

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah pada sekolah menengah atas (SMA) masih sering menghadapi berbagai permasalahan, terutama kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah akibat metode pembelajaran yang cenderung bersifat at kaku dan naratif. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode ceramah yang masih dominan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ceramah cenderung bersifat satu arah, membuat siswa pasif, serta kurang memberi kesempatan untuk mengekspl orasi, menganalisis, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Akibatnya, informasi sejarah hanya diterima sebagai hafalan tanpa pemaknaan yang mendalam. Padahal, pembelajaran sejarah akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan sekitar siswa. Dalam hal ini, pemanfaatan sejarah lokal memiliki potensi besar karena dekat dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih kontekstual, interaktif, dan relevan sehingga membantu siswa mengaitkan materi sejarah dengan pengalaman budaya yang mereka kenal (Firmansyah, Ramadhan, & Wiyono, 2025: 22–24). Namun, dalam praktiknya pemanfaatan sejarah lokal sebagai sumber pembelajaran masih belum optimal karena keterbatasan sumber belajar, belum terintegrasinya sejarah lokal dalam pembelajaran, serta pembelajaran

yang masih berfokus pada sejarah nasional sehingga sejarah lokal kurang mendapat perhatian.

Untuk mendukung pemanfaatan sejarah lokal sebagai sumber pembelajaran, diperlukan media yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran. Media video mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga membantu siswa memahami alur peristiwa serta konteks sejarah dengan lebih jelas dibandingkan metode konvensional (Tafonao, 2018: 104 : 107). Meskipun demikian, penggunaan media video dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal karena keterbatasan fasilitas dan pemanfaatan teknologi di sekolah. Padahal, media audiovisual mampu membantu siswa memahami alur peristiwa dan konteks sejarah secara lebih jelas dibandingkan metode konvensional (Tafonao, 2018: 104–107).

Selain video, game edukasi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah. Game edukasi mampu Membangun keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami materi melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif (Wiryaningtyas, Adamura, & Astuti, 2023: 3193). Pemanfaatan video dan game dalam penelitian ini bukan sebagai objek yang dikembangkan, melainkan sebagai media pendukung untuk membantu penyampaian materi sejarah lokal kepada siswa.

Kombinasi media video dan game sebagai media pendukung pembelajaran dapat menggabungkan keunggulan visual dan interaktif dalam membantu penyampaian materi sejarah lokal. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat Membangun efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan tidak monoton (Tafonao, 2018: 104–107). Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga dapat Membangun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif (Tafonao, 2018: 104–107). Dengan mengombinasikan video sebagai penyampai materi dan game sebagai sarana latihan, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi sejarah lokal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini video dan game dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai produk yang dikembangkan.

Pemilihan penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran sejarah di sekolah masih cenderung berfokus pada materi kerajaan besar seperti Majapahit, Sriwijaya, dan Singhasari. Sementara itu, sejarah lokal seperti Kerajaan Ngurawan belum banyak diperkenalkan karena keterbatasan materi dalam buku ajar serta belum terintegrasinya secara optimal dalam perangkat pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMAN Pilangke nceng menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal Kerajaan Ngurawan meskipun berada di lingkungan yang relatif dekat. Kondisi ini

menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap sejarah lokal masih rendah dan pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan Sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal berbantuan media video dan game dalam membangun pemahaman siswa di SMAN Pilangkenceng. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan sejarah lokal sebagai sumber pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengkaji sejarah Kerajaan Ngurawan di Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun.
2. Menganalisis pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal berbantuan media video dan game di SMAN Pilangkenceng.
3. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pemanfaatan media video dan game pada pembelajaran sejarah lokal di SMAN Pilangkenceng.

C. Rumusan Masalah

Apakah kajian sejarah Kerajaan Ngurawan dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal dalam membangun pemahaman

kesadaran siswa SMAN Pilangkenceng tentang pentingnya sejarah lokal melalui video dan game?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, maka Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal dalam membangun pemahaman dan kesadaran siswa melalui penggunaan media video dan game di SMAN Pilangkenceng.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran sejarah, khususnya terkait pemanfaatan sejarah lokal dan penggunaan media video serta game dalam Membangun pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang lebih menarik melalui pemanfaatan sejarah lokal dan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pemahaman serta kesadaran terhadap pentingnya sejarah lokal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis potensi lokal dan teknologi.

F. Definisi Istilah

1. Sejarah Lokal

Sejarah Lokal adalah peristiwa masa lalu yang terjadi di suatu wilayah tertentu dan berkaitan dengan kehidupan masyarakat setempat.

2. Kerajaan Ngurawan

Kerajaan Ngurawan adalah salah satu bagian dari sejarah lokal Kabupaten Madiun yang berkaitan dengan keberadaan wilayah kekuasaan masa Hindu Buddha di Jawa Timur serta memiliki peninggalan sejarah yang berada di Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun.

3. Media Video

Media Video adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang digunakan untuk membantu penyampaian materi.

4. Game Edukasi

Game Edukasi adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang digunakan untuk Membangun interaksi dan pemahaman siswa.

5. Pemahaman dan Kesadaran Siswa

Pemahaman dan Kesadaran Siswa adalah kemampuan siswa atau peserta didik dalam memahami materi serta menyadari pentingnya sejarah, khususnya sejarah lokal.