

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran mengharuskan guru menguasai materi pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Di samping itu, guru juga harus memahami model dan metode pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Dengan demikian, siswa akan semakin termotivasi dan tergugah untuk mengikuti proses belajar tanpa disertai rasa jenuh atau malas.

Pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa. Pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Guru sebagai pengelola pembelajaran peranannya sangat penting dalam kelas, antara lain; mengembangkan kreatifitas belajar siswa, melaksanakan tugas mengajar, membuat percobaan dan persiapan matang dimana langkah awal guru

harus merumuskan tujuan yang ingin dicapai. Guru perlu mencari alternatif-alternatif dari beberapa metode dan model pembelajaran materi ajar. Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan telaah tentang materi yang diajarkan. Dari konsep ini kita dapat memahami bahwa masalah model dalam pembelajaran dapat menimbulkan interaksi yang baik antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran seoptimal mungkin. Walaupun demikian, hal ini tetap memerlukan kemampuan dan keterampilan dalam hal penggunaan model itu sendiri.

Berkembangnya berbagai jenis model pembelajaran pada prinsipnya didasari pemikiran tentang keberagaman siswa, baik dilihat dari perbedaan kemampuan, modalitas belajar, motivasi, minat dan beberapa dimensi psikologis lainnya. Selain dasar pemikiran tersebut, keragaman model pembelajaran juga dikembangkan untuk menyesuaikan karakteristik materi pelajaran tertentu yang memungkinkan guru hanya tidak terpaku pada model pembelajaran tertentu.

Pemilihan dan penentuan salah satu atau beberapa model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya peran aktif siswa dalam mengeksplorasi hal-hal baru yang terkait dengan apa yang sedang dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran. Ketepatan model pembelajaran juga dapat

menciptakan terjadinya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa mampu memusatkan aktivitas serta perhatian terhadap kegiatan belajar yang sedang berlangsung sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berkaitan dengan pembelajaran sejarah, ilmu sejarah memiliki arti yang strategis dengan pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam dunia pendidikan, sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian siswa. Luhurnya nilai sejarah tersebut juga diungkapkan oleh pendiri bangsa ini yaitu Bung Karno, beliau menyatakan “*(JASMERAH) jangan sekali-kali melupakan sejarah*”.

Pentingnya ilmu sejarah belum disadari oleh para siswa, hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menganggap pembelajaran sejarah tidak menarik, mereka berasumsi bahwa penyampaian materi sejarah terlalu monoton, ketinggalan zaman dan hanya sebatas peristiwa di masa lalu tanpa perlu mengetahui nilai dan makna di balik kejadian tersebut. Sehingga, dalam hal ini para guru harus menggunakan metode-metode ataupun model pembelajaran yang mampu menarik minat dari siswa, sehingga dalam diri siswa tidak akan timbul rasa jenuh maupun bosan untuk belajar ilmu sejarah.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru menarik minat siswa untuk belajar khususnya ilmu sejarah, yang mana ilmu sejarah dipandang sebagai ilmu kuno karena hanya mempelajari masa lalu tanpa

melihat arti penting dari ilmu sejarah itu sendiri. Salah satu model yang dapat digunakan ialah model *Role Playing*.

Model pembelajaran bermain peranan (*Role Playing*) atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik itu bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*Observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasil peragaan atau pemeranan tersebut kemudian didiskusikan dalam kelas, sehingga secara bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran ini dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengatasi masalah pada saat proses pembelajaran sejarah, mengingat kejenuhan yang ada pada diri siswa dalam belajar sejarah, ditambah lagi jika belajar pada tengah hari. Jadi, dengan mengajak siswa belajar sambil bermain diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga siswapun tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan formulasi judul **Hubungan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penelitian ini dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya tenaga pengajar yang sesuai dengan latar belakang pendidikan sejarah
2. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah
3. Tidak adanya motivasi siswa pada pelajaran sejarah
4. Guru belum maksimal dalam menerapkan model-model pembelajaran yang ada.
5. Kurang tersedianya media-media pembelajaran termasuk media untuk pembelajaran sejarah
6. Penggunaan Model Pembelajaran oleh guru belum optimal

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang diteliti pada penelitian ini terfokus pada bagaimana hubungan dari penerapan model *Role Playing* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Lemito.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Bagaimana hubungan model pembelajaran *Role Playing* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah?

## **1.5 Tujuan penelitian**

Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Role Playing* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Lemito.

## 1.6 Manfaat penelitian

### ➤ Manfaat praktis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu informasi terhadap siswa mengenai model pembelajaran *Role Playing* dan arti pentingnya mata pelajaran sejarah.
2. Dapat membantu peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai hubungan model pembelajaran *Role Playing* dengan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah.
3. Dengan adanya tulisan ini, diharapkan bisa menjadi tolak ukur oleh pihak sekolah, guru, dan dinas pendidikan agar lebih mengoptimalkan penggunaan model-model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.

### ➤ Manfaat teoritis

1. Sebagai bahan acuan bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam lagi atau sebagai bahan lanjutan penelitian kuantitatif.
2. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan tambahan bagi yang membutuhkannya untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.