

Penerapan Metode Pembelajaran *Playing Card Slot* di Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 12 Semarang

Syaiful Amin¹, Sugiarto²

¹Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang

²SMA Negeri 12 Semarang

ABSTRAK

Berbeda dengan pembelajaran ilmu eksak, pembelajaran ilmu sosial kurang dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran ilmu eksak tanpa menggunakan model dan metode yang kreatif banyak siswa yang tertarik dan berminat. Berbeda dengan pembelajaran ilmu sosial seperti sejarah. Di SMA Negeri 12 Semarang pembelajaran sejarah juga kurang menarik minat siswa. Siswa kurang antusias ketika pembelajaran sejarah berlangsung. Penyebabnya dapat berbagai hal, seperti model pembelajaran yang digunakan guru atau penyebab lain. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah menggunakan model *playing card slot* dalam pembelajaran sejarah. Penerapan model *playing card slot* ini diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMAN Negeri 12 Semarang. Dilakukan observasi selama proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa setelah proses pembelajaran. Hasilnya siswa sangat antusias selama proses pembelajaran menggunakan model *playing card slot*. Sebelumnya mereka belum pernah menggunakan model seperti ini dan selalu diskusi kelompok ketika pembelajaran sejarah.

Kata kunci: model, pembelajaran, sejarah, *playing card slot*

ABSTRACT

Unlike the study of exact science, learning social science is less able to attract the attention of students. Learning exact science without using creative models and methods many students are interested and interested. It's different from learning social science like history. In SMA 12 Semarang, history learning is also less attractive to students. Students are less enthusiastic when learning history takes place. The causes can be various things, such as the learning model used by the teacher or other causes. One of the innovations made is to use the playing card slot model in learning history. The application of the playing card slot model is applied in history learning at SMAN 12 Semarang. Observations were made during the learning process and interviews with students after the learning process. As a result students were very enthusiastic during the learning process using the playing card slot model. Previously they had never used a model like this and always had group discussions when learning history.

Keywords: model, learning, history, *playing card slot*

Korespondensi penulis:

Email: syaifulamin@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Setiap proses pembelajaran selalu memiliki proses masalah masing-masing. Permasalahan itu pun disebabkan oleh beberapa faktor, dan masing-masing faktor berbeda bergantung pada jenis mata pelajaran, sekolah ataupun faktor lainnya. Cooney, Davis & Henderson (1975) telah mengidentifikasi beberapa faktor penyebab masalah pembelajaran, di antaranya: 1) Faktor fisiologis; 2) Faktor sosial; 3) Faktor kejiwaan; 4) Faktor intelektual; dan 5) Faktor kependidikan. Permasalahan dalam proses pembelajaran pun dapat dilihat dari segi guru, segi siswa, segi kurikulum, segi manajemen, bahkan dapat dilihat dari segi orang tua siswa. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi adalah guru sering kurang tepat dan variatif dalam menerapkan model, metode, dan media pembelajaran.

Masalah kurang tepatnya guru dalam menggunakan model, metode, dan media ini merupakan masalah umum yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran, terutama pembelajaran ilmu sosial seperti pembelajaran sejarah. Sebagai contoh adalah penerapan media pembelajaran sejarah, banyak ditemukan berbagai kasus penggunaan media pembelajaran yang berulang-ulang dan bahkan digunakan setiap tahun. Pola seperti ini juga terjadi pada penerapan model dan metode pembelajaran sejarah. Diskusi dan ceramah interaktif merupakan model dan metode yang umum sering digunakan guru di sekolah. Namun, seharusnya kita juga tidak boleh memandang satu sisi saja. Faktor mata pelajaran sejarah itu sendiri dan anggapan siswa juga perlu diperhatikan.

Anggapan siswa terhadap mata pelajaran sejarah selama ini juga perlu diperhatikan. Pembelajaran sejarah juga sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Pembelajaran ini dianggap

tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali saat siswa harus menjawab soal ujian ketika UTS ataupun UAS. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri dan harus diterima, karena masih terjadi sampai sekarang. Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan kering dan membosankan. Menurut cara pandang Pedagogy Kritis, pembelajaran sejarah seperti ini dianggap lebih banyak memenuhi hasrat *dominant group* seperti rezim yang berkuasa, kelompok elit, pengembang kurikulum dan lain-lain, sehingga mengabaikan peran siswa sebagai pelaku sejarah zamannya (Anggara, 2007:101).

Seperti yang telah diungkapkan di atas, permasalahan dalam pembelajaran sejarah harus dilihat dari berbagai sisi. Beberapa pakar bahkan memberikan pendapat mereka mengenai lesunya pembelajaran sejarah di sekolah selama ini, terutama mengenai penggunaan model pembelajaran di sekolah. Hamid Hasan dalam Alfian (2007) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak heran apabila pendidikan sejarah di sekolah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah.

Tokoh Taufik Abdullah juga memberi penilaian mengenai pembelajaran sejarah bahwa strategi pedagogis sejarah Indonesia masih sangat lemah. Pendidikan sejarah di sekolah masih berkuat pada pendekatan *chronicle* (kronologis) dan cenderung menuntut anak agar menghafal suatu peristiwa (Abdullah dalam Alfian, 2007:2). Siswa tidak dibiasakan untuk

mengartikan suatu peristiwa guna memahami dinamika suatu perubahan.

Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar. Model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat sulit untuk dirubah. Pembelajaran sejarah saat ini mengakibatkan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya menjadi terabaikan. Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran sejarah yang pasif (Martanto, dkk, 2009:10). Dengan kata lain, kekurangcermatan pemilihan strategi mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri (Widja, 1989:13).

Realita kondisi di atas ternyata terjadi SMA Negeri 12 Semarang. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 12 Semarang memang terlihat kering dan monoton setiap kali pertemuannya. Model dan metode diskusi serta ceramah interaktif selalu digunakan secara bergantian setiap minggu pertemuannya. Jika pada pertemuan sebelumnya menggunakan model dan metode diskusi maka pada pertemuan selanjutnya menggunakan tipe ceramah interaktif, begitu terus selanjutnya. Jarang sekali guru menggunakan inovasi model atau metode pembelajaran sejarah di kelas. Alasannya banyak hal, seperti tidak ada waktu untuk menyusun model atau metode pembelajaran yang lebih menarik dari biasanya. Keterbatasan pengetahuan dan *skill*, serta alasan lain yang memaksa guru untuk menggunakan model dan metode diskusi serta ceramah interaktif.

Kondisi ini yang kemudian membuat siswa merasa kurang antusias selain hal-hal yang disebutkan di atas, sehingga

inilah yang membuat anggapan dan pandangan siswa ataupun orang umum mengenai pembelajaran sejarah sangat negatif, berbeda dengan mata pelajaran lain dan ilmu eksak yang sangat digemari dan diagung-agungkan. Namun, jika anggapan guru dan siswa mengenai pembelajaran sejarah terus dibangun seperti itu, maka pembelajaran sejarah akan selalu di anak duakan bahkan dianakketigakan atau seterusnya. Guru sebagai penyampai informasi dalam pembelajaran sejarah harus bisa membawa pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang lebih populer di kalangan siswa.

Melalui penggunaan inovasi model atau metode pembelajaran sejarah, stigma itu dapat dihilangkan sedikit demi sedikit. Namun sebenarnya tidak hanya melalui model atau metode, tapi dapat melalui hal lain seperti inovasi penggunaan media pembelajaran sejarah. *Playing Card Slot* dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan metode dalam pembelajaran sejarah. Gambaran umum metode *playing card slot* ini, pertama siswa dibentuk kelompok sesuai dengan tema yang akan didiskusikan. Masing-masing kelompok diberi beberapa kartu. Masing-masing kelompok kemudian diberi waktu untuk berdiskusi. Hasil diskusi kemudian dituliskan di kartu-kartu yang telah diberikan. Setelah diskusi selesai, perwakilan kelompok kemudian menempelkan kartu diskusi yang telah diberi slot-slot khusus pada lembar kerja siswa di papan tulis.

Begitulah secara umum gambaran metode *playing card slot* ini. Metode ini dicoba diterapkan di SMA Negeri 12 Semarang sebagai inovasi dalam pembelajaran sejarah di kelas melalui program PDS (Pengajaran Dosen di Sekolah).

METODE

Secara umum ini merupakan artikel hasil penerapan metode *playing card slot* di

SMAN 12 Semarang. Untuk lebih mengetahui efektifitas penggunaan metode ini kemudian dilakukan pengambilan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan menggunakan metode ini, sedangkan wawancara dilakukan setelah pelaksanaan dengan responden siswa dan guru yang juga menjadi observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Menggunakan Metode *Playing Card Slot*

Sebelum masuk pada bagian inti pembelajaran, seperti pada umumnya guru memberikan apresepasi, dan menjelaskan sedikit mengenai tahapan-tahapan dalam bagian inti. Penerapan metode *playing card slot* menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Guru membentuk kelompok yang terdiri 3-4 orang. Masing-masing kelompok kemudian di beri tema untuk didiskusikan. Berikut tema-tema yang diberikan,
 - a. Kabinet Natsir
 - b. Kabinet Sukiman-Suwirjo
 - c. Kabinet Wilopo
 - d. Kabinet Ali Sastro I
 - e. Kabinet Burhanudin Harahap
 - f. Kabinet Ali Sastro II
 - g. Kabinet Djuanda
2. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan tema diskusi, hal-hal yang perlu didiskusikan oleh masing-masing kelompok tentang: a) Pembentukan Kabinet; b) Program Kerja Kabinet; c) Keberhasilan kabinet; dan d) Alasan kejatuhan kabinet.
3. Guru dalam hal ini dosen PDS memberikan kartu untuk menuliskan jawaban hasil diskusi.



Gambar 1. Proses pembagian kelompok (sumber: dokumentasi pribadi)

4. Kemudian masing-masing kelompok diberi waktu kurang untuk berdiskusi dan menuliskan hasil diskusinya di kartu yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 2. Proses diskusi (sumber: dokuemnatsi pribadi)

5. Setelah itu, semua kelompok menempelkan kartu diskusi yang telah dibuat pada lembar kerja siswa yang telah ditempel di papan tulis. Yang tercepat dalam menemprlakan kartulah yang akan menang dan memperoleh reward.
6. Kelompok yang pertama kali menyelesaikan menempel kartu jawaban di slot memperoleh reward berupa tambahan poin. Sedangkan yang terakhir akan menjadi sukarelawan sebagai yang pertama untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
7. Masing-masing kelompok memperoleh kesempatan untuk presentasi di depan kelas, dan masing-masing kelompok juga memperoleh kesempatan untuk

memberikan sanggahan, dan tambahan materi kepada kelompok yang presentasi di depan kelas.



Gambar 3. Proses penempelan kartu di lembar kerja (sumber: dokumentasi pribadi)

8. Pada bagian inti berakhir setelah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskunya. Kemudian diakhiri dengan membuat kesimpulan mengenai kabinet-kabinet pada masa demokrasi parelementer di Indonesia.



Gambar 4. Presentasi hasil dikusi (sumber: dokumentasi pribadi)

Bagian akhir pada pertemuan, sama dengan pertemuan sebelumnya. Guru memberikan kesimpulan secara umum proses pembelajaran dan memberitahukan kepada siswa mengenai materi dan hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya.



Gambar 5. Penampakan lembar kerja siswa yang telah ditempel kartu (sumber: dokumentasi pribadi)

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *playing card slot* berjalan dengan baik dan lancar. Tidak ada kendala berarti yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran. Namun, menejemn waktu perlu diperbaiki karena masih banyak waktu yang terbuang hanya untuk kegiatan koordinasi antar kelompok.



Gambar 6. Proses monitoring oleh guru PDS selama proses pembelajaran (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah proses pembelajaran selesai, guru PDS melakukan wawancara dengan siswa dan guru mengenai penerapan metode *playing card slot* di kelas tadi. Menurut salah satu siswa yang bernama Erik Setya pembelajaran kali ini sangat menarik dan baru pertama kali dilakukan selama ini. Sebelumnya tidak pernah dilakukan pembelajaran dengan metode ini, dan dia sangat sengang serta antusias dengan metode pembelajaran ini (hasil wawancara tanggal 18 September 2019).

Pendapat senada juga disampaikan oleh Anis Putri yang juga satu kelas dengan Erik Setya, yang mengatakan bahwa selama ini pembelajaran sejarah hanya menggunakan metode diskusi atau mendengar ceramah dari guru, tidak pernah menggunakan metode yang melibatkan siswa seperti metode *playing card slot* ini. Dia berharap untuk menggunakan

metode yang melibatkan siswa setelah kegiatan ini.

Jarangnya penggunaan metode yang bervariasi juga diakui oleh Sugiarto, S.Pd., guru sejarah SMAN 12 Semarang. Beliau berkata selalu menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran sejarah di kelasnya. Jika dirasa siswa sudah bosan menggunakan metode diskusi, maka beralih menggunakan metode ceramah interaktif. Pak Sugiarto juga mengatakan selama dia melakukan observasi selama proses pembelajaran dengan metode *playing card slot* siswa juga sangat antusias, sangat berbeda ketika proses pembelajaran dengannya. Beliau juga berpendapat bahwa dirinya memperoleh banyak ilmu dan pengalaman baru setelah menyaksikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *playing card slot* ini, dan membuatnya semangat untuk menerapkan metode pembelajaran sejarah di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *playing card slot* dapat meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran sejarah. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan 2 orang siswa dan pak Sugiarto sebagai guru sejarah SMAN 12 Semarang. Mereka sama-sama setuju bahwa penggunaan metode ini membawa angin segar dalam proses pembelajaran sejarah di kelas. Metode ini merupakan metode pembelajaran baru dan yang pertama bagi siswa dan pak Sugiarto sendiri, sehingga mereka sangat antusias, dan semangat selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUTAKA

Anggara, Boyi. (2007). 'Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada Masalah-Masalah Sosial Kontemporer'. *Makalah*. Disampaikan dalam Seminar Nasional

Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Universitas Negeri Semarang, Semarang, 16 April 2007.

Cooney, T.J. Davis, E.J. dan Henderson, K.B. (1975). *Dynamics of Teaching Secondary School Mathematics*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Hasan, Hamid S. 2007. 'Kurikulum Pendidikan Sejarah Berbasis Kompetensi'. *Makalah*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Universitas Negeri Semarang, Semarang, 16 April 2007..

Martanto, SD, dkk. 2009. 'Pembelajaran Sejarah Berbasis Realitas Sosial Kontemporer Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa'. *PKM-GT*. Semarang. Tidak Dipublikasikan.

Widja, I Gde. 1989. *Dasar - Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Debdikbud.