BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern, salah satu upaya yang dilakukan untuk memajukan suatu bangsa dalam rangka peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) diantaranya adalah melalui pendidikan. Manusia merupakan subjek setiap perkembangan, perubahan, dan kemajuan di dalam masyarakat. UU No. 20 tahun 2003 dalam pasal I ayat I tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan 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.

Diselenggarakannya pendidikan adalah untuk tujuan dan pandangan hidup peserta didik, menurut UU No. 20 tahun 2003 dalam pasal 3 "Tujuan pendidikan nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan kepada UU No. 20 tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah pendidikan tentang pembentukan karakter bangsa. Pendidikan bukan lagi merupakan suatu kewajiban bagi peserta didik melainkan merupakan suatu kebutuhan untuk kelangsungan hidupnya. Dengan pendidikan, peserta didik mampu menjadi generasi muda yang mempunyai ilmu pengetahuan, berperilaku yang baik, mampu mengamalkan ilmunya baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain dan menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa dan agama.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, dewasa ini tujuan pendidikan itu masih belum tercapai, sesuai dengan fakta-fakta dilapangan seperti sikap dan perilaku siswa yang kurang baik di lingkungan masyarakat. Artinya, telah terjadi masalah di dalam proses pendidikan. Dalam pembentukan karakter disamping keluarga dan lingkungan sosial, sekolah sangat berperan aktif dalam proses tersebut. Sekolah sebagai sarana proses pendidikan yang bertanggung jawab tidak hanya mencetak siswa yang unggul dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tetapi pembentukan jati diri, kepribadian peserta didik. Berdasar permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masalah pendidikan yang ada di sekolah. Sebab pendidikan dipengaruhi oleh sekolah. Pengaruh sekolah terhadap masyarakat pada dasarnya tergantung pada kualitas sekolah itu sendiri, semakin baik kualitas sekolah maka lulusan membawa pengaruh baik bagi kemajuan dan perkembangan masyarakat.

Proses pembelajaran di samping memberikan materi ajar yang sudah menjadi tujuan utama dari pendidikan, para pendidik dapat memberikan pendidikan karakter yang cukup untuk bekal meneruskan pembangunan bangsa kelak yang akan dilanjutkan oleh pelajar dari generasi muda sekarang ini. Dengan memberikan pendidikan berkarakter, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menerapkan nilai-nilai moral pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan. Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Zulfaeda Retnani bahwa, penyerapan nilai dari sebuah materi sejarah kepada siswa akan lebih optimal apabila materi tersebut disampaikan dengan metode yang tepat, bermain peran dalam proses pembelajaran adalah siswa berperan sebagai pelaku utama dan diumpamakan sebagai pelaku sejarah dari materi yang sedang disimulasikan. Secara tidak langsung siswa akan merasakan emosi dari kejadian tersebut. Emosi yang dirasakan akan masuk ke dalam benak siswa sehingga siswa dapat menghayati perannya. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sejarah materi pokok Perlawanan Masyarakat Indonesia melawan kekuasaan asing adalah model pembelajaran tipe *role playing*, di mana model dan tipe pembelajaran ini, mengajak siswa untuk menjwai dan menghayati peran sehingga tumbuh jiwa nasionalisme diri siswa .

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* pada Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Perlawanan Masyarakat Indonesia Melawan Kekuasaan Asing terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 4 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2013/2014”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan respon siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dalam pembelajaran sejarah materi pokok perlawanan masyarakat Indonesia melawan kekuasaan Asing di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan rasa nasionalisme siswa di kelas IX IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pembelajaran sejarah terhadap peningkatan rasa nasionalisme siswa di kelas IX IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

C. Definisi Operasional

Agar fokus penelitian jelas, diperlukan penjelasan dengan mengemukakan definisi konsep sebagai berikut:

1. Menurut kamus bahasa Indonesia (2008:1045), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Heriawan *et al*, 2012:131). Dalam Pembelajaran sejarah materi pokok Perlawanan Masyarakat Indonesia melawan kekuasaan asing, metode *role playing* diharapkan mampu menjadikan perubahan yang berbeda dalam karakteristik siswa setelah melakukan pembelajaran sejarah dan melakukan suatu peran. Materi tentang Perlawanan Masyarakat Indonesia melawan kekuasaan asing merupakan materi yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme pemuda Indonesia.
3. Nasionalisme atau cinta tanah air merupakan cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan, fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa (Daryanto, 2013:139).

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses dan respon siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dalam pembelajaran sejarah materi pokok perlawanan masyarakat Indonesia melawan kekuasaan Asing di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan rasa nasionalisme siswa di kelas IX IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pembelajaran sejarah terhadap peningkatan rasa nasionalisme siswa di kelas IX IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

E. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek Strategi Belajar Mengajar (SBM).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Siswa termotivasi sehingga senang untuk belajar sejarah
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa
- 3) Meningkatkan kedisiplinan siswa

- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM)
- 5) Meningkatkan rasa nasionalisme setelah mempelajari sejarah materi pokok perlawanan masyarakat Indonesia melawan kekuasaan asing

b. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam Proses Belajar Mengajar di kelas sebagai peningkatan rasa nasionalisme siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya.
- 2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran supaya lebih bermakna dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran tipe *role playing* serta pengaruh dan perkembangan siswa setelah penggunaan model pembelajaran tipe *role playing*.