I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesungguhnya di dalam diri manusia mempunyai rasa ingin tahu secara al (motivasi dalam diri manusia), didorong oleh keinginan untuk berinteraksi, mengenal dan memahami lingkungan sekitar mereka. Sejalan dengan pertumbuhannya, ketertarikan dan semangat untuk belajar mulai berkembang. Anak-anak mulai masuk ke dalam lingkungan sekolah yang mengharuskan belajar dan mencapai target nilai yang ditentukan, hal tersebut mengakibatkan anak harus memiliki kemampuan ekstra dalam belajar, keadaan seperti ini dapat menyebabkan kebosanan dan beban bagi siswa, belum lagi keadaan guru menggunakan program pembelajaran yang monoton, siswa semakin bosan hingga berdampak pada tingkah laku belajar siswa yang kurang berkembang.

Berkurangnya motivasi dan munculnya kebosanan di kelas dapat mengarah pada masalah kedisiplinan. Siswa yang tidak tertarik pada apa yang mereka pelajari atau tidak melihat adanya relevansi di dalamnya bisa menjadi gangguan di kelas, karena adanya perbedaan nilai dan tujuan antara siswa dan sistem (guru). faktor penyebab kemalasan siswa dapat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor lingkungan yang kurang mendukung siswa untuk memahami makna belajar.

Akibat dari kemalasan hingga menyebabkan kenakalan tersebut maka guru senantiasa mencoba bermacam cara untuk memotivasi siswanya. Namun sangat disayangkan, kebanyakan cara yang digunakan adalah negatif, seperti ancaman, hukuman dan paksaan. Berapa kali kita mendengar guru mengancam memberikan nilai jelek pada seorang siswa karena dia tidak mau belajar giat atau memberikan hukuman kepada siswa. Guru menggunakan cara-cara ini karena tampak paling mudah untuk dilakukan. Banyak guru yang tidak peduli dan tetap menerapkan metode ini, termasuk menggunakan kekerasan fisik untuk mendisiplinkan siswanya. Metode seperti ini tidaklah tepat. Di samping itu, metode semacam ini seringkali tidak efektif dan hasilnya justru kebalikan dari yang diharapkan. Bukannya memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik, namun membuat siswa semakin tertekan, gelisah, takut terhadap gurunya, rasa percaya dirinya turun dan merasa tidak aman dan nyaman di sekolah. Menggunakan kekerasan untuk memecahkan masalah bukanlah suatu jalan keluar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Tugas guru sebagai pengajar dan pendidik diantaranya adalah untuk menjadikan siswanya menjadi manusia yang bertaqwa, bermoral, mampu mengatur emosinya, disiplin dalam belajar serta memiliki keterampilan berkomunikasi dan memecahkan masalah. Menggunakan kekerasan tidak termasuk di dalamnya (Mudjiono, 2006;86).

Guru yang baik menerapkan metode positif untuk memotivasi siswa, sehingga mereka merasa bersemangat untuk belajar dan merasa dihargai, mau bekerja, giat belajar, mengikuti peraturan, mempelajari nilai-nilai positif dan keterampilan

hidup hal itulah yang harus digali dalam diri siswa dengan menggunakan metode-metode belajar yang inovatif.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi siswa untuk bekerja dan belajar yaitu di antaranya ketertarikan siswa pada mata pelajaran, persepsi tentang manfaat yang diperoleh, keinginan untuk berprestasi, rasa percaya diri, gender, status sosio-ekonomi serta kesabaran dan ketekunan (Santoso, 2002;53). Tentunya tidak semua siswa memiliki motivasi yang sama, masing-masing siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda. Meskipun demikian, seberapapun tingkat motivasi siswa akan dapat berubah oleh keadaan atau kejadian, baik maupun buruk, yang terjadi di kelas. Terdapat prinsip-prinsip umum yang dapat diaplikasikan guru untuk memotivasi siswa, kegiatan pembelajaran yang baik tiap harinya dapat menjadi salah satu modal untuk mencegah rasa malas siswa. Kebanyakan siswa menanggapi secara positif kegiatan belajar pembelajaran di kelas yang baik oleh guru yang antusias dan sungguh-sungguh tertarik terhadap siswa dan pelajaran yang diajarkannya. Kegiatan yang dilakukan guru di kelas untuk meningkatkan pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa dengan sendirinya tercipta, maka terciptalah situasi belajar yang baik

Hakekat belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan ketrampilan dengan cara mengolah bahan ajar (Mudjiono, 2006;101). Dalam belajar individu menggunakan ranah-ranah kognetif, afektif dan psikomotorik (Sardiman, 2004;22). Akibat belajar tersebut maka kemampuan kognetif, afektif dan psokomotorik makin bertambah baik. Disamping itu belajar merupakan proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan, dan proses berbuat melalui

berbagai pengalaman (Sabri Alisuf, 1997;69). Interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara pencapaian tujuan pembelajaran. Persoalan yang timbul dalam konteks itu adalah mampukah siswa belajar dengan memanfaatkan segala kemampuan yang dimiliki dalam situasi serta kondisi yang ada dilingkungannya untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Pendidikan sejarah merupakan ilmu yang mempelajari proses perubahan dan keberlanjutan dalam dimensi waktu, maka pembelajaran sejarah di sekolah perlu dilaksanakan untuk membangun pemahaman keilmuan berperspektif waktu, memori bersama, dan kesadaran terhadap nilai inti bangsa (Russeffendi, 1980;107).

> Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman sejarah, melalui pembelajaran sejarah siswa dapat mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau dan dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah kehidupan masyarakat dunia (Isjoni, 2007;82).

Pembelajaran Sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong siswa berfikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami

kehidupan masa kini dan yang akan datang, memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, mengembangkan kemampuan intelektual dan ketrampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Evaluasi hasil belajar mata pelajaran sejarah di dalam kelas diarahkan untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar . Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan apresiasi dan kreatifitas guru sehingga tercipta situasi belajar yang kondusif.

Kreatifitas guru dibutuhkan dalam mengolah materi mata pelajaran sejarah yang terkadang membosankan maka disusunlah desain model pembelajaran pendidikan dalam hal ini adalah berkenaan dengan mata pelajaran sejarah yang dapat memberikan wahana baru agar proses pembelajaran sejarah lebih menarik dan kontributif terhadap nilai-nilai spiritual dan intelektual siswa. Ada beberapa model pembelajaran di antaranya model pembelajaran Dick, carey & carey, model pembelajaran Rothwell & Kazanas dan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE). Berdasarkan judul penelitian penulis mengambil model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis, design, development, implementation, evaluation. Model pembelajaran ADDIE lebih simpel namun tepat sasaran pada target pembelajran yaitu memotivasi siswa dan model pembelajaran ADDIE memberi keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran.

kehidupan masa kini dan yang akan datang, memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, mengembangkan kemampuan intelektual dan ketrampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Evaluasi hasil belajar mata pelajaran sejarah di dalam kelas diarahkan untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar . Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan apresiasi dan kreatifitas guru sehingga tercipta situasi belajar yang kondusif.

Kreatifitas guru dibutuhkan dalam mengolah materi mata pelajaran sejarah yang terkadang membosankan maka disusunlah desain model pembelajaran pendidikan dalam hal ini adalah berkenaan dengan mata pelajaran sejarah yang dapat memberikan wahana baru agar proses pembelajaran sejarah lebih menarik dan kontributif terhadap nilai-nilai spiritual dan intelektual siswa. Ada beberapa model pembelajaran di antaranya model pembelajaran Dick, carey & carey, model pembelajaran Rothwell & Kazanas dan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE). Berdasarkan judul penelitian penulis mengambil model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis, design, development, implementation, evaluation. Model pembelajaran ADDIE lebih simpel namun tepat sasaran pada target pembelajran yaitu memotivasi siswa dan model pembelajaran ADDIE memberi keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah dianggap menjemukan sehingga motivasi belajar siswa rendah.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar sejarah adalah ditinjau dari penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat
3. Penggunaan model pembelajaran Dick, carey & carey untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung
4. Penggunaan model pembelajaran Rothwell & Kazanas untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung
5. Penggunaan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE) untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung

A. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu mengenai Penggunaan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE) untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE) kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran analisis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE) kelas X di SMA Negeri 13 Bandar Lampung?

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoretis
   a. Sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang diperoleh di peguruan tinggi yang berhubungan dengan dunia pendidikan.
   b. Dapat digunakan sebagai dasar untuk memecahkan masalah yang timbul yang berhubungan dengan motivasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA 13 Bandar Lampung.
   c. Memberikan bahan masukan dan bahan pertimbangan kepada instansi terkait dalam pengambilan kebijakan selanjutnya.

. 2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa, membantu memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
b. Bagi guru, memudahkan guru untuk melatih keterampilan-keterampilan khusus untuk membantu siswa dalam belajar sejarah

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

A. Ruang lingkup obyek penelitian tentang motivasi belajar
B. Ruang lingkup subyek penelitian yaitu siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
C. Ruang lingkup lokasi penelitian yaitu di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
D. Ruang lingkup waktu penelitian yaitu Tahun Pelajaran 2010/2011
E. Ruang lingkup ilmu adalah Pengajaran Sejarah