

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan esensial bagi progresivitas, transformasi, dan modernisasi sebuah negara. Dinamika kemajuan era secara tidak langsung mengimplikasikan keharusan untuk melakukan adaptasi pada tatanan edukasi. Ada sejumlah unsur yang berkontribusi terhadap mutu sistem pendidikan di Indonesia yang menjadi penentu tingkat efektivitasnya, meliputi tenaga pengajar, akademisi, peserta didik, fasilitas pendukung, serta elemen lainnya.

Mengacu pada uraian tersebut, salah satu aspek yang menentukan kesuksesan edukasi ialah aplikasi pendekatan yang diterapkan oleh pendidik selama proses kegiatan belajar mengajar. Pendekatan instruksional ini telah menjadi subjek diskusi yang intensif dalam ranah edukasi, sebab dalam proses penyajian konten pembelajaran, pendidik memikul tanggung jawab untuk dapat membuat subjek didiknya mencerna dan memahami substansi yang dipaparkan (Yusnarti & Suryaningsih, 2021 : 254).

Permasalahan metode pembelajaran di SMAN 1 Sindangkasih mencakup dalam beberapa hal. Pertama, seringkali guru-guru menggunakan metode pembelajaran yang cenderung kurang menarik dan tidak variatif yang suasana pembelajaran di kelas monoton dan membosankan. Kedua, kurangnya keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung disebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik. Ketiga, keterbatasan alat

bantu mengajar dan fasilitas yang kurang memadai di sekolah yang dapat menghambat penggunaan metode pembelajaran yang menarik di kelas. Serta, keterbatasan waktu mengajar yang mengakibatkan guru tidak bisa menguasai kelas secara maksimal, menyampaikan materi secara mendalam, dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Kreativitas adalah kapasitas reaktif yang inheren dalam seorang individu guna menyikapi ragam keperluannya. Menurut Munandar (2004: 19) kreativitas didefinisikan sebagai kompetensi untuk menghasilkan sintesis baru yang didasarkan atas data, informasi, ataupun elemen yang telah tersedia atau dikenali sebelumnya. Kondisi tersebut merujuk pada keseluruhan pengalaman serta pengetahuan yang didapatkan seorang individu sepanjang hidupnya, baik dari lingkup sekolah, ranah keluarga, maupun tataran masyarakat (Nurani, 2019 : 70).

Kreativitas penting untuk pengetahuan dan pembelajaran, karena dalam pendidikan guru tidak hanya memberikan pemahaman melainkan pendekatan dan mekanisme pembelajaran memerlukan atensi khusus guna memfasilitasi pertumbuhan kreativitas peserta didiknya. Lewat aplikasi metode pembelajaran yang kreatif, maka peserta didik akan teradaptasi untuk menanggulangi aneka tantangan dalam proses pembelajaran. Keadaan demikian akan menjadi bekal bagi individu guna menyelesaikan bermacam persoalan yang potensial maupun aktual mereka alami.

Kompetensi berpikir kreativitas memiliki urgensi tinggi guna meningkatkan penyerapan materi dan minat sejarah oleh peserta didik. Tanpa

eksistensi daya imajinasi dan kapabilitas berkreasi, level kompetensi peserta didik dalam mencerna pembelajaran sejarah akan tetap defisien, sebab kegiatan pembelajaran tersebut dipandang bersifat repetitif dan menjemukan. Kreativitas mampu mengoptimalkan daya serap peserta didik terhadap sejarah oleh karena diasumsikan bahwa strategi instruksional yang lebih atraktif akan mendorong peserta didik berpartisipasi dengan giat serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Semakin menarik pembelajaran nya, maka semakin dapat memahami konteks sejarah dengan baik.

Masalah kreativitas peserta didik di kelas muncul karena pembelajaran yang membatasi ekspresi kreatif. Hal tersebut terjadi pada saat berlangsungnya metode pembelajaran hanya berfokus pada hafalan atau pengulangan sehingga peserta didik merasa dibatasi untuk berpikir kritis. Selain itu adanya rasa tidak percaya diri peserta didik yang kurang diperhatikan oleh guru menyebabkan peserta didik sulit untuk berkreasi dan eksplorasi Azhar (2022 : 34). Terlebih dalam pembelajaran sejarah ini peneliti menggunakan materi detik-detik proklamasi yang akan menciptakan keterikatan secara emosional terhadap materi, hal tersebut dapat meningkatkan peserta didik terhadap pelajaran sejarah karena mereka akan merasakan emosional dengan cerita atau tokoh sejarah. Selain meningkatkan kreativitas, Fenomena ini akan mendorong peserta didik agar memiliki dorongan internal yang lebih tinggi.

Tersedia beragam pendekatan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kreativitas peserta didik di dalam ruang kelas, salah satu contohnya ialah pendekatan pembelajaran *role playing*. Pendekatan *role playing* adalah suatu strategi pembelajaran yang atraktif bagi peserta didik, di mana mereka dapat memeragakan figur-figur sejarah agar mampu menyelami berbagai peristiwa pada era terdahulu Azhar (2022 : 21).

*Role playing* adalah sebuah metode di mana peserta didik memperagakan suatu kondisi imajinatif yang memiliki sasaran untuk menunjang realisasi pemahaman personal, mengoptimalkan keahlian, melakukan analisis terhadap tindak-tanduk, atau mendemonstrasikan kepada individu lain mengenai cara seseorang bertindak atau semestinya bersikap. Apabila pendekatan pembelajaran ini diaplikasikan pada mata ajar sejarah, maka akan sangat berfaedah untuk mengingat peristiwa masa lalu, dan peserta didik akan mencerna substansi yang akan diperagakan. Pendekatan ini pun akan mendorong subjek didik untuk berpartisipasi dalam alur pembelajaran sehingga skor partisipasi peserta didik terus mengalami peningkatan serta terbiasa untuk bersikap kreatif.

Mengacu pada sebuah kajian yang dilaksanakan oleh Desi Rahmadani dan Yulhendri (2022) dengan judul ‘Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi di SMAN 8 Padang’, diperoleh temuan mengenai adanya eskalasi pada capaian *critical thinking* subjek didik melalui pemanfaatan metode pembelajaran *role playing*. Di samping itu, sebuah studi oleh Hermawan,

Imam Suyitno, dan Maryanti pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Metode *Role Play* dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Makassar” mengemukakan bahwa aplikasi metode *role playing* secara signifikan mengeskalisasi motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 10 Makassar. Implementasi metode *role playing* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap dorongan belajar yang dimiliki subjek didik di institusi tersebut.

Berdasar dari penjelasan tersebut, kajian ini menyajikan sebuah elemen kebaruan yang diposisikan pada variabel (y), yakni kreativitas. Penulis memiliki sasaran guna menyajikan sebuah telaah yang lebih menyeluruh terkait dampak dari metode pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas subjek didik.

Berdasarkan temuan pengamatan yang dilaksanakan pada 26 September 2024 di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih, teridentifikasi bahwa subjek didik menghadapi sejumlah masalah. Satu di antara masalah itu ialah eksistensi minat subjek didik terhadap pembelajaran sejarah yang diiringi dengan kendala dalam mencerna materi, disebabkan pendekatan yang diaplikasikan oleh pendidik masih bertumpu pada metode ekspositori dan diskusi. Di samping itu, tingginya kuantitas materi hafalan turut memicu subjek didik untuk merasakan saturasi serta kebosanan. Sejumlah subjek didik beranggapan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini berjalan bersifat repetitif dan menjemukan. Alur pembelajaran sejarah yang diselenggarakan belum memperlihatkan efektivitas yang optimal; beberapa

peserta didik tidak memusatkan perhatian ketika pendidik sedang memaparkan materi, sementara sebagian lainnya justru berinteraksi non-edukatif dengan rekannya, ada juga yang keluar kelas. Pelajaran sejarah banyak mengandung hafalan yang mengharuskan anak untuk mengingat setiap materi yang disampaikan. Sedangkan penggunaan metode ceramah hanya membuat peserta didik mengingat materi sementara bahkan ada yang tidak mengingat materi sama sekali.

Berdasarkan sejumlah permasalahan hasil observasi, dapat ditarik simpulan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mencapai efektivitas optimal, serta diiringi rendahnya tingkat kreativitas peserta didik. Penulis memiliki ketertarikan untuk mengkaji metode pembelajaran *role playing* dalam mata ajar sejarah Indonesia, terutama pada substansi bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan. Penulis memiliki asumsi bahwa melalui pemanfaatan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik serta berekspektasi hal tersebut dapat mewujudkan sebuah iklim ruang kelas yang lebih atraktif dan berdaya guna.

Berdasar dari latar belakang masalah tersebut, maka penyusun studi melaksanakan sebuah kajian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih”

## 1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada kajian ini ialah apakah terdapat dampak dari metode pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia mengenai materi detik-detik proklamasi kemerdekaan.

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia?

## 1.3 Definisi Operasional

### 1.3.1 Metode Pembelajaran *Role Playing*

*Role playing* adalah sebuah metode pembelajaran yang mekanisme aplikasinya melibatkan peragaan ringkas atas figur-figur dalam sejarah pada sebuah kondisi spesifik, yang bertujuan untuk merekonstruksi kejadian-kejadian sejarah, fenomena-fenomena kontemporer, ataupun skenario yang berpotensi terjadi di era mendatang.

### 1.3.2 Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah kompetensi individual untuk menghasilkan suatu hal yang anyar dan lain dari yang telah ada, yang dapat berwujud konsep pemikiran ataupun produk konkret, serta memberikan manfaat baik bagi individu itu sendiri maupun untuk orang lain.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka sasaran dari kajian ini ialah untuk mengidentifikasi dampak pendekatan pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas subjek didik dalam mata pelajaran sejarah Indonesia materi detik-detik proklamasi kemerdekaan.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam hubungannya dengan kreativitas subjek didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi detik-detik proklamasi kemerdekaan kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih.
2. Untuk menganalisis dampak metode pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas subjek didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi detik-detik proklamasi kemerdekaan kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih.

#### 1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan implikasi dari pencapaian sasaran serta jawaban atas rumusan masalah, yang terbagi ke dalam dua dimensi, yakni faedah teoretis dan faedah praktis:

##### 1.5.1 Kegunaan Teoritis

Temuan dari kajian ini diekspektasikan mampu berfungsi sebagai acuan untuk riset-riset selanjutnya yang berhubungan dengan kreativitas subjek didik.



### 1.5.2 Kegunaan Praktis

#### 1.5.2.1 Bagi Sekolah

Temuan riset ini diharapkan dapat memajukan proses pembelajaran agar senantiasa berlangsung secara optimal, khususnya melalui aplikasi metode pembelajaran yang berdaya guna dalam usaha untuk mengeskalisasi kreativitas subjek didik.

#### 1.5.2.2 Bagi Peserta Didik

Aplikasi metode pembelajaran *role playing* mampu membina keteguhan diri subjek didik untuk mengemukakan ide, gagasan, serta argumentasi yang dimiliki dalam mata pelajaran sejarah Indonesia.

#### 1.5.2.3 Bagi Guru

Kajian ini dapat menyajikan sumber data dan acuan pembaruan mengenai metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kreativitas subjek didik, serta sanggup mewujudkan iklim belajar yang dinamis yang menunjang paradigma pembelajaran yang berorientasi pada subjek didik.