

## **BABI PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang mempunyai perjalanan sejarah yang cukup panjang. Hal itu dimulai dari masa kerajaan-kerajaan hingga masuknya penjajah di negara ini. Banyak nilai-nilai positif yang terkandung dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia ini. Sejarah bisa dijadikan panduan menuju bangsa yang besar seperti ungkapan yang diucapkan oleh Bung Karno Presiden pertama Republik Indonesia: "Bangsa yang besar adalah bangsa yang mencintai sejarahnya, serta menghargai jasa para pahlawannya" (*Suara Pembaruan*, Selasa, 2 September 2008). Meskipun demikian, seiring dengan perkembangan zaman hal tersebut mulai dilupakan oleh generasi muda saat ini, khususnya bagi siswa di sekolah.

Pemahaman sejarah di kalangan siswa kini makin sedikit dan terpuruk. Bagi sebagian siswa, pelajaran sejarah yang identik dengan hafalan menjadi mata pelajaran yang membosankan meskipun disebut "ibu" atau "ratu" ilmu-ilmu sosial. Ilmu sejarah yang pada hakikatnya mempelajari segala aspek perubahan kehidupan manusia dirasakan menjadi kurang menarik (*Kompas*, Minggu, 3 Agustus 2008). Hal tersebut didukung oleh beberapa tokoh dan pakar ilmuwan Sejarah dalam Bincang Pendidikan yang ditayangkan di JTV (tanggal 21 Agustus 2008 pada pukul 19.00 WIB), dimana beberapa tokoh dan pakar ilmuwan sejarah tersebut membahas tentang minat serta motivasi belajar para siswa yang mulai menurun pada mata pelajaran Sejarah.

Motivasi itu sendiri sangat berperan penting bagi siswa dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Winkel (1991: 92) motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak di

dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah demi mencapai suatu tujuan. Begitu juga pengertian motivasi belajar yang diungkapkan oleh Hasan (1994: 144-145) yaitu suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan belajar tertentu.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain adalah faktor internal (pribadi anak) dan juga faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, teman, guru, metode pengajaran yang digunakan, keluarga (Uno, 2007: 29-33). Wlodkowski & Jaynes (2004: 23) juga mengemukakan bahwa ada tiga penyebab menurunnya motivasi belajar yaitu lingkungan belajar yang kurang kondusif, tidak ada penghargaan dalam belajar, tidak ada dorongan dan desain sistem pengajaran di sekolah dimana keadaan monoton yang terus menerus terjadi akan mengakibatkan rasa bosan sehingga keadaan tersebut dapat membuat motivasi belajar siswa menurun. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Uno, H. B. (2007: 23) bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kegiatan yang menarik atau metode pengajaran yang diberikan. Hal tersebut didukung pula dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa orang siswa kelas XI-IPSI SMA Negeri 8 Surabaya. Sebelas orang siswa berpendapat bahwa pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang membosankan dan kurang menarik karena cara mengajar yang digunakan oleh guru sangat monoton dimana guru yang mengajar hanya memberi catatan saja dan ceramah di depan kelas (*one way communication*).

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pengajar sejarah kelas XI-IPS dan melakukan pengamatan di dalam proses belajar

mengajar pelajaran Sejarah di kelas XI-IPS1 dan XI-IPS4 SMA Negeri 8 Surabaya. Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh gurunya, dimana perilaku yang ditunjukkan adalah beberapa siswa sering menguap, ada yang menunduk di bangku dengan posisi duduk menelungkup, ada juga yang duduk sambil menidurkan kepalanya di bangku serta ada juga siswa yang sedang asyik mencoret-coret buku catatannya dan tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh gurunya.

Dalam hal ini, guru juga pernah menggunakan kegiatan pembelajaran seperti eksplorasi internet, dan presentasi sesuai dengan silabus dari Depdiknas. Pada kenyataannya respon siswa pada pelajaran sejarah masih kurang baik. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Ketika siswa diberi tugas untuk mencari di internet, banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas sehingga guru memberikan tugas susulan. Lalu saat diberi tugas presentasi di depan kelas, siswa yang aktif hanya siswa yang bertugas presentasi hari itu saja, siswa yang lain terlihat tidak mendengarkan materi yang disampaikan. Hal itu terbukti saat ditanya oleh guru siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan.

Dalam hal ini, menurut Elliot, Field, Kratochwill & Travers (1999: 334) siswa yang memiliki motivasi belajar akan dapat mengontrol emosinya dalam menghadapi gangguan atau situasi yang menghambat dalam belajar (seperti motivasi yang naik turun dan keinginan belajar yang rendah) yang dapat membuat motivasi belajarnya menurun serta memiliki strategi-strategi belajar pribadi yang baik untuk mempertanggung jawabkan proses belajarnya demi mencapai tujuan belajarnya. Pada kenyataannya, guru merasa selama ini muridnya tidak bersemangat dan tidak termotivasi untuk belajar.

Hal itu didukung dengan nilai-nilai yang didapat siswa dari hasil ujian mereka, dimana sebesar 75,67% siswa (dalam satu kelas kurang lebih 28 siswa) memiliki nilai sejarah yang rendah sehingga guru harus mengadakan ujian ulang (*remidi*). Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, siswa lebih sering melakukan ujian *remidi* pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar.

Mengingat motivasi itu sangat berperan penting bagi siswa dalam belajar, maka guru sebagai pendidik dan pengajar diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswanya agar siswanya dapat belajar dengan maksimal. Salah satu peran guru yang sangat penting dalam proses pengajaran adalah sebagai motivator atau pemberi dorongan semangat agar siswa mau dan giat belajar sehingga banyak kegiatan dan juga tindakan yang harus dilakukan bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik untuk peserta didiknya (Hasan, 1994: 105).

Hasan (1994: 106) juga mengemukakan bahwa mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswanya saja, karena dalam proses belajar mengajar di sekolah terdapat transfer ilmu dari guru sebagai pendidik dan pengajar kepada murid dimana guru membekali murid-muridnya dengan pengetahuan-pengetahuan. Namun setiap guru memiliki cara atau metode pengajaran yang berbeda-beda pula, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Bila metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dapat membuat siswa merespon dengan baik pelajaran yang disampaikan, maka siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, bila metode pengajaran yang diterapkan oleh guru kurang dapat

membuat siswa merespon pelajaran yang disampaikan, maka motivasi siswa untuk belajar juga akan menurun.

Metode pengajaran sendiri diartikan sebagai sebuah cara yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, dalam bidang pendidikan hal tersebut digunakan untuk mencapai hasil pendidikan lewat proses yang dilaksanakan pada situasi tertentu dengan menggunakan faktor-faktor pendidikan (Hasan, 1994: 112). Ada beberapa metode pengajaran yang dapat digunakan yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode demonstrasi dan eksperimen, metode sosio drama dan bermain peran, metode pemberian tugas belajar dan prestasi, metode *drill* (latihan), serta metode karya wisata (Hasan, 1994: 114-121).

Metode mengajar yang dapat membuat belajar menjadi lebih menggairahkan menurut Wlodkowski & Jaynes (2004: 157-159) salah satunya adalah menggunakan metode-metode yang tidak biasa dan mengisinya bersama murid-murid dengan cara melibatkan murid dengan sejumlah aktivitas yang membantu menjaga perhatian dan memasukkan keterlibatan emosional mereka yaitu dengan menggunakan metode *role play*. Hal itu disebabkan karena mayoritas murid-murid di tiap level usia lebih menyukai situasi-situasi belajar yang menarik. Melalui metode *role play*, selain dapat melibatkan emosional, juga mendorong mereka terlibat secara aktif daripada hanya sekedar mendengarkan dan membaca materi yang diberikan di kelas.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Goalen, P. (n.d. *The Drama of History*, para. 1) pada siswa tingkat pertama dan kedua, dimana dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa drama pendidikan adalah salah satu alat atau metode yang efektif yang dapat digunakan untuk mengajar dan belajar Sejarah. Sama halnya dengan hasil

penelitian Miner yang menyatakan bahwa simulasi dan *role play* sangat efektif untuk mengajar Sejarah Asia Timur pada siswa (*Simulation and Role-Playing in the Teaching of East Asian History*, 1977, para. 1).

Menurut Sagala (2008: 213) metode *role play* sendiri diartikan sebagai cara yang digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan cara tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan menurut Ali (2000:83-84) *role play* atau bermain peran diartikan sebagai suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku dengan tujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Hal ini didukung oleh pendapat Hasan (1994: 118) bahwa metode pengajaran *role play* merupakan metode mengajar dengan cara memperjuangkan pertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Mempelajari pelajaran sejarah dengan menggunakan metode *role play*, selain dapat memotivasi siswa untuk belajar sejarah, juga dapat melatih siswa untuk *problem solving*, pengambilan keputusan, belajar menemukan hubungan setiap kejadian, mengeluarkan ide-ide, belajar mengerti tentang hal-hal yang bersifat konseptual. Selain itu dengan metode *role play* secara tidak langsung siswa akan menunjukkan keahlian dari pengetahuan yang didapat dan juga terlibat langsung secara partisipatif. Hal tersebut dapat membuat siswa memiliki kemampuan berpikir yang lebih kreatif (*Journal of Social Studies Research*, 2001, *Teaching social studies through drama: Student meanings*, para. 1. *Social Education*, 2007, *Guardians of the Past: Using Role play to Assess Learning in American History*, para. 1: 304-307, 330-331).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik menggunakan metode *role play* dengan membuat modul pengajaran untuk menunjang

pembelajaran siswa yang diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Pentingnya dilakukan penelitian ini adalah dengan mempelajari sejarah siswa memiliki pemahaman obyektif terhadap fakta-fakta historis (Badrika, 2005: 20) sehingga siswa juga lebih mencintai sejarahnya dan tidak melupakan sejarah budaya negaranya. Seperti yang telah diuraikan diatas sesuai dengan yang dipaparkan oleh Morris (*Journal of Social Studies Research*, 2001: para. 1) dan dalam Wahab (2008: 34, IPS Dep. P dan K 1973, h.28) salah satunya yaitu siswa dapat belajar dari pengalaman sejarah masa lalu untuk perbaikan dirinya serta untuk bangsa Indonesia agar dapat dilakukan perbaikan di segala bidang demi kesejahteraan rakyat serta dapat lebih memaknai pentingnya menjalin perdamaian dunia serta kerukunan bermasyarakat.

## **1.2 Batasan Masalah**

Masalah penelitian ini dibatasi dalam upaya memperjelas ruang lingkup penelitian ini. Beberapa hal yang perlu dibatasi sebagai berikut:

a. Variabel yang diteliti

Variabel yang hendak diteliti adalah variabel motivasi belajar, dimana variabel motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dorongan yang terjadi pada siswa (baik internal maupun eksternal) untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah dalam mencapai tujuan belajar tertentu.

b. Subjek Penelitian

Pertimbangan pemilihan subjek penelitian terkait dengan fenomena permasalahan di SMA Negeri 8 Surabaya tentang rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMA kelas XI-IPS yang telah ditentukan oleh pihak sekolah terlebih dahulu namun juga terkait dengan masalah motivasi belajar

sejarah yang rendah. Pertimbangan lain didasarkan pada tahap perkembangan kognitif formal-operasional menurut Piaget dimana pada usia 15 tahun keatas siswa mampu menggunakan hipotesis dalam pemecahan masalah dan mampu menggunakan prinsip-prinsip abstrak atau dapat mempelajari materi-materi pelajaran abstrak yang membutuhkan pemikiran luas dan lebih mendalam khususnya pelajaran sejarah (Syah, 1997: 73-74).

c. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Penelitian eksperimen ini merupakan eksperimen dua kelompok yang bersifat komparatif karena dalam penelitian eksperimen ini satu kelompok diberikan perlakuan (kelompok eksperimen) sedangkan satu kelompok yang lain tidak diberikan perlakuan (kelompok kontrol) untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel tergantung pada penelitian ini (Seniati, Yulianto, & Setiadi, 2005: 123).

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang dan juga batasan masalah yang telah diungkapkan oleh peneliti, dalam penelitian ini dirumuskan permasalahannya adalah “Apakah ada pengaruh metode *role play* terhadap motivasi belajar sejarah pada siswa SMA Negeri 8 Surabaya kelas XI-IPS?”



#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh metode *role play* terhadap motivasi belajar sejarah pada siswa SMA Negeri 8 Surabaya kelas XI-IPS.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Salah satu manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu dapat memberikan masukan bagi disiplin ilmu psikologi pendidikan untuk pengayaan metode pengajaran yang dapat juga digunakan dalam proses belajar mengajar.

##### 1.5.2 Manfaat Praktis

###### a. Bagi Subjek Penelitian

Setelah pelaksanaan metode *role play* ini, manfaat bagi siswa yaitu siswa dapat memiliki motivasi untuk belajar sejarah sehingga siswa memiliki keahlian dari pengetahuan yang diperoleh, memiliki kemampuan berpikir yang lebih kreatif, mampu menemukan *problem solving* dan pengambilan keputusan serta belajar menemukan hubungan setiap kejadian sehingga mengerti tentang hal-hal yang bersifat konseptual dari pengalaman sejarah masa lalu.

###### b. Bagi Sekolah

Metode ini dapat juga digunakan pihak sekolah terutama untuk guru pengajar sebagai informasi tentang pengayaan atau penunjang metode pengajaran dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya sejarah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Depdiknas

Bagi pihak pemerintahan, dengan adanya metode *role play* ini dapat memberikan masukan untuk mengembangkan metode-metode pengajaran yang nantinya dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar khususnya untuk pelajaran sejarah.