masyarakat Indonesia masa Neolitikum. Dari data tentang pelaksanaan dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan Media Model ini cukup memuaskan. Hasil ulangan harian untuk materi peradaban awal masyarakat masa Megalitikum menunjukkan hasil bahwa nilai rata rata kelas adalah 85,30, dengan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Sedangkan hasil ulangan harian untuk materi peradaban awal masyarakat zaman logam juga menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan mencapai 100%, dengan rata-rata sebesar 89,09.

Berdasarkan data tentang pelaksanaan penggunaan media Model peninggalan sejarah, baik yang berhubungan dengan proses pembelajaran maupun hasil evaluasi sebagaimana dijelaskan di atas, maka dapat dikatakan bahwa Penggunaan Media Model dalam membahas KD 2.1 tentang Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia sangat baik dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi tersebut. Berbagai kendala yang seringkali dihadapi pada pembelajaran sebelumnya ternyata sangat mudah di atasi dengan menggunakan media ini. Keterbatasan waktu ternyata dapat teratasi dengan pemberian tugas. Ketika pembahasan di kelas, siswa sudah memiliki persiapan atau pengetahuan awal tentang materi yang dibahas, sehingga waktu yang digunakan dapat diefisienkan. Pemberian tugas tersebut juga memberi peluang siswa untuk merekonstruksi sendiri pengetahuannya, sehingga mereka lebih mudah mengingat, memahami dan menguasai materi pelajaran. Kendala berikutnya berupa kurang aktifnya siswa juga dapat teratasi dengan adanya kegiatan presentasi yang menarik, sehingga antusiasme secara otomatis terbangun dari dalam diri para siswa tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari Pengalaman dalam menggunakan media model peninggalan sejarah pada pembelajaran KD 2.1 Peradaban Awal Masyarakat Indonesia adalah:

1. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan Media Model

- Peninggalan Sejarah meliputi: 1) pembentukan kelompok dan penugasan pembuatan media Model Peninggalan Sejarah dengan deskripsi tugas yang jelas, 2) pelaksanaan kegiatan presentasi/ deskripsi materi dengan menggunakan Media Model, 3) kegiatan tanya jawab, dan 4) ulangan harian secara lisan dengan menggunakan Media Model .
2. Penggunaan Media Model Peninggalan Sejarah ini berhasil mengatasi masalah yang sebelumnya selalu dihadapi dalam pembelajaran KD 2.1 peradaban Awal Masyarakat Indonesia seperti masalah kompleksitas materi yang rumit, padat dan abstrak,serta alokasi waktu yang tidak memadai,tidak tersedianya media pembelajaran, kesulitan mengidentifikasi materi dan rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Keberhasilan penggunaan media Model dapat dilihat keberhasilan dalam proses pembelajaran dan hasil ulangan harian.Dari pelaksanaan proses pembelajaran terlihat bahwa kreatifitas, antusiasme dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sangat tinggi dan alokasi waktu yang digunakan sesuai denga rencana atau program. Sedangkan prestasi belajar dari hasil ulangan harian secara lisan menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu ulangan harian pertama, nilai rata-rata siswa 79,87 dengan tingkat ketuntasan 90%, ulangan harian kedua nilai rata-rata sebesar 85.30 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100% dan hasil ulangan harian ketiga, tingkat ketuntasan

100% dengan nilai rata rata sebesar 89,09.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam penerapan Media Model Peninggalan Sejarah ini,maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu memperbanyak variasi metode atau media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak bersifat verbalistik
2. Hendaknya guru dalam mengimplementasikan setiap metode ataupun media pembelajaran selalu berupaya untuk terus menerus meningkatkan efektifitas dan efisiensinya bagi kemajuan dan peningkatan prestasi peserta didik.
3. Hendaknya kepalasekolah sebagai pemegang kebijakan ditingkat sekolah harus terus berupaya memotivasi para guru untuk meningkatkan kompetensinya termasuk kompetensi dalam menggunakan dan menemukan metode ataupun media pembelajaran, sehingga berbagai kendala dalam kegiatan pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib Z. 2002. *profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*.Surabaya: Insan Cendekia.
- Depdikbud, 1993. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran Sejarah*. Ditjen Dikdasmen

- _____.1995. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran Sejarah*. Ditjen Dikdasmen
- Depdiknas. 2006. *Kumpulan Materi Pembekalan Pengembangan propesi bagi Jabatan Fungsional Pengawas Sekolah dan Kepala Sekolah Dalam Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan
- Kemendikbud. 2015. *Buku Guru Sejarah Indonesia Kels X*, Jakarta: Puskurbuk Kem
- Haryono. 1995 . *Mempelajari Sejarah Secara Efektif* . Jakarta : Pustaka Jaya
- Poerwadarminto. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- UU RI No. 20 Tahun 2003 .*Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fermana.
- Slavin, R.E., 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. diterjemahkan oleh Narulita Yusran. Bandung: Nusa Media
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Silberman, M L. 2004. *Aktif Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh: Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia