

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Metode *role playing* merupakan suatu permainan peran dimana dalam prakteknya siswa diajak untuk memerankan tokoh atau menceritakan kejadian tertentu. Seperti halnya pernyataan Hatimah (1995: 84) bahwa:

*Role playing* itu merupakan cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh siswa dengan tekanan utama pada karakteristik atau sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan diri mereka atau orang lain sesuai dengan situasi yang diberikan. Metode *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah ini berbentuk parodi yang merupakan bentuk sosiodrama dengan tema berkisar otokritik, kritik dan candaan yang penuh pesan yang membangun. Hal ini diperjelas oleh ungkapan Sutrisno dalam <http://mirifica.net/wmview.php?ArtID=14-04-2007> yaitu :

Parodi adalah sejenis seni pertunjukan drama yang mana terdapat cerita dan pelaku-pelaku yang memerankan sejumlah tokoh yang terdapat dalam cerita. Pelaku-pelaku menirukan tokoh yang diparodikan dengan wajah, ungkapan yang mirip dengan tokoh aslinya dan tema percakapan berkisar otokritik, kritik dengan canda yang penuh dengan pesan yang membangun. Dari pemprakarsaannya, parodi dimaksud untuk mengkritik sehat dalam humor dengan penuh imajinasi dalam penyampaiannya.

Parodi yang akan dipraktikkan peneliti dalam pembelajaran sejarah di SMPN 15 Bandung ini bersifat kontekstual, yang menghubungkan materi ajar dengan isu sosial kontemporer sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna (*meaningful learning*) bagi siswa. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang dikaitkan dengan pengetahuan siswa dalam situasi

nyata sehari-hari (Johnson, 2007: 20). Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga atau masyarakat. Adapun definisi kontekstual yang diungkapkan oleh Johnson (2007: 182) sebagai berikut:

Kata “kontekstual” secara umum mengandung arti sesuatu yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung dan mengikuti konteks. Sistem pengajaran dan pembelajaran kontekstual adalah tentang pencapaian intelektual yang berasal dari partisipasi aktif merasakan pengalaman-pengalaman yang bermakna, pengalaman yang memperkuat hubungan antara sel-sel otak yang sudah ada dan membentuk hubungan saraf baru.

Penelitian ini akan mengembangkan metode *role playing* dalam bentuk parodi yang ditempatkan secara kontekstual dalam pembelajaran sejarah di SMPN 15 Bandung. Pendekatan ini peneliti pilih karena banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran sejarah cenderung menggunakan metode ceramah, tanpa adanya variasi. Hal ini menimbulkan pandangan di kalangan siswa bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik bahkan dianggap tidak begitu penting jika dibandingkan dengan pelajaran eksak. Siswa hanya memandang bahwa pelajaran sejarah hanya terfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu saja dan tidak ada gunanya atau tidak ada hubungannya sama sekali dengan masa sekarang.

Pendekatan kontekstual pada metode *role playing* dalam bentuk parodi ini menghubungkan materi ajar dengan isu sosial kontemporer sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna. Siswa memiliki *response potentiality* yang bersifat kodrati, keinginan untuk menemukan makna sangat mendasar bagi manusia. Tugas utama pendidik adalah memberdayakan potensi kodrati ini sehingga siswa terlatih menangkap makna dan materi yang

disajikan. Menempatkan masalah-masalah aktual dalam pembelajaran sejarah dengan menariknya dari topik pembelajaran dalam kurun waktu sejarah yang dipelajarinya tidak hanya menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari siswa melainkan juga sekaligus menjadikan mereka sebagai pelaku sejarah. Pembelajaran bermakna adalah usaha untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep masa lalu, struktur teori pelajaran berhubungan dengan pengalaman atau peristiwa yang teralami sehingga akan memperjelas tujuan dari pembelajaran. Belajar sejarah dapat dirasakan seandainya pembelajaran yang berlangsung dapat memberikan makna bagi siswa. seperti halnya pendapat Supriatna (2007: 13), sebagai berikut:

Pembelajaran sejarah akan *meaningful* apabila guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan bagi para siswa berperan aktif dalam menggunakan berbagai sumber belajar sejarah, konstruktif dalam menarik hubungan antara peristiwa masa lalu dengan masalah-masalah sosial kontemporer, bersifat *international* dengan menggunakan pengalaman belajar masa lalu untuk mengembangkan pengetahuan atau pengalaman yang baru, aktif dalam mengembangkan pemahaman dan menganalisis masalah sosial kontemporer secara *cooperative* atau *collaborative*; serta mampu memaknai semua peristiwa sejarah yang ditariknya menjadi sesuatu yang *authentic* karena dapat dihubungkan dengan masalah-masalah sosial sehari-hari.

Penerapan metode *role playing* yang kontekstual menjadikan siswa kreatif dan mampu untuk berfikir kritis, karena dalam prakteknya metode *role playing* yang berbentuk parodi ini tema percakapan berkisar otokritik, kritik dan pesan. Sehingga siswa bukan hanya belajar memahami materi, namun siswa juga dapat mengkritik peristiwa-peristiwa sejarah yang diajarkan.

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas

guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri, bukan dari apa kata guru. Dalam hal ini siswa tidak hanya terfokus pada buku teks ataupun pada guru. Siswa diajarkan untuk berfikir kritis dan kreatif. Dengan pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata atau isu-isu sosial kontemporer, menuntut siswa untuk menggali potensi daya fikir sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada. Siswa tidak hanya sekedar menghafal fakta dan mengetahui kejadian bersejarah, namun siswa dapat mengkritisi peristiwa sejarah dan memaknainya dengan menghubungkan materi sejarah dengan isu sosial kontemporer, hal ini diperjelas oleh pernyataan Johnson (2007: 182).

Peran guru di kelas dalam menyampaikan materi dengan menggunakan pendekatan kontekstual bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensi intelektual mereka, pembelajaran kontekstual mengajarkan langkah-langkah yang dapat digunakan dalam berfikir kritis dan kreatif serta memberikan kesempatan untuk menggunakan keahlian berfikir pada tingkatan yang lebih tinggi ini dalam dunia nyata.

Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, maka pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan bahkan dapat memberdayakan siswa memiliki keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sosial yang mereka alami. Diperjelas oleh pernyataan Supriatna (2007:87), sebagai berikut:

Pembelajaran sejarah mampu memberdayakan peserta didik memiliki keterampilan sosial yang diperlukan untuk memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dialami sehari-hari serta tantangan-tantangan masa kini dan masa depan di era global, serta dengan mempelajari sejarah para peserta didik memiliki kepekaan sosial terhadap lingkungan sosial tempat mereka berada.

Setiap materi yang disajikan memiliki makna dengan kualitas yang beragam. Makna yang berkualitas adalah makna kontekstual, yakni dengan menghubungkan materi ajar dengan lingkungan personal dan sosial sehingga proses pengajaran akan lebih terasa bermakna (*meaningfull learning*). Menurut Ausubel yang dikutip dari Subriyanto (<http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/html.12-05-2007>),

Ada dua macam proses belajar yakni belajar bermakna dan belajar menghafal. Belajar bermakna berarti informasi baru diasimilasikan dalam struktur pengertian lamanya. teori belajar bermakna Ausubel bersifat konstruktif karena menekankan proses asimilasi dan asosiasi fenomena, pengalaman, dan fakta baru ke dalam konsep atau pengertian yang sudah dimiliki siswa sebelumnya.

Dengan cara demikian, pengetahuan para siswa selalu diperbaharui dan dikonstruksikan terus-menerus. *Meaningful learning* adalah usaha untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep masa lalu, struktur teori pelajaran berhubungan dengan pengalaman atau peristiwa yang teralami sehingga akan memperjelas tujuan dari pembelajaran. Siswa diajak untuk berimajinasi seolah-olah mereka sebagai pelaku pada kejadian sejarah tersebut. Hal ini diperjelas oleh pendapat Cherryholmes (1996) yang dikutip dari Supriatna (2007:09), secara pragmatis, guru dan siswa harus mampu membangun pemaknaan (*meaning*) dari fenomena sosial serta pengalaman-pengalaman sehari-hari (*ordinary experiences*). Supriatna mengungkapkan bahwa :

Guru sejarah dapat menggunakan struktur kronologis dalam pembelajaran sejarah sambil memfokuskan pada topik tertentu secara mendalam sambil mengembangkan isu-isu kritis dan beragam perspektif sebagai pokok bahasan, baik yang berasal dari dokumen kurikulum serta buku teks maupun isu.

Menurut John Dewey (1966) *Meaningful learning* merangkumi '*learning by doing*' yang dapat membantu siswa berfikir dan membentuk kefahaman dalam mengolah permasalahan pada materi ajar yang disampaikan, <http://divched.chem.wisc.edu/joernal/Issue/art262.html>. 27-10-

2007. Pembelajaran sejarah akan lebih bermakna apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik dapat berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah. Guru harus kreatif dan mengajarkan para peserta didik untuk berimajinasi mengikuti alur atau kisah sejarah yang sedang dibahas, sehingga peserta didik akan cepat memahami materi sejarah yang dialami. Dengan kata lain, peserta didik dalam hal ini langsung dijadikan sebagai pelaku sejarah yang mengalami peristiwa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan sistem pembelajaran yang kontekstual pada metode *role playing* dalam bentuk parodi, siswa diajak untuk mengalami peristiwa sejarah di masa lampau dan dihubungkannya dengan isu-isu sosial kontemporer. *Role playing* dalam bentuk parodi ini mengajarkan siswa mampu mengkritik dan memberi pesan-pesan tertentu pada dialog dan alur cerita sejarah yang disajikan. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Dalam hal ini siswa dipacu untuk kreatif dan berfikir kritis.

Melalui pembelajaran yang kontekstual ini, siswa diberi kesempatan yang lebih luas untuk mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan lingkungan sosialnya serta untuk mengolah informasi yang lebih bermakna bagi dirinya. Pengalaman masa lalu masyarakat bangsa dapat dianalisis dan ditarik hubungannya dengan masalah-masalah kontemporer. Para siswa dapat memanfaatkan pengalaman belajar sebelumnya untuk mengkonstruksi pengalaman baru, menguji

coba dan menghubungkannya, serta menarik hubungan antara pengalaman masa lalu dengan kenyataan-kenyataan sosial sehari-hari. Selain itu, tujuan dari penerapan metode *role playing* yang kontekstual ini untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah yang selama ini dianggap kurang penting dan membosankan. Seperti yang dikemukakan oleh Supriatna (2007: 87) sebagai berikut :

Pentingnya mengkonstruksi pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer didasarkan atas pengalaman empiris bahwa pembelajaran sejarah di sekolah lebih banyak diperankan sebagai penyampaian pengetahuan atau *transfer of knowledges* dari guru kepada peserta didik. Konsekuensinya adalah guru berperan sebagai pusat kegiatan belajar dan siswa sebagai peserta pasif yang menerima materi dari guru.

Dalam mengembangkan metode *role playing* yang berkonstruksi pada masalah-masalah kontemporer ini peneliti berharap dapat meningkatkan kreatifitas, motivasi dan pola pikir kritis pada peserta didik dalam mempelajari sejarah serta menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikan dan bermakna. Lemahnya budaya membaca menyebabkan siswa kurang percaya diri untuk bertanya maupun menyatakan pendapat. Padahal membaca merupakan upaya penting dalam menambah pengetahuan, salah satunya dalam mempelajari sejarah. Kurangnya keberanian diri untuk berbicara ini juga disebabkan kebiasaan guru bertindak sebagai satu-satunya sumber informasi, dan siswa dianggap sebagai bejana kosong yang harus diisi pengetahuan. Namun dalam pelaksanaan metode *role playing* yang kontekstual ini, siswa dituntut untuk membaca, mempelajari serta memahami materi pelajaran. Hal ini dilakukan agar dalam proses bermain peran, penghayatan terhadap pemeranan akan lebih mendalam. Wiraatmadja (2002: 108) menyatakan bahwa :

Dalam pembelajaran sejarah, *role playing* dianggap sebagai metode yang disukai anak. Penentuan skenario merupakan tahap awal untuk memulai metode ini. Siswa tidak mungkin bisa memerankan tokoh-tokoh historis dan berbagai kejadian seandainya mereka tidak mempunyai pengetahuan (*knowledge*) tentang fakta sejarah. Mereka tidak mungkin pula dapat memainkan peran dengan baik apabila tidak memiliki penghayatan atau imajinasi yang tinggi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam jiwa tokoh-tokoh historis.

Kreativitas guru amat sentral dalam keberhasilan proses pembelajaran sejarah. Guru sejarah yang kreatif tidak hanya dapat menjadi fasilitator dan dinamisator bagi peserta didik, melainkan dapat memberikan model dan makna yang signifikan mengenai apa arti belajar dari masa lampau dan dihubungkannya dengan isu sosial kontemporer. Sebagai calon guru sejarah, penulis memiliki keinginan dan kepedulian untuk mengangkat jati diri IPS secara umum dan sejarah khususnya.

Banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran sejarah cenderung menggunakan metode ceramah, tanpa adanya variasi. Hal ini menimbulkan pandangan dikalangan siswa bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik bahkan dianggap tidak begitu penting jika dibandingkan dengan pelajaran eksak. Siswa hanya memandang bahwa pelajaran sejarah hanya terfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu saja dan tidak ada gunanya atau tidak ada hubungannya sama sekali dengan masa sekarang.

Jika dilihat dari fungsi, tujuan dan perannya maka seharusnya pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Kenyataannya yang ada di sekolah-sekolah tidak demikian, banyak siswa yang menganggap belajar sejarah adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada satu materi yang sedang disampaikan guru di depan kelas. Siswa diharuskan untuk mengingat



materi pelajaran sejarah yang diberikan guru. Hal ini diperjelas oleh pendapat Wiriaatmadja (2002:133), yaitu:

Banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pembelajaran sejarah itu sangat membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja dari tahun, tokoh, dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalnya di luar kepala. Memang “menghafal” atau “mengingat” adalah salah satu cara belajar, seperti halnya menirukan (*imitating* atau *copying*), mencoba-coba *dengan trial and error*, kadang-kadang juga kita berpikir atau merenungkan apa yang kita lihat dan kita alami dengan hasil yang berbeda-beda

Peneliti beranggapan bahwa melalui metode *role playing*, proses belajar mengajar sejarah tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu mengasah keterampilan berkomunikasi antar siswa, penggunaan bahasa yang baik dan benar, belajar berfikir kritis, melatih berimajinasi serta menanamkan nilai-nilai kebersamaan diantara siswa saat melakukan proses pemeranan. Pembelajaran tidak hanya berada pada tataran kognitif semata, tetapi memperhatikan aspek efektif dan psikomotor. *Role playing* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah ini berbentuk parodi, menekankan cara siswa mengkritik dan terdapat pesan-pesan tertentu pada dialog dan alur ceritanya. Seperti yang diungkapkan oleh Sutrisno dalam <http://mirifica.net/wmview.php?ArtID=14-04-2007>, parodi adalah sejenis seni pertunjukan drama yang mana terdapat cerita dan pelaku-pelaku yang memerankan sejumlah tokoh yang terdapat dalam cerita. Dalam parodi ini para pelaku menirukan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan mimik muka dan ungkapan yang mirip dengan tokoh aslinya. Menurut pandangan Sutrisno, tema percakapan berkisar otokritik, kritik dengan canda yang penuh dengan pesan yang membangun. Parodi dimaksud untuk mengkritik sehat dalam humor dengan penuh imajinasi dalam penyampaiannya.

Pendekatan pembelajaran yang konstruktivistik dapat dijadikan salah satu pendekatan dalam pembelajaran sejarah untuk mengkaitkan pengalaman masa lalu dengan pemahaman masalah-masalah sosial kontemporer. Siswa berperan aktif di dalam proses belajar mengajar. Siswa tidak saja dituntut untuk mengetahui peristiwa penting atau tokoh penting dimasa lampau, namun siswa diajak untuk berfikir kritis dengan menghubungkan pelajaran sejarah dengan isu sosial kontemporer. Sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa dapat diasah, hal ini penulis praktekkan melalui proses belajar mengajar dengan mengembangkan metode *role playing*.

Dalam prakteknya, proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing* yang kontekstual ini terjadi dialog antara para siswa, dan guru pun dapat sekaligus mengukur tingkat kemampuan, pemahaman dan kreatifitas para siswa. Pada pelaksanaannya, penulis ikut serta dalam proses yang dilakukan. Guru menyimak kegiatan bermain peran yang dilakukan para siswa. Dalam hal ini peneliti berharap dengan dikembangkannya metode *role playing* yang kontekstual memicu motivasi siswa untuk belajar sejarah menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikan dan bermakna. Selain itu, metode ini dapat mengasah daya fikir siswa lebih kritis dan kreatif serta menumbuhkan kesolidaritan antar siswa, karena dalam pelaksanaannya para siswa dilatih untuk merasakan peran dengan memerankan suatu karakter manusia dalam kehidupan yang nyata. Siswa memerankan dan menceritakan peristiwa penting atau tokoh yang berpengaruh di masa lampau yang dihubungkan dengan masalah-masalah sosial kontemporer yang menarik perhatian untuk dibahas. Dengan menggunakan metode *role playing* aktivitas dipusatkan pada siswa, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Setiap siswa diberi kebebasan dalam berkreasi sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan bagian penting yang dapat mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan serta menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga mampu membawa perubahan tingkah laku dan mampu mengembangkan pribadi siswa untuk belajar secara utuh. Melalui pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik pada metode *role playing* dalam bentuk parodi ini, pengalaman masa lalu masyarakat bangsa dapat dianalisis dan ditarik hubungannya dengan isu-isu kontemporer. Para peserta didik dapat memanfaatkan pengalaman belajar sebelumnya untuk mengkonstruksi pengetahuan baru, mengujicoba dan mengubahnya, serta mengkritiknya dengan menghubungkannya antara pengalaman masa lalu dengan kenyataan-kenyataan sosial yang dialami sehari-hari.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka untuk memudahkan dan mengarahkan pembahasan secara spesifik, penulis merumuskan permasalahan yang berhubungan dengan penerapan metode *role playing* dalam mengkonstruksikan pembelajaran sejarah yang kontekstual ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana guru merencanakan metode *role playing* dalam mengkonstruksi pembelajaran sejarah yang kontekstual di SMP Negeri 15 Bandung?
2. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran sejarah yang kontekstual di SMP Negeri 15 Bandung?
3. Bagaimana guru memformulasikan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual di SMP Negeri 15 Bandung?

## C. Tujuan Penulisan

### 1. Tujuan Umum

Tujuan dari penulisan skripsi ini, selain sebagai untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, dan peneliti juga berharap dengan adanya penjelasan mengenai **“Mengembangkan metode role playing dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual di sekolah”** ini dapat diperhitungkan oleh para pengajar untuk dijadikan sebagai salah satu metode pengajaran di sekolah-sekolah.

### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Merencanakan pola yang tepat bagi penerapan metode *role playing* dalam mengkontruksi pembelajaran sejarah yang berfokus pada masalah sosial kontemporer yang menarik bagi siswa untuk dibahas.
- b. Mengaplikasikan pola penerapan metode *role playing* dalam mengkontruksi pembelajaran sejarah yang kontekstual.
- c. Memformulasikan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual.

## D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat, yaitu :

1. Bagi peningkatan mutu pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran sejarah di sekolah.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat merasakan proses yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah, serta agar siswa dapat menggali potensi dan tingkat kreatifitas yang dimilikinya serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah.
3. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi serta menambah wawasan dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Bagi sekolah (SMP Negeri 15 Bandung), mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
5. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menetapkan usaha diri peneliti sebagai calon guru sejarah yang profesional.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk mempermudah dalam penelitian ini maka peneliti akan membuat definisi dari beberapa istilah yang digunakan dalam skripsi ini, antara lain sebagai berikut :

### **1. Konstruksi**

Konstruksi diambil dari konsep konstruktivisme yaitu suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang mengarahkan pada penemuan suatu konsep yang lahir dari pandangan-pandangan, pendapat-pendapat, gambaran-gambaran serta inisiatif siswa. Konstruktivisme memandang belajar adalah proses aktif melalui interaksi antara pembelajar dengan lingkungannya untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu.

Paul Subriyanto, dalam ([http://www. balipost.co.id/BaliPostcetak /.html.12-05.2007](http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak /.html.12-05.2007)).

berpendapat bahwa:

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) dari kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Dalam pembelajaran sejarah yang aktif, memandang penting siswa sebagai rekan dialog guru sekaligus pengalamannya sebagai sumber belajar. Dalam pendekatan konstruktivistik proses belajar mengajar dilakukan bersama-sama oleh guru dan siswa dengan produk kegiatan adalah membangun persepsi dan cara pandang siswa mengenai materi yang dipelajari. Dalam hal ini Supriyatna (2001,2002), berpendapat bahwa :

Pentingnya mengkonstruksi pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer didasarkan atas pengalaman empiris bahwa pembelajaran sejarah di sekolah lebih banyak diperankan sebagai penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa. Konsekuensinya adalah guru sebagai pusat kegiatan belajar dan siswa sebagai peserta pasif yang menerima materi dari guru.

Dalam pendekatan konstruktivistik ini, proses belajar mengajar dilakukan bersama-sama oleh guru dan peserta didik dengan produk kegiatan adalah membangun persepsi dan cara pandang siswa mengenai materi yang dipelajari, mengembangkan masalah baru, dan membangun konsep-konsep baru dengan menggunakan evaluasi. Adapun menurut pandangan Supriatna (2007: 48) sebagai berikut:

Konstruksi pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer akan mendapat tempat dalam kurikulum sebagai sebuah praktis dan akan disajikan dalam sebuah matrik. Materi pembelajaran yang diambil dari dokumen kurikulum yang berlaku dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cara memasukkan pengalaman sehari-hari.

Konstruktivisme menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses itu keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Mengkonstruksi pembelajaran sejarah kritis yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer dapat dilakukan salah satunya agar : materi pembelajaran sejarah tidak hanya difokuskan narasi besar (*grand narrative*) pada masa lalu (*regress*) – sebagai mana yang berkembang dalam wacana (*discourse*) sejarah nasional atau sejarah konvensional yang menempatkan kesinambungan dan perubahan (*continuity and change*) dalam garis yang linier – melainkan juga pada narasi kecil (*small narrative*) yang menempatkan siswa dengan persoalan sosial-budayanya – sebagai bagian dari pelaku sejarah pada jamannya; (Supriatna, 2007:43).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran sejarah berorientasi pada masalah sosial siswa yang dihadapinya sehari-hari menjadikan pembelajaran akan lebih bermakna. Proses pembelajaran sejarah mampu memberdayakan siswa untuk berpartisipasi atau beremansipasi bukan menjadi peserta pasif dalam menerima materi pelajaran, namun siswa dididik untuk memberdayakan keterampilan sosial dan daya fikir kritis untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupannya serta tantangan di masa depan di era global. Siswa aktif dan diajak untuk berimajinasi seolah-olah menjadi pelaku dalam peristiwa sejarah.

## 2. Masalah-masalah sosial kontemporer

Masalah merupakan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, sedangkan masalah-masalah sosial kontemporer adalah situasi tidak menentu yang mengandung persoalan di masyarakat, ditimbulkan oleh ciri-ciri sosial dan menuntut pemecahan dengan kekuatan sosial. Adapun masalah-masalah sosial kontemporer dalam penelitian ini didasarkan atas masalah-masalah sosial yang erat kaitannya dengan tuntutan kurikuler



pada pelajaran sejarah serta terkait pula dengan masalah perilaku manusia yang dekat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Masalah-masalah sosial serta isu-isu kritis dapat dipelajari secara mendalam sambil mengabaikan unsur-unsur kronologis. Pembelajaran sejarah ditempatkan dalam konteks IPS sehingga memungkinkan guru sejarah untuk mengkaji isu-isu sosial kontemporer lebih terbuka. Melalui pendekatan ini pula, sejarah yang telah menjadi bagian dari IPS mendapat tempat yang pas untuk mengembangkan dan mengkaji isu-isu sosial kontemporer. Supriyatna mengemukakan (2007) :

Dalam pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer menurut pandangan pedagogy kritis adalah mengubah peran guru sebagai *instructor*, pusat kegiatan belajar serta kepanjangan dari kurikulum nasional serta ideologi dominan berubah menjadi fasilitator, pengembang kurikulum dari beragam sumber termasuk dari pengalaman keseharian para siswa.

### 3. Definisi konseptual metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan suatu permainan peran, dimana dalam prakteknya siswa diajak untuk memerankan tokoh atau menceritakan kejadian sejarah. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Hatimah (1995: 84) bahwa:

*Role playing* itu merupakan cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh siswa dengan tekanan utama pada karakteristik atau sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sudjana, bahwa metode *role playing* dapat dikatakan sama artinya dengan metode sosiodrama, dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam

hubungannya dengan masalah sosial. Para aktor atau pemain meniru tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.

*Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan drama. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan diri mereka atau orang lain sesuai dengan situasi yang diberikan. Penjelasan ini penulis kutip dari Sudjana (1983: 78).

Bahwa *Role playing* merupakan suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Tujuan penggunaan teknik ini antara lain untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada siswa. Setelah mereka mengenalkan peran-peran itu maka mereka akan dapat memahami dan mengembangkan peran-peran yang dimainkan dalam kegiatan belajar. Sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh siswa.

*Role Playing*, adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan mencerminkan dalam dirinya, mengumpulkan dan mengorganisasikan tentang isu-isu sosial. Mengembangkan empati terhadap orang lain dan mencoba memperbaiki keterampilan sosial mereka. Hal ini diperjelas oleh pemaparan Muhibin Syah (1995: 58) dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Suatu Pendekatan Baru” yaitu :

Diantara sekian banyak pendekatan mengajar yang dipandang relevan dengan proses penanaman nilai-nilai sosial adalah metode bermain peran (*role playing*). Pada prinsipnya metode ini merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang keterkaitan dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan.

#### 4. Parodi

Sutrisno dalam <http://mirifica.net/wmview.php?ArtID=14-04-2007>, menjelaskan bahwa parodi adalah sejenis seni pertunjukan drama yang mana terdapat cerita dan pelaku-pelaku yang memerankan sejumlah tokoh yang terdapat dalam cerita. Pelaku-pelaku menirukan tokoh yang diparodikan dengan wajah, ungkapan yang mirip dengan tokoh aslinya dan tema percakapan berkisar otokritik, kritik dengan canda yang penuh dengan pesan yang membangun. Dari pemarkarsaannya, parodi dimaksud untuk mengkritik sehat dalam humor dengan penuh imajinasi dalam penyampaiannya.

Metode *role playing* yang akan dipraktikkan dalam pembelajaran sejarah di SMP dalam bentuk parodi ini mengaitkan materi ajar dengan isu sosial kontemporer atau peristiwa yang dialami oleh siswa. Parodi yang ditampilkan seperti halnya parodi dalam dunia seni, parodi yang bersifat lucu, menyindir dan menghubungkan materi ajar dengan isu sosial kontemporer sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna. Seperti yang dijelaskan oleh Widyantoro dalam <http://arifolution.blogspot.com/2005/03/parodi/html/07-10-2007>, parodi bertujuan untuk mengkritik secara sehat dalam bentuk humor sambil berimajinasi negeri antah berantah. Tetapi orang akan langsung tahu maksud dari kritik tersebut.

#### 5. Pembelajaran Sejarah yang kontekstual

Pembelajaran sejarah yang kontekstual merupakan interaksi siswa dengan lingkungannya dalam mengkonstruksi pengetahuan sejarah dengan mengembangkan dan menggali informasi yang berkaitan dengan materi sejarah yang dipelajari dan menghubungkannya dengan pengalaman siswa sehari-hari.

Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran untuk mendidik siswa menjadi seseorang yang dapat menghargai masa lalunya demi masa kini dan masa depan, menyadari adanya perubahan dalam masyarakat serta kesadaran adanya dinamika dalam kehidupan. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Wiriaatmadja (2000:36) bahwa:

Pembelajaran sejarah sangat penting sebagai pengarah dan peneguh yang memberikan perspektif, pedoman moral. Dengan demikian, jelaslah bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan tentang peristiwa masa lampau saja, akan tetapi merupakan penanaman nilai-nilai, pembentukan sikap dan kelangsungan hidup seseorang untuk menghadapi masa depannya agar menjadi lebih baik.

Kata kontekstual berasal dari bahasa Inggris "*contextual*" yaitu mengandung makna :

- a. Sesuatu yang berkenaan, relevan ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks.
- b. Sesuatu yang membawa maksud, makna dan kepentingan.

*Contextual Teaching Learning* merupakan sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka mengkaitkannya dengan informasi pada pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya, (Jhonson, 2007: 20). Dalam pembelajaran dan pengajaran kontekstual, melibatkan para siswa aktif dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengkaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka alami sehari-hari.

Dalam pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer menurut pandangan pedagogy kritis adalah mengubah peran guru sebagai *instructor*, pusat kegiatan belajar mengajar serta kepanjangan dari kurikulum nasional serta ideologi dominan berubah menjadi fasilitas,

pengembang kurikulum dari beragam sumber termasuk dari pengalaman keseharian siswa, (Nana Supriatna, 2007: 08).

Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan memgetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Pada pengajaran sejarah, keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan apresiasi dan kreativitas guru, sebab pengajaran sejarah menekankan pada aspek prosesusual yang berpangkal pada masa kini. Masa lampau bukanlah sesuatu yang terpisah dari kehidupan manusia. Dalam prakteknya di depan kelas guru sejarah pada umumnya adalah orang yang harus dapat menjelaskan bahan pelajaran, menjadi motivator yang dapat melatih siswa agar mampu menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai serta menjadi fasilitator yang menghadirkan peristiwa atau kisah masa lalu sebagai kekhasan sejarah.

Program pembelajaran di sekolah dituntut untuk dapat merekonstruksi orientasi proses pendidikannya dengan mengarahkan pada upaya mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan masa depan yang penuh dengan ketidakpastian. Seperti yang dipaparkan oleh Ismaun yang dikutip dari Kartini (2006: 20), sebagai berikut:

Sesuai dengan tuntutan dan tantangan kehidupan yang dihadapi dewasa ini dan perubahan yang akan terjadi di masa mendatang, maka pendidikan sejarah harus mengembangkan tujuan-tujuan pendidikan yang lebih memadai dan lebih baik dari sekarang. Pendidikan sejarah harus memberdayakan kemampuan segenap potensi yang ada, sehingga memungkinkan lebih banyak berperan dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki kehidupan masa mendatang yang penuh perubahan, bahkan kejutan (*future shock*) serta ketidakpastian masa depan (bahkan "*turbulence*" dan *chaos*") berdasarkan pengalaman dari perbendaharaan pengetahuan sejarah yang relevan dengan perkembangan, perubahan dan ketidakpastian kehidupan manusia pada masa lalu. Oleh karena itu peristiwa-peristiwa sejarah dapat memberikan pelajaran yang sangat tepat dan bermanfaat bagi persiapan kehidupan siswa menuju masa depan.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN :**

Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORITIS:**

Merupakan landasan teoritis yang meliputi pembahasan dari judul penelitian berdasarkan rujukan dari teori-teori yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian.

#### **BAB III METODE DAN TEKNIK PENELITIAN :**

Merupakan metodologi penelitian yang meliputi metode penelitian, fokus penelitian, prosedur penelitian yang berisi perencanaan pelaksanaan tindakan kelas dan pelaksanaan penelitian. Lokasi dan subyek penelitian, alat pengumpul data, pengumpulan dan analisis data yang meliputi proses pengumpulan data, validitas data dan interpretasi.

#### **BAB IV PEMBAHASAN :**

Merupakan pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan tindakan yang telah dilakukan peneliti.

#### **BAB V KESIMPULAN :**

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta sasaran bagi pihak-pihak terkait dan bagi pengembang penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

