

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dijalani oleh individu ataupun kelompok guna dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Secara fungsional, Pendidikan berperan penting dalam membantu peserta didik melaksanakan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan lingkungannya (Haderani, 2018:44). Menurut Alpian, dkk (2019:67) menyatakan bahwa pendidikan tidak akan ada habisnya dan pasti mengalami pembaharuan karena pendidikan akan menjadi salah satu proses yang pasti dilalui selama kehidupan manusia berlangsung untuk mengembangkan kehidupan nya masing-masing. Hal lain nya karena sistem pendidikan akan terus mengupayakan segala hal agar manusia tetap mengembangkan potensi diri nya yang sesuai dengan nilai-nilai bermasyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah proses yang berlangsung secara terus-menerus dan berkesinambungan, yang berfungsi sebagai sarana dan wadah bagi banyak manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap serta mengembangkan diri demi kelangsungan hidup.

Pembelajaran sejarah adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai peristiwa di masa lampau serta mengaitkannya dengan konteks keadaan saat ini dan masa depan. Hal ini biasanya melibatkan pengembangan kesadaran historis, kemampuan berfikir kritis dan pemahaman tentang keragaman sosial budaya. Sejalan dengan pendapat Yakiba & Aman (2017:480) pembelajaran Sejarah merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengintegrasikann pemahaman terhadap peristiwa masa lampau yang memiliki keterkaitan erat dengan kondisi masa kini. Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah meningkatkan pengetahuan, membentuk sikap dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memahami dinamika perubahan masyarakat serta membangun identitas kebangsaan. Selain itu pembelajaran sejarah memiliki fungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang agar terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini biasanya mencakup pada keinginan untuk mencapai tujuan akademis, meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan baru. Wang, dkk (2018:70) juga menyatakan bahwa factor internal seperti tujuan, minat, nilai dan persepsi efikasi diri serta factor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan sosial dan persepsi guru terhadap kemampuan peserta didik, memengaruhi motivasi belajar. Maka dari itu, peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan membantu jalannya proses tersebut untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Terdapat beberapa indikator yang dijadikan acuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. Menurut Uno (2014), indikator motivasi belajar peserta didik meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar, 3) harapan serta cita-cita di masa depan, 4) penghargaan yang diperoleh selama belajar, 5) keterlibatan dalam kegiatan belajar yang menarik dan 6) terciptanya situasi belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-1 SMAN 1 Cisaat, terdapat permasalahan terkait motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh metode yang digunakan oleh guru masih berupa ceramah dan diskusi. Permasalahan lainnya yang ada pada kelas XI-1 yang pertama adalah kurang nya dorongan peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam belajar sehingga mereka kurang memiliki keinginan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran di dalam kelas. Kedua peserta didik tidak memiliki kebutuhan yang pasti ketika belajar pelajaran sejarah, artinya bahwa metode belajar sejarah yang dibawa oleh guru tidak memiliki kebaruan karena sering menggunakan metode ceramah. Ketiga karena pembelajaran tidak dirancang dengan cara inovatif ketika berada di kelas membuat peserta didik kurang aktif dan tidak disiplin yang menyebabkan peserta didik tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran, guru berperan strategis dalam merancang dan menerapkan metode yang efektif serta inovatif sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut untuk menjadikan peserta didik yang memiliki semangat dan tujuan ketika mengikuti pembelajaran sejarah. Selain itu diharapkan dapat membantu serta mendorong kebutuhan pengetahuan peserta didik selama proses belajar. Maka pada akhirnya peserta didik akan menemukan makna yang berarti ketika belajar pelajaran sejarah. Salah satu pendekatan yang dinilai potensial untuk meningkatkan motivasi belajar adalah metode bermain peran, metode ini bersifat aktif, partisipatif dan kontekstual karena melibatkan siswa dalam situasi simulatif yang menyerupai kehidupan nyata. Melalui bermain peran, peserta didik tidak hanya mendengarkan materi tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar dengan menjalankan peran tertentu, berinteraksi dengan teman serta mengekspresikan ide dan perasaannya secara bebas. Guru dapat menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Restiana Dwi (2024) membahas tentang pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Mufi Fathuroh dan Aman (2018) membahas tentang efektivitas menggunakan metode bermain peran terhadap prestasi belajar. Penelitian selanjutnya adalah mengenai upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar melalui penerapan metode bermain peran dengan media lagu yang dilakukan oleh Laelly Rohamawati (2020). Namun penelitian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar belum ditemukan dalam referensi lainnya. Oleh sebab itu penelitian ini akan menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik.

Fokus penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Cisaat dengan jenis penelitian menggunakan kuantitatif pendekatan kuasi eksperimen. Merujuk pada penjelasan di atas, peneliti merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Sejarah Kelas XI di SMAN 1 Cisaat”. Diharapkan penggunaan metode pembelajaran ini mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka masalah dalam penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Cisaat, Kabupaten Sukabumi?”

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bertindak seolah-olah mereka menjadi tokoh tertentu yang sesuai dengan peran dan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode ini, peserta didik seakan sedang mementaskan suatu peristiwa atau pengalaman yang relevan dengan realitas kehidupan mereka.

1.3.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan Upaya yang dilakukan individu selama proses pembelajaran untuk memberikan arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi ini muncul dari factor psikologis non-intektual yang berperan membangkitkan semangat belajar setiap individu. Menurut Clayton dalam Hamdu (2011:83), motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melaksanakan berbagai aktivitas belajar yang terdorong oleh keinginan kuat dalam mencapai prestasi atau hasil belajar yang terbaik.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu “Mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Cisaat, Kabupaten Sukabumi”

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah secara signifikan.
- b. Penelitian ini bertujuan agar pendidik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan metode pembelajaran bermain peran.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

1.5.2 Kegunaan Empiris

Bagi penulis, penelitian ini menjadi pengalaman berharga untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas, sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran di masa mendatang.

1.5.3 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran dan efektif di SMAN 1 Cisaat.