

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia yang hidup tidak bisa meninggalkan sejarah, sejarah menyangkut aspek kehidupan manusia yaitu mengenai ruang dan waktu, sejarahlah yang telah membentuk kehidupan masa sekarang dan akan membentuk kehidupan masa yang akan datang, Ir. Soekarno bahkan telah mengucapkan suatu kalimat “JASMERAH” yang memiliki arti Jangan sekali-kali melupakan sejarah. Kalimat itu menunjukkan dengan keras bahwa kita sebagai warga negara Indonesia harus selalu mengingat sejarah bangsa Indonesia dan sejarah perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia dalam melawan penjajah demi kemerdekaan bangsa. Namun sangat disayangkan belakangan ini para siswa atau pelajar sudah tidak ingat peristiwa-peristiwa bersejarah apa saja yang terjadi, hal itu dikarenakan *image* pelajaran sejarah yang sangat membosankan, contohnya materi yang terdapat dalam buku paket Pengetahuan Sosial Terpadu “Pada tahun 1830, Van Den Bosch memberlakukan tanam paksa. Akibatnya rakyat Indonesia semakin menderita kelaparan dan kemiskinan”. Dalam konsep pembelajaran sejarah selama ini siswa hanya menghafal tulisan yang ada di buku, padahal materi sejarah diatas dapat menjadi pembelajaran yang bermakna bagi anak maka sebaiknya pelajaran sejarah dapat di rekonstruksi peristiwa dengan merekonstruksi maka anak dapat bermain peran dan ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sejalan dengan itu maka tak heran jika mereka pun sudah tidak ingat peristiwa-peristiwa penting bersejarah yang terjadi dan berpengaruh bagi kemerdekaan bangsa Indonesia.

Kendati demikian proses pembelajaran mestinya menjadi salah satu aspek penting yang berperan dalam kesuksesan belajar, pembelajaran sejarah di sekolah seharusnya dapat dimodifikasi menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan *role-playing* agar pembelajaran sejarah menjadi pelajaran yang aktif dan menyenangkan karena sejatinya pelajaran sejarah dapat direkonstruksikan dengan model tersebut agar siswa dapat merasakan langsung peristiwa bersejarah tersebut khususnya dalam konsep penjajahan. Pembelajaran sejarah di sekolah dasar sangat monoton serasa dengan itu pembelajaran yang terjadi pun sangat tidak aktif, selama ini siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan bahkan hanya sekedar membaca dari bukunya, hal itulah yang membuat pelajaran sejarah menjadi membosankan dan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat anak untuk belajar sejarah menjadi berkurang.

Serasa dengan hal tersebut, keterampilan guru untuk mengatur kondisi kelas pun sangat berperan dimana guru menjadi figur utama dalam kelas selama pembelajaran berlangsung, dus ini menjadi sebuah tugas seorang guru untuk membuat pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam kelas, seorang guru yang memiliki keterampilan tersebut pasti mempunyai berbagai rencana pembelajaran agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

Maka selaras dengan teori Deweyan yang mengungkapkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah mengarahkan siswa untuk menjalani kehidupan dengan pengalaman yang layak atau pengalaman yang kaya, atau pengalaman bermakna (*worthwhiles experience*).

Dengan demikian beberapa hal yang telah dibahas diatas akan berdampak pada kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan terlebih pelajaran sejarah di sekolah dasar dinilai sebagai pelajaran yang penting guna siswa dapat memahami jati diri bangsa Indonesia, mengetahui sejarah bangsa Indonesia, bagai mana perjuangan bangsa Indonesia agar dapat

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

merdeka, sehingga dapat menghargai para pahlawan dan mengaplikasikan sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa hal tersebut sebagai dasar siswa agar menjadi penerus dan warga Indonesia yang baik.

Tidak heran jika kualitas atau pemahaman para siswa mengenai sejarah bangsa Indonesia menurun karena dari beberapa faktor penting diatas terabaikan, siswa hanya sekedar mengingat peristiwa atau perjuangan kemerdekaan hanya pada saat itu saja karena mereka tidak sesungguhnya memahami dan mengerti konsep perjuangan kemerdekaan itu seperti apa, jika pembelajaran sejarah dikelas berhasil maka pemahaman dan kualitas hasil belajar pun akan meningkat.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas, penelitian ini secara umum memiliki rumusan masalah “ Bagaimana Ekspresi Afeksi siswa saat belajar sejarah di kelas V SD X”. Dari rumusan masalah yang secara umum tersebut maka dirumuskan pula kedalam rumusan masalah secara khusus yaitu :

1. Bagaimana desain pembelajaran sejarah menggunakan model *Role-Playing* ?
2. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika positif siswa saat belajar perjuangan kemerdekaan dan konsep penjajahan model *role-playing* ?
3. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika negatif siswa terhadap konsep penjajahan menggunakan model *role-playing* ?

C. Tujuan Penelitian

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ekspresi afeksi siswa saat belajar sejarah, tujuan khusus dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan desain pembelajaran sejarah menggunakan model *role-playing*
2. Mendeskripsikan ekspresi pengalaman estetika positif siswa saat belajar perjuangan kemerdekaan dan konsep penjajahan menggunakan model *role-playing*
3. Mendeskripsikan ekspresi pengalaman estetika negatif siswa saat belajar perjuangan kemerdekaan dan konsep penjajahan menggunakan model *role-playing*

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini akan bermanfaat bagi :

1. Menyediakan gambaran pembelajaran sejarah mengenai perjuangan kemerdekaan dengan menggunakan model *role-playing* bagi guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar
2. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian ini.
3. Menjadi pertimbangan inovasi pembelajaran kurikulum yang selanjutnya
4. Untuk UPTD pendidikan agar dapat menerapkan pembelajaran ini.

E. Konstruksi Penelitian

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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



1. Istilah *pengalaman estetika* dalam penelitian ini respon dan reaksi siswa ketika belajar konsep perjuangan kemerdekaan dan konsep sederhana penjajahan di kelas IV Sekolah Dasar. Pengalaman estetika adalah pengalaman yang terbentuk dari tiga aspek, yaitu pikiran, perasaan dan lika-liku pembelajaran yang dialami oleh siswa. Pengalaman estetika bukan hanya pengalaman anak yang indah saja, melainkan reaksi positif dan negatif dari siswa yang muncul ketika belajar juga disebut pengalaman estetika. Pengalaman estetika siswa dapat diketahui pada pembelajaran konsep penjajahan. Pada saat pembelajaran berlangsunglah kita dapat menemukan berbagai respon murni dan reaksi apa adanya siswa yang nantinya akan membentuk pengalaman belajar.
2. Istilah *perjuangan kemerdekaan dan penjajahan* dalam penelitian ini adalah suatu konsep yang digunakan oleh peneliti kepada partisipan (siswa) untuk mendapatkan pengalaman estetika pada pembelajaran sejarah mengenai konsep penjajahan dan perjuangan kemerdekaan.

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Untuk membuat anak memahami konsep penjajahan, peneliti menghubungkannya dengan *treatment* mini penjajahan di kelas.

Untuk mendesain pembelajaran, peneliti melakukan studi dokumen dan studi literatur dengan menganalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran sejarah, RPP guru, nilai rapot siswa serta menganalisis buku ajar. Kemudian, melakukan *future map* untuk memberikan gambaran pada proses pembelajaran dan kemungkinan-kemungkinan pengalaman estetika yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung untuk selanjutnya dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan PEA.

3. Istilah *studi kasus* dalam penelitian ini adalah studi kasus menurut Stake (1995) dan Yin (2012) dimana studi kasus merupakan rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi, dimana peneliti menggambarkan analisis mendalam atas suatu kasus, sering kali program, peristiwa, aktivitas, proses, atau satu individu atau lebih. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
4. Istilah *Role-Playing* model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Namun dalam penelitian ini siswa tidak mengetahui bahwa mereka sebenarnya sedang diberikan *treatment* mini penjajahan agar mereka secara natural dapat mengeluarkan ekspresi dan afeksi mereka. Model pembelajaran *Role-playing* merupakan sebagai bagian dari simulasi

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, merekonstruksi peristiwa atau kejadian.



PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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