

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tiga dimensi yaitu masyarakat, komunitas dan individu. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan pikiran, budi pekerti dan juga jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan dapat menghidupkan anak selaras dengan alam dan juga masyarakatnya (Nurkholis, 2013). Pendidikan juga didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan usaha belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara. Definisi tersebut disebutkan didalam undang-undang tentang sistem pendidikan Nasional NO. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 (Damsar, 2011, 7).

Pendidikan juga memiliki sifat sasaran yaitu Manusia, hal tersebut banyak mengandung berbagai aspek dan juga memiliki sifat yang sangat kompleks. Oleh sebab itu, Umar Tirtahadja dan Lasula mengemukakan beberapa batasan pendidikan yang berbeda berdasarkan fungsinya, yaitu pendidikan sebagai proses transformasi budaya. Dalam hal tersebut, pendidikan diartikan sebagai bagian dari pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain, seperti halnya seorang bayi yang lahir dan sudah berada dalam suatu lingkungan budaya tertentu. Di dalam lingkungan bermasyarakat, apabila seorang bayi

telah dilahirkan dalam sebuah lingkungan, bayi tersebut akan mendapatkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, selain itu terdapat juga larangan dan juga anjuran serta ajakan tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat tersebut. Hal-hal seperti itulah yang nantinya akan mengajarkan anak mengenai bahasa, cara menerima tamu dan lainnya. Selain sebagai proses transformasi budaya, pendidikan juga dijadikan sebagai proses pembentukan pribadi. Dalam hal itu pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan juga kegiatan sistemik yang mengarah pada pembentukan kepribadian peserta didik. (Binti, 2009, 2)

Sejarah adalah suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau, dan biasanya sejarah berkaitan dengan kisah atau cerita yang terjadi di masa lalu. Sejarah juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kejadian ataupun peristiwa yang pernah terjadi pada kehidupan manusia. Dan terdapat beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sejarah itu adalah rekonstruksi di masa lalu. Hal yang direkonstruksi itupun adalah hal-hal yang terjadi, yang dipikirkan, yang dikerjakan dan yang dialami oleh manusia itu sendiri. Dengan mempelajari sejarah akan ada banyak hal yang nantinya kita dapatkan melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitar kita. Biasanya sejarah mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai hal dimasa lalu, seperti membahas tentang perekonomian yang terjadi dimasa lampau, membahas mengenai sistem pemerintahan, social, budaya dan pendidikan. (Wiharto,dkk. 2008, 2).

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan juga siswa agar siswa mendapatkan pengetahuan dari proses pembelajaran tersebut. Dan pembelajaran didalam kelas adalah bagian penting yang dilakukan dalam proses belajar mengajar tersebut. Apabila dalam proses pembelajaran dalam kelas itu memiliki mutu yang baik, maka akan memberikan hasil yang berkualitas pula. Dan dalam hal ini, guru memiliki peran yang besar dalam menguasai kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Untuk memberikan pembelajaran yang baik untuk siswa, seorang guru harus dapat mengemas rancangan pembelajaran bermutu, dan hal itupun harus dipersiapkan dengan baik dan matang.

Meskipun disekolah SMA N 11 MEDAN telah memberlakukan kurikulum K-13 dan banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran yang monoton pada proses pembelajaran dan berpaku dengan buku ajar atau referensi lain yang hanya menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar tersebut. Hal itu yang membuat siswa menjadi bosan dan menjadi malas untuk belajar karena siswa terbiasa dengan mendengarkan dan juga mencatat tanpa memahami maksud dari materi yang diajarkan tersebut. Hal-hal seperti itulah yang pada akhirnya menjadikan hasil belajar siswa menjadi rendah. Padahal jika dilihat ada banyak sekali model pembelajaran yang bervariasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah.

Pembelajaran sejarah adalah salah satu ilmu sosial yang bertujuan untuk mempelajari masa lalu, selain itu tujuan dalam mempelajari sejarah adalah untuk mengetahui seperti apa peristiwa maupun kejadian dimasa lalu,

pembelajaran sejarah juga dapat dijadikan sebagai pedoman hidup maupun sebagai pembanding untuk mencapai sesuatu agar terhindar dari kesalahan yang terjadi di masa lalu. (Wiharto,dkk. 2008, 2). Pelajaran sejarah juga cukup rumit, dibutuhkan ketelitian dan juga kecermatan serta pemahaman yang lebih dalam hal mempelajarinya. Dan pembelajaran ini harus dipelajari oleh siswa, karena untuk mencegah kesalahan yang pernah terjadi dimasalalu. Selain itu juga sejarah tidak hanya membahas mengenai catatan hidup bangsa maupun kepemimpinan dimasa lalu, namun juga membahas mengenai informasi-informasi penting lainnya yang dapat dijadikan sebagai pedoman agar kejadian sebelumnya tidak lagi terjadi masa depan atau masa yang akan datang. Namun banyak sekali siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran sejarah yang dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena banyak kasus guru sejarah hanya menjelaskan tanpa memberikan gambaran dengan menggunakan media pembelajaran atau membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut yang menjadi masalah tersendiri bagi guru sejarah. Karena ketika guru mengajar dengan metode ceramah tanpa melibatkan siswa itu akan menjadikan siswa bosan sehingga timbul keinginan untuk mengakhiri pembelajaran lebih cepat. Pemilihan model pembelajaran adalah sebuah alternative yang dapat diambil oleh seorang guru dalam melancarkan proses pembelajaran, tujuannya adalah agar kemampuan belajar siswa mencapai standar yang diharapkan. Dan guru adalah tokoh sentral yang dapat menentukan keberhasilan siswa tersebut dalam menerima pembelajaran

yang disampaikan. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sejarah, dan dapat merangsang pikiran siswa dalam menggambarkan peristiwa yang terjadi pada pembahasan yang diajarkan oleh guru tersebut.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran siswa, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran tersebut seperti menggunakan salah satu model pembelajaran yang tidak hanya berjalan satu arah saja melainkan melibatkan siswa juga. Contohnya seperti model pembelajaran Roleplaying. Model pembelajaran Roleplaying adalah sebuah model pembelajaran yang menugaskan siswa memainkan peran seorang tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam sebuah cerita yang sederhana. Dalam hal ini siswa dapat menunjukkan kreatifitasnya dalam bermain peran sehingga dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa dalam peristiwa yang sedang dimainkan olehnya. Dan model pembelajaran ini dipelopori oleh George Shaftel, George berasumsi bahwasanya dengan bermain peran siswa dapat dengan mudah mengekspresikan perasaan dan mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai dengan analisis pada permasalahan kehidupannya (Arlen, 2016).

Selain dapat menunjukkan kreatifitas siswa, model pembelajaran Role Playing ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Wiragustika (2014) model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing menekankan pada proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan

bermakna dalam pengembangan pola berpikirnya. Menurut Kurniasih & Berlin (Dewi Rossyta, 2017) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe role playing adalah: Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, kemudian Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, dan Guru dapat mengevaluasi pengamalan siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Siswa juga Memiliki kesempatan untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sama, dan model pembelajaran ini juga Berkesan tahan lama dan kuat dalam ingatan siswa, Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dapat Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi. Dan siswa dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. Jika dilihat dari hal tersebut, Model pembelajaran Roleplaying diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan dalam model pembelajaran ini siswa merupakan tokoh sentral dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini guru tidak lagi merupakan tokoh sentral dalam pembelajaran dan kecenderungan guru menjelaskan materi melalui metode ceramah juga berkurang, sehingga siswa lebih leluasa dalam mengkontruksi pengetahuannya sendiri dan menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa lain sedangkan guru

lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator dari pada pengajar. Dengan meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran tersebut, diharapkan nantinya hasil belajar siswa juga akan meningkat seiring dengan digunakannya model pembelajaran roleplaying tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab siswa kurang meminati pelajaran sejarah, yaitu:

- 1) Sistem pembelajaran yang bersifat satu arah
- 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah rendah
- 3) Penggunaan model pembelajaran pada pembelajaran sejarah kurang bervariasi
- 4) Sumber belajar yang hanya berpatok pada LKS maupun buku Paket

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan memfokuskan penelitian pada permasalahan yang hendak dikaji yaitu mengenai *Penggunaan Model Pembelajaran Dan Juga Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah*. Pembatasan masalah ini dilakukan agar penelitian tersebut lebih fokus dan spesifik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dalam penelitian ini akan dicoba menarik suatu rumusan yang akan menjadi fokus analisisnya yaitu:

1. Apakah ada pengaruh Model pembelajaran Role Playing Terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Medan tahun 2022

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh dari model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai bahan referensi ataupun pendukung penelitian selanjutnya dan dapat membantu pengembangan kualitas dan juga praktik pembelajaran di kelas serta pengembangan ilmu pengetahuan.

Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Dapat menarik perhatian dan memotivasi dalam pembelajaran sejarah

- b. Bagi guru

Dapat menggunakan Roleplaying sebagai model pembelajaran

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran Roleplaying dapat menambah kualitas belajar siswa disekolah tersebut

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadikan penelitian ini sebagai bekal sebagai calon pendidik



THE
Character Building
UNIVERSITY