

## ANALISIS PENERAPAN MEDIA BOWLING GAME TERHADAP KAJIAN SEJARAH PERGERAKAN NASIONAL MASA PENDUDUKAN JEPANG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA

Ade Luvita Hayat<sup>1</sup>, Laura Angela Caesar Mayva<sup>2</sup>, Ety Ratnawati<sup>3</sup>

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

[luvitahayatade@gmail.com](mailto:luvitahayatade@gmail.com)<sup>1</sup> [lauraangela0510@gmail.com](mailto:lauraangela0510@gmail.com)<sup>2</sup> [ettyratnawati@syekhnurjati.ac.id](mailto:ettyratnawati@syekhnurjati.ac.id)<sup>3</sup>

Diserahkan tanggal 03 Desember 2024 | Diterima tanggal 03 Desember 2024 | Diterbitkan tanggal 19 September 2024

### Abstract:

*The study of history aims to equip students with the ability to face social problems. To support this, study media are needed that are effective, interesting and motivating so that students understand history more easily. This research aims to evaluate how effective the Bowling Game is as a study medium for increasing students' understanding of the Study of the History of the National Movement during the Japanese Occupation. This research uses a qualitative descriptive approach and literature study methods to explore the relevance and effectiveness of creative study media. Bowling Game is an innovation that combines game elements with learning material, which makes learning interactive and fun. The research results show that this media can increase students' interest in learning, critical thinking skills, and their understanding of history, especially the national movement during the Japanese occupation. Bowling Game also trains students' social, intrapersonal and strategic intelligence through activities that involve competition and cooperation. It is hoped that this innovation can help improve students' understanding of history studies, which are often considered monotonous.*

**Keywords:** Historical Study, Method, National Movement, Bowling Game, Student Understanding

### Abstrak :

*Kajian sejarah bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan menghadapi masalah sosial. Untuk mendukung hal ini, diperlukan media pengkajian yang efektif, menarik, dan memotivasi agar siswa lebih mudah memahami sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif Bowling Game sebagai media pengkajian untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang Kajian Sejarah Pergerakan Nasional Masa Pendudukan Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode studi literatur untuk mengeksplorasi relevansi dan efektivitas media kajian kreatif. Bowling Game adalah inovasi yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran, yang membuat pengkajian interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman mereka pada sejarah khususnya pergerakan nasional selama pendudukan Jepang. Bowling Game juga melatih kecerdasan sosial, intrapersonal, dan strategi siswa melalui aktivitas yang melibatkan kompetisi dan kerja sama. Inovasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman kajian sejarah siswa yang sering dianggap monoton.*

**Kata Kunci:** Kajian Sejarah, Metode, Pergerakan Nasional, Bowling Game, Pemahaman Mahasiswa

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Sadulloh (2021) pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia dilahirkan. Salah satu bagian dari lingkungan sosial yaitu lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, pendidikan mampu dilakukan dari berbagai jenjang mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pendidikan di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk mampu menuju ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena selama melaksanakan proses pembelajaran 6 tahun akan diperoleh berbagai mata pelajaran. Menurut Lestari (2021) proses pembelajaran bertujuan untuk dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui menjadi tahu sehingga mempunyai bekal dalam diri untuk berbagai aspek. Pembelajaran juga merupakan kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya ialah mata pelajaran IPS mengenai kajian sejarah.

Media kreatif seperti permainan bola dapat membantu siswa memahami dinamika nasionalisme di masa itu saat belajar sejarah. Bowling Game menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran, sehingga membuat atmosfer belajar menjadi menyenangkan dan interaktif.

Media Bowling Game membantu siswa belajar berpikir kritis, terutama dalam konteks historis seperti pergerakan nasional selama pendudukan Jepang. Media ini menggunakan permainan sebagai sarana pengkajian sejarah yang menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama, yang memungkinkan siswa mempelajari lebih banyak tentang subjek sejarah. Siswa diajak untuk berpikir kritis dan memahami hubungan antara peristiwa sejarah dan perkembangan nasionalisme Indonesia dengan menggunakan pendekatan seperti menjawab pertanyaan yang disembunyikan dalam botol bowling. Diharapkan hal ini tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam kajian sejarah, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang perjuangan bangsa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Bowling Game pada kajian sejarah pergerakan nasional masa pendudukan Jepang untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah subjek penelitian ini. Dalam penulisan artikel ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan. Metode kepustakaan atau studi literatur juga dipakai untuk mencari, mempelajari, dan memahami data seperti isi buku, dokumen, atau jurnal ilmiah lainnya yang relevan dan mendukung. Data yang digunakan dalam tulisan ini berasal dari sumber ilmiah yang tersedia di Google Cendikia.

## PEMBAHASAN

### A. Pergerakan Nasional Pada Masa Pendudukan Jepang

Memahami sejarah nasionalisme pada masa pendudukan Jepang sangat penting karena periode ini mencatatkan perjuangan besar bangsa Indonesia dalam mempertahankan identitas dan hak-hak mereka meskipun berada di bawah tekanan penjajahan. Ketika Jepang menguasai Indonesia, mereka tidak hanya menggantikan kekuasaan kolonial Belanda, tetapi juga berusaha mengubah struktur sosial dan politik yang telah lama ada. Penjajahan Jepang dikendalikan dengan

penjajahan yang kejam karena eksploitasinya yang besar-besaran dan menyengsarakan rakyat seperti romusha (Hendri F. Isnaeni & Apid, 2008).

Untuk mencapai tujuannya, Jepang menerapkan berbagai kebijakan dan strategi, termasuk propaganda. Jepang membentuk organisasi militer bagi penduduk pribumi seperti Seinendan, Keibodan, Heiho, Peta, dan Funjinkai. Hal itu dilakukan agar dapat membantu Jepang untuk melawan Sekutu ketika sampai ke Indonesia (Putri et al., 2021). Meskipun tujuannya untuk mendukung kepentingan Jepang, banyak di antara mereka yang akhirnya menjadi bagian dari gerakan perlawanan yang lebih besar. Dalam konteks ini, meskipun Jepang menggunakan kekuasaan untuk mengendalikan rakyat, mereka juga tanpa sengaja memberikan ruang bagi perkembangan kesadaran nasionalisme yang lebih kuat di kalangan masyarakat Indonesia.

Pemahaman tentang masa pendudukan Jepang penting karena tidak hanya menggambarkan bagaimana bangsa Indonesia dipaksa untuk menghadapi penjajahan dengan berbagai cara, tetapi juga menunjukkan bagaimana semangat perlawanan dan nasionalisme tetap hidup bahkan dalam situasi yang paling menekan sekalipun. Dengan mengetahui bagaimana pergerakan nasionalisme berkembang selama masa pendudukan Jepang, kita dapat lebih menghargai perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan bangsa yang tidak hanya berjuang untuk kemerdekaan tetapi juga untuk menjaga identitas dan martabat bangsa Indonesia yang merdeka.

## **B. Media Pembelajaran Dalam Kajian Sejarah**

Menurut Permana, Aryaningrum & Dedy (2020) dalam kajian sejarah mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Namun, terkadang siswa merasa bosan dan kurang minat dalam kajian sejarah karena beranggapan bahwa pelajaran ini merupakan pelajaran yang mampu membuat jenuh dan bosan. Sebab, siswa merasa IPS terlalu banyak memberikan kajian serta informasi-informasi yang harus diterima oleh siswa. Menurut Dora & Idris (2019) guru harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi, dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diwujudkan melalui suatu media pembelajaran atau pengkajian yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru yang baik dituntut untuk mampu memiliki kemampuan baik di bidang pengembangan bahan penunjang proses pembelajaran (Saputro, Idris & Suryani, 2020). Upaya memenuhi proses pengkajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menjadikan seorang pendidik atau guru harus profesional dalam memilih metode pengkajian, agar terjadi suatu pengkajian yang interaktif (Aryaningrum & Pratama, 2017).

Media pengkajian merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Menurut Piaget menyatakan perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahap yaitu: (1) Fase sensomotor, (2) fase praoperasional, (3) fase operasional konkret, dan (4) fase operasional formal. Pada usia 7-11 tahun termasuk ke dalam tahap praoperasional konkret (Jamaris, 2015). Berdasarkan teori piaget siswa sekolah dasar ada pada tahap praoperasional konkret yang memerlukan pembelajaran yang menyajikan berupa bentuk fisik agar mempermudah siswa dalam berpikir. Bentuk fisik inilah yang nantinya mampu dimanfaatkan oleh guru untuk menarik perhatian siswa sehingga menjadikan atmosfer kelas yang efektif (Oktapiani, Sumardi & Giyartini,

2020). Berdasarkan pendapat diatas maka dalam mempermudah dan membantu menciptakan pengkajian efektif, diperlukan suatu benda nyata konkret yaitu media pengkajian.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti akan mencoba mengembangkan media pengkajian sejarah yang inovatif dan kreatif, yang diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi dalam diri siswa pada kajian sejarah yaitu media permainan Bowling Game

### **C. Media Bowling Game Dalam Kajian Sejarah Pergerakan Nasional Selama Era Pendudukan Jepang.**

Bermain merupakan aktivitas yang bertujuan untuk membuat pemainnya menunjukkan sifat gembira, senang, semangat, dan menikmati permainan tersebut. Dengan bermain, memungkinkan terjadinya perubahan yang baik dalam aspek kehidupan seorang anak. Bermain juga sebagai kebutuhan esensial bagi anak dalam perkembangan dimensi motorik, kognitif, emosi, sosial, bahasa, sikap, kreatifitas, dan nilai hidup.

Permainan bowling merupakan suatu permainan atau jenis olahraga yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola menggunakan tangan. Bola yang digelindingkan akan menuju ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang disusun membentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika pin dijatuhkan dalam sekali gelinding, maka disebut strike dan jika tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan kesempatan kembali untuk menjatuhkan pin tersebut.

Menurut Mikanda (Fara, Wondal, dan Mahmud, 2020) menyatakan bahwa Bowling merupakan olahraga permainan yang dilakukan dengan menggunakan bola bowling menuju lintasan lurus untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin.

Menurut Purnomo (Fara, Wondal, dan Mahmud, 2020) menyatakan bahwa, terdapat enam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu kecerdasan spasial kinestetik-jasmani, strategi, perkiraan kekuatan, kecerdasan intra pribadi dan antar pribadi, serta kecerdasan verbal atau linguistik.

Pramono (2018) mengatakan bahwa strategi bowling merupakan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pengkajian, memperkaya variasi teknik belajar, memupuk rasa ketergantungan positif dalam kelompok, memberi kesempatan berlatih memahami konsep dengan teman, berlatih menyampaikan informasi kepada rekannya, dan melatih keberanian untuk berkompetisi dalam perebutan penguasaan materi ajar.

Dengan begitu, metode Bowling Game adalah salah satu metode pengkajian yang inovatif yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dan kemampuan mereka untuk berpikir secara analitis. Metode Bowling Game telah menunjukkan bahwa teknik ini berguna untuk membantu siswa mempelajari bagaimana nasionalisme Indonesia berkembang, terutama dalam hal pemahaman mereka tentang pergerakan nasional selama era pendudukan Jepang.

Dalam kajian sejarah, permainan bola telah terbukti dapat membantu siswa berpikir kritis, termasuk memahami pergerakan nasionalisme. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar berbasis permainan yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi.

### **D. Efektivitas Metode Bowling Dalam Kajian Sejarah Pergerakan Nasional Masa Kedudukan Jepang**

Efektivitas adalah sesuatu yang memberikan pengaruh dan membawa hasil. Faktor penting dalam pelajaran adalah efektivitas, yang menentukan tingkat keberhasilan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), efektif

berarti ada efeknya (akibat, pengaruh, atau kesan). Permainan bowling yang dibuat dari bahan bekas untuk membantu siswa belajar pergerakan nasionalisme adalah tujuan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dengan demikian, uraian tersebut menunjukkan bahwa permainan bowling berbahan bekas ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada pergerakan nasionalisme pada masa pendudukan Jepang. Salah satu cara untuk mengukur seberapa efektif permainan bowling yang terbuat dari bahan bekas ini adalah dengan melihat bagaimana siswa melakukan permainan, misalnya untuk mengetahui seberapa efektif permainan bowling berbahan bekas ini, perhatikan bagaimana siswa mampu menggelindingkan bola ke arah botol yang sudah disusun rapi lalu pilih salah satu botol yang terjatuh tersebut serta menjawab pertanyaan yang di tulis oleh guru yang dimasukkan kedalam botol bowling tersebut.

Dengan kegiatan permainan bowling ini akan membantu siswa belajar berpikir tapi sambil bermain. Selain itu, permainan bowling yang terbuat dari bahan bekas ini dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar kaji sejarah. Dengan memiliki permainan bowling yang terbuat dari bahan bekas, siswa mungkin lebih tertarik untuk belajar karena ada pengkajian yang dilakukan saat mereka bermain, sehingga mereka tidak akan bosan. Siswa juga suka menjatuhkan botol yang disusun.

## **SIMPULAN**

Perkembangan nasionalisme Indonesia sangat dipengaruhi oleh masa pendudukan Jepang di Indonesia. Meskipun Jepang menerapkan kebijakan yang keras dan eksploitatif, seperti pembentukan organisasi militer pribumi dan romusha, kebijakan ini tanpa sengaja mendorong perlawanan dan kesadaran nasionalisme di kalangan rakyat Indonesia. Dalam perjuangan mereka untuk kemerdekaan, orang Indonesia melakukan dua hal, melawan penjajahan dan mempertahankan identitas dan martabat mereka. Oleh karena itu, penting untuk melihat periode ini sebagai bagian dari sejarah panjang perjuangan mereka untuk kemerdekaan.

Dalam kajian sejarah, metode Bowling Game adalah pendekatan baru yang menggabungkan elemen permainan dengan materi kajian. Metode ini memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa dan keterampilan berpikir analitis mereka. Bowling meningkatkan kecerdasan sosial, intrapersonal, dan linguistik siswa selain meningkatkan kemampuan fisik dan strategi mereka. Siswa belajar topik sejarah, seperti nasionalisme Indonesia selama masa pendudukan Jepang, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif dengan metode ini. Hal ini juga membantu mereka belajar berpikir kritis dalam konteks kerja tim dan persaingan.

Siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka, terutama dalam memahami nasionalisme selama pendudukan Jepang, dengan bermain bowling yang dibuat dari bahan bekas. Siswa tidak hanya dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui penggabungan elemen permainan, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan berpikir kritis mereka. Partisipasi aktif siswa dalam permainan, seperti menjatuhkan botol dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif permainan ini. Selain itu, siswa dapat lebih tertarik untuk belajar kajian sejarah melalui permainan interaktif ini, menghindari kebosanan, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Harmony*, 2(2), 199-129.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka,
- Dora, A., & Idris. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru*, 5(1), 45-53.
- Fara, F. Wondal, R. dan Mahmud N. (2020). "Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3, (1), 7
- Fiska fara, Rosita wondal, Nurhamsah mahmud, (2020). "Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3, No1
- Isnaeni, H.F. & Apid. (2008). *Romusa: Sejarah Yang Terlupakan*. Yogyakarta: Ombak
- Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, C. I. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tagga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 176-179.
- Oktapiani, A. I. R., Sumardi., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 4(1), 56-68.
- Permana, P., Aryaningrum, k., & Dedy. A. (2020). Analisis kemampuan pemahaman IPS Pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika*, 18(3), 357-365.
- Pramono, Budi. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Mempraktikan Keterampilan Bermain Salah Satu Permainan dan Olah Raga Beregu Bola Besar (Sepak Bola) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan Melalui Model Pembelajaran Bowling Kampus Siswa Kelas X5 SMA Negeri 1 Barat. *Jurnal Pendidikan*. Vol.1 No.1, 1-16.
- Rina Susiyana Putri, Subaryana, Mardikun, (2021). Penjajahan dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Nasionalisme Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*. Volume 2, No. 2
- Sadulloh, U, Muharram, A., & Robandi, B. (2021). *PEDAGOGIK (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). *Sejarah dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah*. Kalpataru, 6(1), 6-17.
- Tintin Agustin, Dadang Hafid, Avini Martini, (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bowling Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. *Jurnal Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. Volume 3, No. 2,