

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar manusia untuk mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Di zaman ini pendidikan terus berkembang seiring berkembangnya zaman. Dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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.

Pendidikan akan berlangsung dengan adanya sebuah pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne (dalam Raihan, 2020, hlm 1) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Dalam proses kegiatan pembelajaran tentunya dibutuhkan kreatifitas pendidik dalam pemberian materi pembelajaran baik dari metode ataupun media pembelajaran.

Melihat dari kondisi saat ini, pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *daring* sudah dilakukan selama hampir 2 tahun. Berdasarkan hasil observasi peneliti secara langsung, hal ini memiliki dampak yang cukup menurun pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Selain akibat dari pembelajaran daring, penurunan pemahaman belajar juga terjadi karena pembelajaran dilakukan secara monoton dan kurang kreatif. Berdasarkan pada penelitian sebelumnya pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada guru serta kurangnya kreatifitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar, Sho'idah (2020, hlm 3). Selain siswa yang pasif pembelajaran ini juga membuat siswa merasa jenuh dan bosan.

Penurunan hasil belajar serta rendahnya pemahaman materi pada siswa sekolah dasar banyak terjadi pada mata pelajaran IPS pembelajaran sejarah. Pada

hasil wawancara pada seorang guru di SD Negeri Cikudayasa 02 yaitu Ibu Meti Nurmawati, S.Pd., ternyata rendahnya pemahaman pembelajaran sejarah pada peserta didik dikarenakan pendidik hanya memberikan materi pembelajaran berupa teks tulisan yang banyak. Selain itu, berdasarkan hasil survei pada pada sekolah tersebut peserta didik juga mengatakan bahwa pembelajaran sejarah terlalu membosankan karena isinya hanya hafalan seperti nama-nama, tanggal, tahun, dan tempat serta kejadian ataupun peristiwa-peristiwa tertentu. Berdasarkan penelitian yang oleh Yanto (2015, hlm 53) menyatakan bahwa kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah dikarenakan banyaknya materi berupa hafalan. Padahal Seperti yang kita ketahui, pada mata pelajaran IPS peserta didik berorientasi pada pembentukan masyarakat demokratis dan bertanggung jawab.

Pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS juga sangat penting bagi peserta didik. Menurut Kharisma (dalam Abdi, 2020, hlm 209) pembelajaran sejarah selalu terhubung dengan pembentukan nilai sikap, semangat nasionalisme, rasa cinta tanah air, demokratis, serta patriotism. Oleh karena itu pada mata pelajaran IPS khususnya pembelajaran sejarah diperlukannya variasi serta kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik, agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Masalah tersebut menjadi sebuah tantangan bagi para pendidik untuk mengembangkan kreatifitasnya sehingga dapat mengubah pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS yang memiliki kesan negatif (membosankan) dan permasalahan peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan atau rendahnya pemahaman materi dari pembelajaran tersebut, guna menumbuhkan kesan positif (menyenangkan) dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS serta meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

Pada pembelajaran sejarah di kelas V terdapat materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan, pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, Sub Tema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Kemerdekaan. Pada materi ini diharapkan

siswa dapat mengenal dan mengetahui perjuangan yang dilakukan masyarakat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaannya. Selain itu diharapkan juga siswa dapat menyajikan peristiwa-peristiwa tersebut. Materi ini berisikan mengenai perjuangan-perjuangan yang dilakukan masyarakat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaannya, dikala banyaknya pihak asing yang tidak menyetujui kemerdekaan Indonesia, seperti belanda dan Inggris. Belanda dan Inggris datang kembali dan menyerang bangsa Indonesia baik secara fisik maupun diplomasi. Perlawanan yang dilakukan antara lain seperti Pertempuran 10 November di Surabaya, Palagan Ambarawa, Bandung Lautan Api, Medan Area, dan Serangan umum 1 maret 1949 di Yogyakarta.

Padatnya materi yang harus dipahami oleh peserta didik memerlukan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Salah satunya dengan menggunakan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang beragam serta menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guna meningkatkan pemahaman materi dan perolehan hasil belajar yang baik. Penggunaan media pembelajaran ataupun bahan ajar dan penerapan metode pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan suatu usaha yang dapat digunakan untuk pengimplementasian rencana kegiatan yang sudah disusun secara nyata serta untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Tujuan pada pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik mampu memahami konsep pembelajaran sejarah dan memiliki kemampuan berpikir kritis. peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep pembelajaran sejarah, dapat dilakukan pada perubahan proses kegiatan pembelajaran, dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Metode bermain peran merupakan metode pengajaran dimana pada kegiatan pembelajaran siswa dapat mengembangkan imajinasi ataupun penghayatan pada suatu tokoh dalam peristiwa atau cerita yang ada. Ayuningtiyas (2013, hlm 49) metode bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan

penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Sedangkan menurut Wicaksono, dkk (2013, hlm 61) bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan melalui sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu.

Kelebihan dari pengimplementasian pembelajaran dengan metode bermain peran diantaranya yaitu: (1) melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan, (2) melatih siswa untuk lebih berinisiatif dan kreatif, (3) dapat memupuk bakat terdalam yang dimiliki oleh siswa, (4) menumbuhkan sikap kerja sama pada kelompok, (5) mengajarkan siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab, (6) membina bahasa lisan siswa agar mudah dipahami oleh orang lain, Hayani (2019, hlm 226).

Metode bermain peran dapat dilakukan oleh pendidik dalam pengimplementasian pembelajaran pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Metode bermain peran itu sendiri menurut Kristin (2018, hlm 174) adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena model ini dapat dikatakan model pembelajaran yang menarik dan siswa dapat melakukan permainan dengan memerankan tokoh dalam suatu peristiwa. Metode bermain peran pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dilakukan pada pembelajaran dimana siswa dapat melakukan pembelajaran dengan memerankan tokoh-tokoh yang terdapat pada peristiwa tersebut. Dengan demikian pembelajaran dapat dilakukan dengan kreatif dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Maka pembelajaran sejarah di sekolah dasar sangatlah penting bagi peserta didik. Selain menjadi pondasi untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, tentunya pembelajaran sejarah juga sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Meningkatnya pemahaman pembelajaran sejarah terutama pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dapat diberikan pendidik dengan menerapkan

metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Dengan demikian bukan hanya peningkatan pada pemahaman tetapi juga pendidikan karakter pada peserta didik juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memutuskan untuk meneliti dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan?” rumusan masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan?
2. Bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui Bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar

siswa dalam pembelajaran sejarah”. Tujuan penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
2. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat bagi pendidik
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi pada pemahaman penggunaan metode bermain peran (*role playinnng*).
 - b. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai gambaran atau referensi dalam penggunaan metode bermain peran (*role playinnng*) pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
2. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sejarah pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
 - b. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menumbuhkan sikap bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan terkait penggunaan modul dan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

- b. Penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.