



Penerapan media dakon sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN 2 Malang

Abdul Hamid, Fattah Hanurawan *, Aji Bagus Priyambodo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: fattah.hanurawan.fppsi@um.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to improve the motivation to learn history of X IPA 2 MAN 2 Malang by using learning media in the form of Dakon History. Media Dakon History is a game of dakon that has been modified in such a way by researchers with the aim of being used as a supporting medium for learning activities in historical subjects. Learning motivation is an impulse that moves learning action or other educational actions. Many previous studies found that the use of learning media in the form of dakon games can help obtain the expected research objectives. The results of this study indicate that after the use of Dakon media the history of student learning motivation has increased. Increased student learning motivation can be known by the fulfillment of all aspects of learning motivation proposed by Maslow (in Hanurawan, 2016) with a theory of needs that must be fulfilled in learning and opinions expressed by Slavin (in Hanurawan, 2016) with internal motivation and external motivation in the process learn. Then to strengthen the success of the study can also be seen in the comparison of the results of the questionnaire and improvement of student learning outcomes between before and after the study was conducted.

Keywords: the use of dakon history media; the motivation to learn history of x ipa 2 man 2 malang

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Malang dengan menggunakan media pembelajaran berupa Dakon Sejarah. Media Dakon Sejarah adalah permainan dakon yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa oleh peneliti dengan tujuan untuk digunakan sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan tindakan belajar atau tindakan-tindakan yang pendidikan yang lain. Banyak penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan dakon dapat membantu memperoleh tujuan penelitian yang diharapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan setelah penggunaan media Dakon Sejarah motivasi belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan terpenuhinya semua aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Maslow (dalam Hanurawan, 2016) dengan teori kebutuhan yang harus terpenuhi dalam belajar dan pendapat yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Hanurawan, 2016) dengan motivasi internal dan motivasi eksternal dalam proses belajar. Kemudian untuk memperkuat keberhasilan penelitian dapat dilihat pula pada perbandingan hasil kuesioner serta peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penelitian dilakukan.

Kata kunci: penggunaan media dakon sejarah; motivasi belajar sejarah siswa kelas x ipa 2 man 2 malang

1. Pendahuluan

Di masa kini pelajaran sejarah kurang mendapat perhatian yang baik di kalangan siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya motivasi belajar siswa ketika mengikuti pelajaran sejarah. Permasalahan kurangnya motivasi belajar sejarah ini juga terjadi di kelas X IPA 2 MAN 2 Malang. Salah satu faktor yang menjadi penyebab adalah perencanaan dan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru disampaikan dengan ceramah. Penggunaan media

dalam penyampaian materi kurang mendapatkan perhatian dari guru. Guru hanya menggunakan papan tulis, spidol, LKS, dan buku cetak sebagai media pembelajarannya. Kondisi pembelajaran sejarah seperti ini akan menimbulkan kebosanan bagi siswa, siswa kesulitan untuk melihat hubungan antar materi pelajaran yang telah dipelajari dengan materi berikutnya, sehingga pelajaran sejarah menjadi tidak menarik, tidak disenangi, membuat mengantuk dan dengan sendirinya pelajaran sejarah akan terasa sangat membosankan. Dengan demikian sebagai konsekuensinya, motivasi belajar siswa semakin rendah.

Dalam proses belajar mengajar motivasi memiliki peranan yang amat penting sebagai suatu penggerak untuk melakukan tindakan belajar. Ditinjau dari pengertiannya, menurut Uno (dalam Walgito, 2004), motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatankekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh berbagai macam kebutuhan, seperti: keinginan yang hendak dipenuhi, tingkah laku, tujuan, serta umpan balik. Motivasi memiliki dua jenis, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal adalah motivasi yang dipuaskan melalui penguatan internal dalam diri seseorang (internal reinforcer). Ini berarti bahwa motivasi internal tidak bergantung pada tujuan-tujuan di luar diri individu atau siswa, misalnya siswa tergerak untuk belajar karena terdorong untuk mengembangkan diri menjadi makhluk yang berpengetahuan.

Motivasi eksternal dipuaskan melalui penguatan eksternal diluar diri seseorang (eksternal reinforcer). Ini berarti motivasi eksternal bergantung pada tujuan-tujuan di luar diri individu atau siswa, misalnya siswa ingin dipuji oleh guru atau siswa ingin mendapatkan hadiah telepon genggam baru dari orangtuanya (Hanurawan, 2016). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Walgito, 2004).

Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pelajar yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan yang besar dalam keberhasilan proses belajar seseorang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain sebagai sarana yang mendukung peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial (Prasetyono, 2007). Bermain dapat dijadikan sebagai terapi artinya bermain mempunyai nilai terapeutik, bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stress dan ketegangan dapat dihindarkan, mengigat bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui, penyebab kurangnya motivasi belajar pada Kelas X IPA 2 adalah penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi sedikit sekali digunakan. Guru kurang memperhatikan media yang dapat memberikan kesenangan kepada siswa, sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar Sejarah.

Pada dasarnya fungsi media yaitu untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pembelajaran (Arsyad, 2013). Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media merupakan alat perantara yang akan memudahkan siswa untuk memahami isi dari pembelajaran. Media akan memberikan rangsangan positif

kepada siswa, sehingga materi lebih mudah untuk diterima. Dengan demikian peranan media sangatlah penting. Dengan media siswa akan lebih mudah untuk memahami sejarah, kemudahan tersebut akan memberikan kesenangan tersendiri bagi siswa untuk belajar. Siswa tidak akan jenuh dan malas untuk belajar Sejarah, dan ketika siswa tidak

memiliki rasa bosan dalam belajar, maka motivasi siswa untuk mempelajari Sejarah akan semakin meningkat. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kelas X IPA 2 yaitu, guru beserta peneliti melakukan diskusi terkait dengan tindakan yang akan dilaksanakan. Dari hasil diskusi tersebut peneliti beserta guru bersepakat untuk menerapkan sebuah media pembelajaran yang belum pernah dilakukan dalam kelas X IPA 2 sebelumnya. Hal ini peneliti dan guru bersepakat untuk menerapkan media pembelajaran berupa Dakon Sejarah.

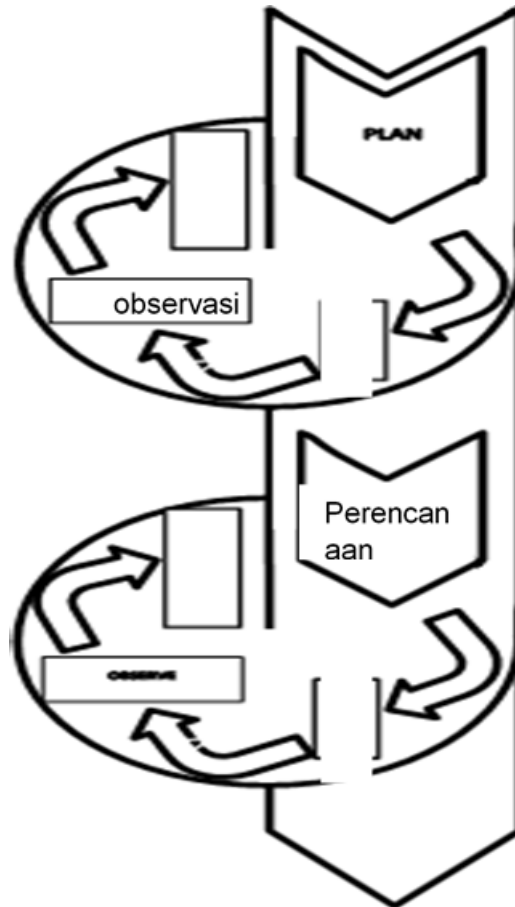
Konsep utama penggunaan media Dakon Sejarah ini yaitu, siswa akan dibagi menjadi delapan kelompok secara heterogen. Setiap satu dakon akan dimainkan oleh dua kelompok secara berpasangan. Kelompok yang berhasil memenangkan permainan dakon, akan diberi kesempatan untuk memelihar amplop terlebih dahulu. amplop berisi potongan kertas yang harus disusun menjadi sebuah kalimat perintah. Setiap kelompok akan mengerjakan perintah tersebut dan mempresentasikannya di depan kelas.

Kemudian untuk memperoleh data penelitian dilakukan dengan beberapa metode yaitu kuesioner, wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sejauh ini penelitian sejenis yang berhasil ditemukan merupakan penelitian yang ditulis oleh Sulaiman (2012) dari PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Penerapan Media Permainan Dakon dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya". Pada penerapannya, Sulaiman (2012) menggunakan media dakon guna meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika. Dari penelitian Astutik tersebut terbukti, bahwasannya media dakon telah berhasil meningkatkan hasil belajar berhitung pada siswa Kelas 1 SD AL-Amin. Dengan ini, sangatlah mungkin penggunaan Dakon Sejarah dapat pula meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Persamaan dalam penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan dakon sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaan mendasarnya adalah penggunaan media dakon digunakan pada mata pelajaran Matematika, sedangkan dalam penelitian ini, penggunaan dakon digunakan pada mata pelajaran Sejarah. Perbedaan lain yaitu, penggunaan media dakon pada penelitian sebelumnya digunakan untuk meningkatkan hasil belajar berhitung siswa, sedang dalam penelitian ini dakon digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah.

Dengan latar belakang ini, peneliti ingin mengkaji apakah penggunaan media pembelajaran Dakon Sejarah berhasil meningkatkan motivasi belajar materi sejarah siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Malang.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang metode pengumpul data dan analisisnya dilakukan secara kualitatif, dengan Alur PTK adaptasi dari model Kemmis dan Taggart dalam Wiriaatmadja (2014) yang dapat digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK, adaptasi dari model Kemmis dan Taggart dalam Wiriaatmadja (2014)

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Malang, guru mata pelajaran sejarah, dan guru wali kelas X IPA 2 MAN 2 Malang. Dalam penerapan penelitian ini siswa dibagi menjadi delapan kelompok secara heterogen. Penerapan Penelitian Tindakan Kelas ini (PTK) memerlukan kolaborasi antara guru mata pelajaran dengan peneliti. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis data, penafsir data dan pelapor hasil penelitian, sedangkan pemberi tindakan dilakukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto dkk. (2014) bahwasannya dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta untuk melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan.

Perencanaan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan. Perencanaan ini dimaksudkan untuk menentukan langkah-langkah yang hendak diambil dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan proses identifikasi masalah kemudian peneliti beserta guru berkolaborasi menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran, baik yang berkaitan dengan kelengkapan pembelajaran maupun penggunaan media Dakon Sejarah. Pelaksanaan tindakan ini peneliti lakukan setelah tahap perencanaan selesai dilaksanakan. Adapun langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut. a. Guru membuka dengan mengucapkan salam pada siswa dilanjutkan dengan menampilkan power point berupa pemenuhan Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran. b. Guru dan peneliti menerangkan pembelajaran menggunakan media Dakon Sejarah. c. Guru dan peneliti

membimbing siswa selama proses jalannya kegiatan berlangsung. d. Guru memberikan evaluasi dan menutupnya dengan salam di akhir pembelajaran.

Adapun untuk langkah-langkah penggunaan media Dakon Sejarah adalah sebagai berikut:

1. Siswa akan belajar dengan menggunakan media berupa Dakon sejarah.
2. Siswa akan dibagi ke dalam 8 kelompok kecil secara heterogen.
3. Masing-masing dari kelompok memiliki ketua kelompok yang bertugas sebagai penanggungjawab kelompoknya.
4. Setiap kelompok akan dipasangkan dengan kelompok lain untuk bermain Dakon Sejarah.
5. Setiap satu dakon akan dimainkan oleh dua kelompok.
6. Setelah ditentukan kelompok siapa yang akan bermain terlebih dahulu, siswa akan bermain dakon secara bergantian dengan anggota kelompoknya.
7. Siswa akan bermain dakon seperti biasanya, mengambil biji dan mengisikannya pada setiap lubang dakon termasuk lumbung yang dimiliki.
8. Setiap pasangan akan berganti bermain setelah biji dakon telah habis diputar dan berhenti pada salah satu lubang yang tidak berisi.
9. Setelah permainan selesai, setiap kelompok akan menghitung hasil biji dakon yang berada di masing-masing lumbung dakon.
10. Bagi kelompok yang memenangkan permainan dakon, berhak memilih soal yang berada di dalam amplop terlebih dahulu.
11. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop, siswa akan menyusun potongan-potongan kertas di dalamnya hingga membentuk sebuah kalimat.
12. Siswa mendapatkan tugas sesuai dengan potongan kalimat yang telah tersusun. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil dari tugas yang telah dikerjakan di depan kelas.

Pengamatan atau Observasi dilakukan dengan mengamati semua kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Peneliti dalam hal ini melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa di dalam kelas. Pengamatan tersebut dilakukan dengan membuat catatan lapangan dan instrument penilaian yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu pengamatan juga dilakukan dengan cara mendokumentasi kegiatan siswa baik berupa foto maupun video.

Refleksi merupakan tahap akhir dalam siklus ini. Pada tahap ini guru dan peneliti memberikan masukan-masukan dan mengulas secara kritis keseluruhan kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru dan peneliti memberikan penilaian terhadap tindakan yang telah dilakukan. Refleksi tersebut dilakukan agar guru dan peneliti dapat mengetahui apakah penerapan media Dakon Sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas

atau bahkan sebaliknya. Apabila terdapat kekurangan pada siklus ini maka guru dan peneliti akan mencari jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut. Kekurangan tersebut nantinya akan dijadikan acuan untuk penyempurnaan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Untuk mengetahui keabsahan data dilakukan dengan dua cara, yaitu triangulasi perspektif dan triangulasi teknik. Triangulasi perspektif, yaitu dengan menggunakan perspektif dari orang lain di luar subjek penelitian (Herdiansyah, 2015). Dalam hal ini orang yang bersangkutan disebut dengan informan. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang memiliki kedekatan khusus dengan subjek yaitu guru mata pelajaran sejarah. Sehingga pengetahuan informan terhadap subjek sudah dianggap baik. Jika ada data dari subjek yang tidak sesuai dengan pendapat informan, maka peneliti harus cermat menanggapi. Sehingga data yang diperoleh peneliti dari subjek dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Jika data yang dihasilkan lebih banyak hal yang sama antar subjek dan informan, maka data tersebut sudah dapat dianggap abash/valid. Sedangkan triangulasi teknik, yaitu upaya menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2008). Triangulasi teknik dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan antara data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner. Apabila data yang didapat dari beberapa hasil pengumpulan data tersebut konsisten, maka peneliti dianggap memperoleh data atau kesimpulan yang lebih dapat dipercaya serta dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data temuan pada saat proses identifikasi masalah, saat tindakan, dan setelah tindakan yang dilakukan dapat ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil proses identifikasi masalah ditemukan bahwa motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPA 2 memang rendah. Hasil proses identifikasi masalah diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, dan kuesioner.
2. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode bermain dakon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Hasil ini diperoleh dari kegiatan observasi saat tindakan dilakukan.
3. Berdasarkan catatan lapangan, peneliti memperoleh data bahwa siswa semakin aktif ketika belajar materi sejarah saat guru bersama peneliti menerapkan media permainan Dakon Sejarah. Hal ini sesuai dengan harapan guru. Tingkat keaktifan belajar yang meningkat dapat dikaitkan dengan motivasi belajar. Tingkat keaktifan belajar siswa yang tinggi merupakan representasi dari meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Berdasarkan hasil kuesioner setelah tindakan dilakukan, memperoleh data bahwa penerapan media Dakon Sejarah berhasil membuat suasana belajar sejarah menjadi semakin menyenangkan. Sehingga hal tersebut berhasil memicu meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.
5. Berdasarkan data raport, perolehan nilai sejarah siswa mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Data yang diperoleh dari seluruh proses pengumpulan data diolah dengan triangulasi teknik. Hasil dari proses tersebut menunjukkan adanya data yang saling mendukung serta menguatkan satu sama lain.

Berdasarkan temuan lengkap di atas, membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berupa penerapan media permainan Dakon Sejarah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Malang.

Berdasarkan hasil observasi saat proses identifikasi masalah pada tanggal 17 - 20 April 2018, yang dilakukan di kelas X IPA 2 MAN 2 Malang ditemukan fenomena motivasi belajar siswa yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini terlihat adanya aktivitas lain yang dilakukan siswa ketika guru menyampaikan materi. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru, terdapat siswa yang mengobrol, bergurau, mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Bahkan menurut hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah memperoleh data bahwa terdapat siswa yang sampai tidur di kelas saat pelajaran sejarah berlangsung. Guru mengatakan bahwa untuk mempertahankan konsentrasi siswa terhadap materi yang guru sampaikan juga cukup sulit.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas X IPA 2 memperoleh data bahwa sejak awal siswa mengaku kurang minat dengan materi sejarah. Ada juga pengakuan siswa yang tidak menyukai materi sejarah disebabkan terlalu banyak proses hafalannya. Sehingga hal tersebut memicu rendahnya motivasi belajar sejarah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas X IPA 2 peneliti memperoleh data bahwa ada dua kemungkinan yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar sejarah siswa. Pertama berdasarkan faktor motivasi intrinsik berupa siswa yang memang dari awal kurang berminat pada materi sejarah. Kedua berdasarkan faktor motivasi ekstrinsik berupa tidak ada dukungan konkret dari pihak sekolah untuk memfasilitasi proses belajar sejarah siswa. Berdasarkan perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masuk pada kategori rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan beberapa faktor. Beberapa diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pengajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai acuan dalam belajar. Penyampaian dengan metode yang klasikal membuat siswa cepat jenuh dan malas untuk memperhatikan materi dari guru. Akan tetapi motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda penyebabnya, karena pada dasarnya motivasi belajar siswa bisa dipengaruhi dari dalam diri siswa (faktor internal) atau dari luar (faktor eksternal) siswa tersebut. Hal ini didasarkan dari pendapat menurut Slavin (dalam Hanurawan, 2016) bahwa motivasi internal adalah motivasi yang dipuaskan melalui penguatan internal dalam diri seseorang (internal reinforcer). Ini berarti bahwa motivasi internal tidak bergantung pada tujuan di luar diri siswa, misalnya siswa tergerak untuk belajar karena ingin menjadi individu yang berpengetahuan.

Motivasi eksternal dipuaskan melalui penguatan eksternal di luar diri seseorang (external reinforcer). Ini berarti bahwa motivasi eksternal bergantung pada tujuan di luar diri siswa, misalnya siswa belajar karena ingin mendapatkan pujian dari guru. Pendapat di atas dapat diartikan bahwa rendahnya motivasi belajar setiap siswa berbeda pengaruhnya, ada yang dipengaruhi dari dalam siswa tersebut, misalnya siswa tersebut kurang suka dengan mata pelajaran sejarah, ada yang dipengaruhi dari luar diri siswa seperti guru yang mengajar kurang disenangi, penyampaiannya terlalu membosankan dan lain sebagainya. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi keinginan siswa untuk memahami dan mendalami materi akan semakin meningkat sehingga dalam pembelajaran siswa akan lebih terarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2007) bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya

penggerak dari siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Dari pernyataan Sardiman (2007) tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh dalam menentukan arah dalam pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi proses belajar siswa akan menjadi terarah sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh fakta bahwa tingkat motivasi siswa dalam belajar sangatlah rendah. Pada awalnya siswa menampilkan kurang bergairah, kurang bersemangat, dan kurang siap dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari kondisi kelas yang gaduh, kurang kondusif, dan tidak terkordinasi dengan baik. Ketidaksiapan siswa tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Lebih jauh lagi berdasarkan hasil proses identifikasi masalah, rendahnya motivasi belajar siswa dibuktikan dengan tidak terpenuhinya beberapa indikator dari aspek motivasi belajar berdasarkan teori kebutuhan menurut Maslow serta motivasi internal dan eksternal menurut pendapat Slavin (dalam Hanurawan, 2016) yang menjadi tolak ukur penelitian. Berdasarkan hasil observasi saat identifikasi masalah, pada aspek kebutuhan (rasa nyaman dalam belajar) memperoleh data bahwa siswa tidak dalam keadaan yang nyaman dalam proses belajarnya, hal ini disebabkan beberapa siswa tidak memperhatikan pelajaran serta membuat gaduh suasana kelas. Pada aspek kebutuhan (pengetahuan yang sama) memperoleh data bahwa ketika pelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan secara konvensional dengan metode ceramah sehingga materi yang diterima oleh siswa hanya akan bergantung pada kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Apabila materi yang disampaikan guru menggunakan metode yang lebih tepat ada kemungkinan materi yang diterima siswa bisa lebih merata.

Pada aspek motivasi eksternal (pengajar memberikan gaya mengajar yang menarik) memperoleh data bahwa guru hanya menggunakan metode mengajar dengan ceramah, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Kemudian pada aspek motivasi eksternal (pengajar merangsang siswa untuk mengembangkan tujuan terkait pembelajaran) memperoleh data bahwa guru hanya berfokus pada RPP yang guru peroleh dari sekolah, sehingga siswa tidak mendapatkan rangsangan untuk mengembangkan tujuan dari proses pembelajaran yang mereka alami. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang mendukung dalam setting kelas yang mampu membangkitkan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya media belajar, pembelajaran akan lebih menarik, lebih efisien, dan tepat sasaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Aqib (2013) bahwa manfaat penggunaan media yaitu menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media dalam belajar sangat berpengaruh terhadap tingkat motivasi siswa. Karena pada dasarnya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan media yang menarik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar terhadap siswa. Hal ini didasarkan pada pendapat Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa

penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Solusi yang digunakan dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar tersebut yaitu dengan menerapkannya media pembelajaran berupa Dakon Sejarah. Penggunaan Dakon Sejarah bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa melalui soal-soal yang telah disediakan. Hal ini didasarkan pada

pendapat dari AETC (Association of Education and Communication Technology) (dalam Arsyad, 2013) memberikan batasan terhadap media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media Dakon Sejarah digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap 13 materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media Dakon sejarah ini, guru dapat mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini didasarkan pendapat dari Djamarah & Zain (2006) yang menyatakan bahwa salah satu peran media dalam pembelajaran yaitu media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.

Dakon Sejarah merupakan sebuah media dengan menggunakan dakon sebagai alat bantu untuk belajar. Media Dakon Sejarah yang memiliki unsur spasial (ruang) dapat membantu siswa untuk mengabstraksikan dan memvisualisasikan materi sejarah yang bersifat abstrak. Dengan adanya media ini, siswa akan diarahkan untuk lebih aktif dalam memahami materi. Dalam penerapannya siswa akan diperintahkan untuk bermain dakon. Kelas dibagi kedalam 8 kelompok, dan dipasang-pasangkan untuk bermain. Pemenang dari masing-masing pasangan akan diberi kesempatan lebih dulu untuk mengambil sebuah amplop. Amplop berisi sebuah potongan kertas yang harus disusun menjadi sebuah kalimat perintah atau tugas bagi siswa. Setelah disusun siswa akan diperintahkan untuk mengerjakan perintah tersebut. Setelah dikerjakan siswa akan diberi kesempatan untuk melakukan presentasi dari hasil kerja kelompoknya. Siswa diarahkan untuk bertanya dan menyanggah terhadap jawaban yang dirasa kurang memuaskan.

Adanya interaksi dalam pembelajaran akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa kurang terhadap materi yang telah diterima. Dengan pemanfaatan dan pembagian waktu yang tepat, tidak ada kesempatan bagi siswa untuk diam dan ramai. Seluruh kegiatan akan diisi dengan pembelajaran hingga waktu berakhir. Pembelajaran yang siswanya aktif seperti ini tentunya diharapkan guru, ketika siswa belajar dengan aktif, memperhatikan, dan menjalankan tugas yang diperintahkan. Pembelajaran yang baik tentunya akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Dengan motivasi belajar yang baik tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan maksimal, karena pada dasarnya motivasi belajar yang baik akan memberikan energi dalam diri pribadi untuk mencapai tujuan yang dipengaruhi oleh kesadaran diri tentang perbedaan yang siswa capai dan yang siswa harapkan, sehingga mengarahkan pada perilaku belajar untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2018 di kelas X IPA 2 MAN 2 Malang, tercatat bahwa penggunaan media Dakon Sejarah dalam pembelajaran sejarah berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar materi sejarah. Di sini peran guru adalah sebagai pihak yang mampu mendorong siswa untuk memicu motivasi dalam kegiatan belajarnya. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Risk (dalam Rohani,

2010) yaitu usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik/siswa yang menunjang kegiatan ke arah tujuan belajar. Sehingga guru bersama peneliti memutuskan untuk mengubah metode mengajar yang klasikal menjadi metode mengajar dengan media permainan yaitu media Dakon Sejarah.

Penggunaan media Dakon Sejarah terbukti mampu membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar. Siswa terdorong untuk terus mengikuti kegiatan belajar mengajar hingga waktu belajar habis. Adanya perubahan pola dalam mengajar memberikan dampak yang baik terhadap hasil yang diperoleh. Sehingga tujuan yang diharapkan dalam belajar dapat terpenuhi. Proses pembelajaran sejarah yang biasanya hanya dilakukan secara klasikal menggunakan media LKS, diubah dengan menerapkan media Dakon Sejarah yang menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar sejarah. Media dakon sangat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Pangewa, 2010) bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Hal ini terlihat dari perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran, tampak siswa begitu antusias dengan adanya penggunaan metode mengajar guru yang berbeda dari biasanya.

Dampak yang dihasilkan yaitu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar materi sejarah. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan terpenuhinya semua aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Maslow (dalam Hanurawan, 2016) dengan teori kebutuhan yang harus terpenuhi dalam belajar dan pendapat yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Hanurawan, 2016) yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal dalam proses belajar. Pada saat penelitian tindakan dilaksanakan, beberapa indikator dari aspek motivasi belajar yang semula tidak terpenuhi menjadi terpenuhi. Beberapa indikator dari aspek motivasi belajar tersebut meliputi kebutuhan akan rasa aman dalam belajar, kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan yang sama, metode mengajar yang menarik, dan arahan untuk mengembangkan tujuan terkait pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Dakon Sejarah dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setiap siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses belajar sejarah dengan baik. Dengan adanya metode pembelajaran dengan media permainan Dakon Sejarah menjadikan siswa lebih perhatian, aktif, kompetitif, menyenangkan serta nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Pembelajaran yang demikian tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik dan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Klien (dalam Thobroni dan Mustofa, 2011) yang menyatakan bahwa belajar akan berlangsung sangat efektif jika dalam keadaan yang menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar sejarah kelas X IPA 2 juga dapat diketahui dari perbandingan hasil kuesioner antara sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Perbandingan tersebut berupa adanya perbedaan yang ditemui pada hasil kuesioner terkait metode mengajar sejarah yang dilakukan oleh guru yang sebelumnya menggunakan metode yang klasikal diubah menjadi metode dengan media permainan dakon yang menyenangkan bagi siswa. Kemudian dapat diketahui pula dengan meningkatnya perolehan hasil belajar siswa berupa nilai antara sebelum dan sesudah diberikan media Dakon Sejarah kepada siswa. Penelitian dengan media dakon ini dilakukan antara tengah semester genap dan semester

genap. Sehingga perolehan hasil belajar yang peneliti jadikan acuan keberhasilan penelitian adalah perbandingan nilai dari tengah semester genap dengan nilai semester genap. Untuk memperkuat keabsahan data keberhasilan penelitiannya, peneliti melakukan pengecekan terhadap seluruh hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan.

Pengumpulan data tersebut diperoleh dari proses observasi saat tindakan dilakukan, hasil nilai belajar siswa, hasil catatan lapangan berupa data keaktifan siswa, dan hasil kuesioner setelah tindakan dilakukan. Hasil pengecekan tersebut menunjukkan adanya data yang saling menguatkan antara satu sama lain. Sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan media Dakon Sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Malang dapat tercapai dengan baik. Sehingga masalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah yang terjadi pada kelas X IPA 2 MAN 2 Malang dapat diatasi dengan solusi penggunaan metode belajar dengan media Dakon Sejarah.

4. Simpulan

Berawal dari permasalahan penelitian yang mempertanyakan apakah kehadiran orang lain mempengaruhi perilaku prososial. Peneliti menguji perbedaan kemunculan dan lama waktu kemunculan perilaku prososial dari 3 kelompok kondisi yang berbeda, dan mendapatkan kesimpulan tidak ada perbedaan kemunculan perilaku prososial dilihat dari jumlah kehadiran orang lain dan tidak ada perbedaan waktu kemunculan perilaku prososial dilihat dari jumlah kehadiran orang lain. Kondisi lingkungan yang baik dan mendukung memudahkan anak untuk menolong, hubungan kenal dan kedekatan antara subjek dengan sekutu secara teori juga mereduksi efek penonton. Selain itu tata letak posisi subjek yang berada di tengah mungkin memberikan rasa tanggung jawab yang lebih besar sehingga terpicu untuk mengambilkan baloknya. Hal-hal tersebut adalah kemungkinankemungkinan yang secara teori dapat membuat efek penonton direduksi sehingga kehadiran orang lain dalam penelitian eksperimen ini tidak memberikan kontribusi yang signifikan pada perbedaan perilaku prososial. Hasil penelitian ini sekaligus memberi petunjuk bahwa anak-anak ternyata mempunyai kecenderungan menolong yang tinggi dan tidak dipengaruhi secara bermakna oleh kehadiran orang lain. Berdasarkan wawancara, guru sepakat bahwa sekolah mengajarkan anak perilaku menolong dan budaya gotong-royong yang kemudian menjadi argumen mengapa anak cenderung menolong tanpa memandang perbedaan kehadiran orang lain.

Daftar Rujukan

- Aqib, Z. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Media.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2014). Penelitian tindakan kelas.(cetakan kedua belas). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz, A. (2010). Efektivitas Media Dakon (Dakon Elektronik) Pada Materi Konfigurasi Elektron Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI MA Futuhiyyah 2 Mranggen Kabupaten Demak. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Djamarah, S.B & Zain, A. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanurawan, F. (2016). Perspektif Alternatif Dalam Psikologi Pendidikan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Herdiansyah, H. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi. Jakarta: Salemba Humanika.

- Prasetyono, D.S. (2007). *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think.
- Rohani, A. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers
- Sugiyono, S. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. Bandung: ALFABETA
- Sulaiman, A. (2012). *Penerapan Media Permainan Dakon dalam Peningkatan Belajar Berhitung Siswa Kelas I SD Al-Amin Surabaya*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Thobroni, M & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Penemuan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2006). *Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.18
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Wiriaadmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.