

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang terutama di dalam sebuah bidang teknologi dan informasi, sehingga menyebabkan arus informasi menjadi cepat tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Hal ini berdampak langsung pada berbagai jenis bidang kehidupan, tanpa terkecuali dengan bidang pendidikan. Kemudian lembaga pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan sudah berupaya untuk mengembangkan struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien untuk meningkatkan sumber daya manusia berkualitas.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Maka bisa dikatakan bahwa adanya pendidikan merupakan hal yang penting dan utama untuk diberikan dan diterima sejak usia dini agar menjadi manusia dengan memiliki tingkah laku dan kepribadian baik dalam menjalankan kehidupannya mulai dari saat ini sampai masa depan, sehingga akan mewujudkan anak generasi muda unggul.

Berhubungan tentang hal ini bahwa manusia diciptakan dan diwajibkan untuk mencari ilmu, sehingga setiap orang dituntut harus sudah bisa memulai belajar baik pendidikan formal dan pendidikan non formal agar memiliki kepribadian yang baik. Selain itu kehidupan tidak akan lepas dari terjadinya perkembangan proses belajar dan mengajar yang semakin pesat dimana seseorang akan terus belajar baik di sengaja maupun tidak disengaja, di sadari maupun tidak di sadari sehingga akan memberikan hasil pembelajaran yang positif dan akan berpengaruh dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-harinya.

Manusia adalah makhluk yang perlu dididik dan dapat didik, bahwa pendidikan tiada lain untuk memanusiakan manusia, bahwa pendidikan diupayakan dari awal manusia apa adanya dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan potensial pada dirinya agar bisa diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau dicita-citakan.

Kemudian seorang siswa sekolah menengah atas telah dianggap dewasa sehingga diharapkan mampu mengembangkan daya berpikir kritis untuk mencapai tujuan dan hasil positif, mampu memecahkan masalah yang ada di hadapan mereka, terbiasa menyelesaikan sebuah masalah sesulit apapun dan sudah bisa mengambil keputusan tepat serta bijaksana. Peserta didik dapat menggunakan kemampuan otak mereka dalam belajar dengan cara menemukan hal-hal yang baru tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, sangat penting untuk adanya kesadaran dalam diri peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Proses pembelajaran di fokuskan terhadap peserta didiklah yang harus dituntut lebih aktif bukan guru, dengan seiringnya kemajuan perkembangan dan kebutuhan. Kini guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator saja. Tidak lupa disini guru berusaha untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengairahkan kepada peserta didik agar menimbulkan peserta didik lebih aktif dan rajin dalam kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas. Ketika suasana belajar tidak menyenangkan otomatis siswa akan memberikan dampak negatif maka terjadinya kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis dalam artian peserta didik kurang meningkatkan motivasinya dan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Tentu keadaan seperti ini akan menjadi kendala terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah di rencanakan dan ditentukan sebelumnya. Seorang pendidik harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak supaya tercipta proses pembelajaran baik. Penyebab yang perlu di perhatikan mulai dari kondisi fisik, sosio emosional dan organisasional yang dimiliki siswa. Semua faktor ini harus bisa dipahami oleh semua guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Kemudian dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar sangat di

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan tepat maka akan menciptakan iklim pembelajaran yang menunjang.

Setiap proses pembelajaran di dalam kelas tentu tidak akan terlepas dari berinteraksi dua arah yang dilakukan antara guru dengan siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar harmonis, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi, serta inovasi dari kedua belah pihak. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa interaksi yang sudah dilaksanakan antara guru dan peserta didik justru akan menurunkan keefektifan belajar. Hal ini disebabkan dengan cara berkomunikasi kurang baik dimana adanya siswa kurang mengerti saat materi pembelajaran sedang disampaikan.

Sosiologi adalah salah satu bagian dalam ilmu sosial, dimana di dalamnya terdapat lebih dari satu konsep-konsep yang mengkaji berbagai fenomena dan gejala sosial relevan yang sedang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan dari sosiologi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial, memiliki sikap mental positif yang mempengaruhi setiap keputusan baik kepentingan individu maupun masyarakat.

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas tentu memiliki beberapa kesulitan atau hambatan-hambatan seperti peserta didik yang mulai merasakan kejenuhan atau bosan sehingga tidak mendengarkan dengan baik materi yang sedang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik dengan senang memilih untuk memainkan *Handpone* dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Permasalahan yang muncul berawal dari proses pembelajaran sosiologi, dimana hal ini disebabkan dari cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik lebih dominan menggunakan metode ceramah serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif dan variatif belum bisa diterapkan sepenuhnya. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menimbulkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasinya meningkat lebih berkembang. Terkait dengan permasalahan tersebut maka harus memberikan solusinya adalah seorang

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru harus bisa memberikan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menuju lebih baik lagi dengan menstimulus siswa untuk berpartisipasi secara aktif mengemukakan pendapat dan ide pemikirannya agar mudah dan dapat mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, aktif dan inovatif.

Berdasarkan hasil temuan masalah dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti ternyata masih tidak sering menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan debat karena sering menerapkan metode ceramah meskipun guru sudah menerapkan kurikulum 2013. Namun sebagian besar peserta didik menjadi cenderung untuk belajar tidak aktif dan berpikir kritis belum bagus. Kemudian dalam membuat soal guru biasanya meniru dari buku paket dan sifatnya teoritis maka memberikan pengaruh serta dampak kurang baik kepada peserta didik dalam mengembangkan materi ajar yang mereka pelajari saat itu sehingga terjadi adanya pemikiran pragmatis.

Adapun data hasil ujian akhir semester ganjil sebagai berikut:

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata Di Atas KKM	Nilai Rata-Rata Di Bawah KKM
1	X IIS 1	43.85%	56.15%
2	X IIS 2	83.50%	16.50%
3	X IIS 3	74.75%	25.25%
4	X IIS 4	43.90%	56.10%
5	X IIS 5	70.80%	29.20%
6	X IIS 6	53.65%	46.35%
7	X IIS 7	61.35%	38.65%

(Sumber: Hasil Olah Peneliti, 2016)

Berdasarkan asumsi latar belakang tersebut merupakan dasar yang sangat penting dalam melakukan penelitian, maka peneliti mengambil alternatif penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di harapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga lebih mudah dalam pemahaman materi. Berdasarkan paparan masalah di atas, maka penulis mengambil judul“ EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah secara umum adalah untuk mencari informasi tentang penyebab lebih mendalam lagi mengenai permasalahan siswa kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Maka memerlukan metode pembelajaran dan strategi yang kreatif sehingga prosedur dan tujuan akan tercapai dengan baik.

Kemudian rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh efektivitas penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 1 SMA Pasundan 1 Bandung?
2. Adakah pengaruh efektivitas penggunaan metode debat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 4 SMA Pasundan 1 Bandung?
3. Adakah perbedaan keberhasilan metode *role playing* dengan metode debat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 1 dan X IIS 4 SMA Pasundan 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran umum mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* dan debat dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran sosiologi.

Adapun tujuan khususnya adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 1 SMA Pasundan 1 Bandung

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan metode debat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 4 SMA Pasundan 1 Bandung
3. Untuk mengetahui perbedaan keberhasilan metode *role playing* dengan metode debat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 1 dan X IIS 4 SMA Pasundan 1 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya manfaat pada mata pelajaran sosiologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam akademik.
 - 2) Meningkatkan kemampuan berpikir dan melatih keterampilan siswa dalam metode pembelajaran *role playing*.
 - 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode pembelajaran debat.
 - 4) Pengalaman belajar bagi siswa untuk melatih dalam pemecahan masalah pada mata pelajaran sosiologi.
- b. Bagi Guru
 - 1) Menambah wawasan dalam menerapkan metode pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar selanjutnya.
 - 2) Memberikan masukan kepada guru agar dapat meningkatkan inovasi dalam pembelajaran sosiologi agar lebih berkualitas lagi.
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Menjadi masukan positif, bermutu, dan kualitas pembelajaran agar efektif dan efisien guna tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

- 2) Sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolah melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dan debat.
- d. Bagi Peneliti, melalui penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta ilmu dalam menerapkan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi di dalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

- BAB I** : Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II** : Tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian.
- BAB III** : Metode penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- BAB IV** : Temuan dan pembahasan. Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V** : Simpulan, Implikasi dan rekomendasi. Bab ini berisi

simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.