BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran sejarah merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan mempelajari sejarah, siswa diarahkan agar tidak lupa terhadap peristiwa penting yang pernah terjadi pada masa lampau dan dapat mengembangkan nilai-nilai dari materi yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yakni untuk mewariskan budaya dan mengembangkan keterampilan dalam menafsirkan dunia yang lebih luas, baik dalam dimensi ruang maupun waktu (Ismaun, 2005, hlm. 235). Pembelajaran sejarah pun mengajak siswa agar lebih aktif dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki sebagai bekal dimasa yang akan datang.

Belajar menghayati dan mengembangkan nilai-nilai dari sebuah materi merupakan bagian dari ranah afektif yang ada dalam Taksonomi Bloom. Ranah ini mencakup kedalam nilai dari objek-objek yang dihadapi melalui alam perasaan, baik itu pada objek, orang, benda atau kejadian tapi ciri yang lain terletak dalam belajar mengungkapkan perasaan dalam bentuk ekspresi yang wajar (Winkel,W.S., 1996, hlm. 63). Untuk dapat mengungkapkannya siswa harus belajar agar alam perasaan dapat berkembang dengan luas. Ranah afektif terdiri dari beberapa lapisan diantaranya : perasaan, sikap dan minat yang mencakup 1) penerimaan, sebagai suatu kepekaan penjelasan yang diberikan oleh guru, mendengarkan jawaban dari teman, serta menjawab pertanyaan dari guru, 2) partisipasi, sebagai kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, 3) penilai, sebagai kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut, 4) organisasi, sebagai kemampuan untuk membentuk suatu nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, 5) pembentukan pola hidup, sebagai kemampuan

untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata serta jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Melalui ranah afektif ini, siswa diharapkan dapat mengambil nilai-nilai dalam pembelajaran sejarah yang telah dirancang oleh guru sehingga siswa memiliki rasa percaya diri saat mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung, siswa menunjukkan sikap kurangnya rasa percaya diri dalam proses pembelajaran sejarah. Hal tersebut terlihat pada saat proses tanya jawab. Siswa tidak ada yang berani bertanya, bahkan setelah guru mengulang kesempatan untuk bertanya lagi hasilnya tetap sama, siswa tidak ada yang bertanya. Mereka cenderung malu dan ragu mengeluarkan pendapatnya. Kemudian, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah terlihat pula pada saat proses presentasi, hanya beberapa anggota kelompok yang berani maju, selebihnya menunggu anggota lain untuk maju bahkan ada kelompok yang saling tunjuk menunjuk untuk mengawali langkah maju kedepan kelas. Begitu pun pada saat pembelajaran selanjutnya, siswa masih menunjukkan rasa kurang percaya diri, hal tersebut terlihat kembali pada saat diskusi, hanya 2 orang siswa yang berani mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

Melihat dari sisi psikologi remaja khususnya siswa yang duduk di kelas X, sudah memasuki awal masa remaja yaitu usia matang secara hukum yang berlangsung kira-kira dari tiga belas atau tujuh belasa tahun. Dimana perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal masa remaja mempengaruhi tingkat awal individu dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser (Hurlock, Elizabeth, B., 1980, hlm. 207). Selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik berubah secara cepat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Terdapat lima perubahan yang sama bersifat universal, dianataranya : perubahan emosi, perubahan tubuh, berubahnya minat dan pola perilaku, serta sebagian besar remaja ambivalen terhadap perubahan. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering kali takut

bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut. Sehingga wajar apabila siswa pada fase ini memiliki beberapa kekurangan dalam sikap seperti kurangnya rasa percaya diri karena perubahan emosi yang mengakibatkan siswa merasa ragu dalam bertindak dan kurang menunjukkan aktualitas diri masing-masing. Tetapi apabila hal tersebut terus dibiarkan, bakat dan minat yang ada dalam diri siswa akan terhambat dan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Percaya diri merupakan penilaian individu terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan dan mengaplikasikan sesuatu (Baron dan Byrne, 2013, hlm. 183). Percaya diri memberikan dorongan dalam mengatasi tantangan baru, yakin pada diri sendiri, menyelesaikan masalah, mengeluarkan bakat yang ada pada diri siswa. Dalam kamus istilah Psikologi karya Hasan dan kawan-kawan kemudian dikutip oleh Iswidharmanjaya, D (2013, hlm. 20) mengartikan bahwa percaya diri adalah kepercayaan akan kemampuan diri sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki, serta dapat memanfaatkannya secara tepat. Apabila rasa percaya diri siswa dapat ditingkatkan dengan baik, maka diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan baik pula. Untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah perlu dibantu dengan metode yang tepat, dalam hal ini peneliti memilih metode *Role Playing* sebagai metode yang cocok untuk diterapkan didalam kelas.

Metode *Role Playing* merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini, dkk. 2008, hlm. 98). *Role Playing* atau bermain peran dapat diartikan pula sebagai kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang memungkinkan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau

menggambarkan keadaan imaginer yang dapat terjadi dimana dan kapan saja (Wahab, Abdul Azis, 2009., hlm. 109). Sehingga dalam pelaksanaannya, metode *Role Playing* mengajak siswa untuk lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan dikelas yang meliputi apersepsi, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Semua siswa dapat mengikuti metode ini karena masing-masing mempunyai peran tersendiri sebagai komponen keberhasilan sebuah pementasan didalam kelas.

Melalui metode *Role Playing* rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan. *Role playing* memberikan ruang kepada siswa agar dapat memerankan peran orang lain dengan baik, menggunakan penghayatan, intonasi dan dialog yang sudah ada dalam naskah yang sudah dipelajari sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, metode *Role Playing* mengajak siswa agar berani maju kedepan kelas menampilkan sebuah pementasan dengan waktu yang telah ditentukan. Metode ini pun memberikan dorongan kepada siswa agar mampu memberikan penilaian atau evaluasi kepada kelompok yang tampil, sehingga siswa bukan hanya berani berbicara pada saat pementasan tetapi di luar pementasan pun mereka mampu mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti memilih metode *Role Playing* sebagai peranan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Alasannya, karena metode *Role Playing* memiliki perencanaan yang baik melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat langsung dan harus mengikuti prosedur atau langkah-langkah metode *Role Playing* melalui beberapa kali penerapan. Sehingga, siswa terbiasa tampil didepan kelas dengan peran orang lain dan rasa malu, ragu, gugup dan tidak siap pun dapat diminimalisir. Maka dari itu, penulis ingin meneliti permasalahan melalui judul "PENERAPAN METODE *ROLE PALYING* UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas dikelas X IIS II SMAN 14 Bandung)

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang utama dalam penelitian ini ialah "**Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung ?**".

Maka dari itu, berikut ini pertanyaan penelitian yang peneliti kembangkan yaitu :

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran sejarah dengan metode metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung ?
2. Bagaimana menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung ?
3. Bagaimana rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah setelah menggunakan metode *Role Playing* di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa ercaya diri siswa di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Namun, berdasarkan rumusan masalah tersebut, secara khusus berikut tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Mendeskripsikan rancangan pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung

2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung
3. Menganalisis hasil dari diterapkannya metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung
4. Mengidentifikasi upaya dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung khususnya dalam pembelajaran sejarah. Adapaun manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti mencakup manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, maka dari itu manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini sesuai dengan teori belajar humanisme yang lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Pendekatan ini melihat bagaimana manusiamembangun dirinya untuk melakuakan hal yang positif. Tokoh penganutnya ialah Carl Rogers, ia menekankan bahwa “Dalam proses belajar perlu adanya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya” (Kartika. I., Ikawati. V., dan Arifin. S., 2011, hlm. 6). Teori humanisme berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka miliki, sehingga teori ini cocok digunakan dalam dunia pendidikan.

   Berkaitan dengan teori diatas,secara umum penelitian ini pun memberikan manfaat bagi peningkatan Sumber Daya Manusia,

khususnya dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah melalui diterapkannya metode *Role Playing*.

2. Secara praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian yang dilakukan ini ialah untuk memberikan masukan kepada :

a. Manfaat bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan ilmu baru dalam penggunaan Metode *Role Playing* untuk menumbuhkan rasa Percaya Diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Terlebih peneliti dapat pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi maupun memilih metode pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan masalah yang dihadapi.

b. Manfaat bagi sekolah

Membantu pencapaian tujuan pendidikan dan terlaksananya kurikulum dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, dapat memberikan inovasi baru serta gambaran bagaimana cara meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui metode *Role Playing*. Sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi.

c. Manfaat bagi guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan informasi baru mengenai metode pembelajaran dan motivasi kepada guru untuk mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Guru pun memperoleh salah satu variasi metode pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

d. Manfaat bagi siswa

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah dengan mengajak siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri melalui penggunaan metode *Role Playing* sehingga pembelajaran sejarah menjadi sebuah kegiatan belajar mengajar yang menarik dan

memotivasi siswa. Selain itu, dengan metode *Role Palying* siswa menjadi lebih percaya diri tampil didepan kelas, berani mengeluarkan pendapat, dan mampu mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, rasa malu, ragu dan takut siswa sedikit demi sedikit dapat diatas dengan diterapkannya metode *Role Playing.*

E. Struktur Organisasi Skripsi

Strutur organisasi merupakan sebuah gambaran secara menyeluruh mengenai penelitian yang dilakukan dari tahap awal sampai pada proses penulisannya. Data atau hasil yang didapatkan melalui proses observasi, kajian pustaka, studi dokumentasi, observasi dan wawancara selanjutnya dikumpulkan dan diolah menjadi sebuah laporan dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang menjabarkan bagian yang terdapat didalam skripsi, serta kerangka berpikir penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan kajian pustaka yang diambil dari literatur sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian, dalam bab ini pun dipaparkan sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi yang relevan dengan penelitian ini. Fokus kajian ini ialah memaparkan mengenai rasa percaya diri yang menjadi permaslahan dan metode *Role Playing* sebagai solusi dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah, termasuk langkah-langkah dalam penerapannya.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian, adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian dari Dave Ebbut, definisi operasional dari percaya diri dan metode *Role Playing*, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data sebagai kerangka untuk mengolah data yang telah diperoleh.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, diuraikan mengenai hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan pertanyaan penelitian dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui metode *Role Playing*. Bab ini terdiri dari deeskripsi umum lokasi dan subjek penelitian, perencanaan penerapan metode *Role Playing*, pelaksanaan, deskripsi hasil penelitian, observasi, hingga hambatan atau refleksi yang dihadapi selama proses penelitian mengenai penerapan metode dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

5. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil temuan penelitian serta mengajukan saran-saran atau rekomendasi penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

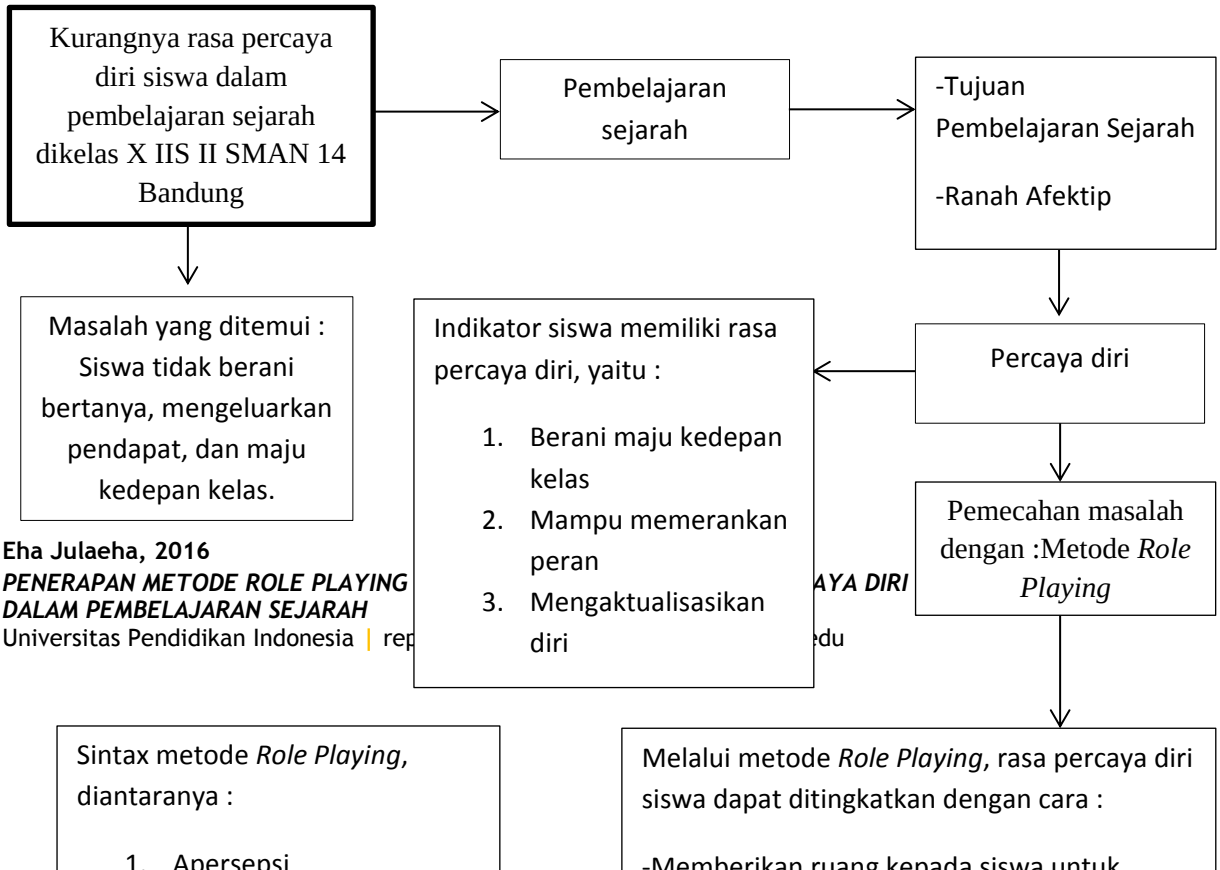
DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai daftar berbagai referensi yang relevan digunakan dalam penelitian, baik referensi berupa sumber buku, artikel, maupun sumber internet. Sehingga berbagai kutipan maupun sumber yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan.

LAMPIRAN

Berisi berbagai jenis instrument yang digunakan dalam penelitian baik data dari awal dan data yang diperoleh setelah penelitian dilakukan.

Penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini dijabarkan ke dalam

kerangka berpikir penelitian, agar dalam pelaksanaan alur penelitian terlihat dengan baik, yaitu sebagai berikut :

1.6 KERANGKA BERPIKIR