

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pembelajaran di sekolah merupakan bagian dari Fokus pendidikan yang bukan sekedar memiliki kemampuan kognitif saja, namun juga berfokus pada ketrampilan siswa dan yang lebih penting untuk mewujudkan perubahan tingkah laku. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yakni UU Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 3, bahwa pada dasarnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sekretaris Negara RI, 2003: 4).

Guna mewujudkan tujuan tersebut, maka dalam pendidikan formal peran guru sebagai ujung tombak dalam mengubah perilaku siswa menuju taraf perkembangan dan penanaman sikap serta perilaku siswa, sangat diperlukan ketrampilan dan professional guru dalam mengkondisikan serta menerapkan manajemen pendidikan yang tepat. Ada beberapa faktor penentu keberhasilan belajar siswa antara lain : kondisi eksternal siswa, yakni faktor dari luar siswa yang meliputi, lingkungan sekolah, guru, teman, keluarga, orang tua, teman bergaul dan lain sebagainya. Guru sebagai ujung tombak dalam keberhasilan siswa, menurut pasal 10 ayat 1 UU No. 14 / 2005, tentang Undang – Undang tentang Guru dan Dosen mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan

kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Hamid Awaludin, 2007:5).

Namun di satu sisi lain tidak semuanya tujuan pendidikan tersebut yang telah direncanakan dan ditargetkan akan berjalan mulus tanpa hambatan. Ada beberapa permasalahan yang harus dipecahkan guru dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi diantaranya adalah rendahnya minat belajar siswa, rendahnya tingkat penguasaan materi oleh siswa serta adanya kekurangan daya dukung berupa sarana dan prasarana. Masih ada faktor lain yang membuat siswa dalam belajar mengalami kejenuhan, yakni kurang tepatnya guru memilih metode pembelajaran. Sebagai salah satu contoh pada saat guru menyampaikan materi tentang pelajaran P.Kn.

Dalam penyampaian materi PKn guru harus pandai-pandai mengemas penyampaian materi tersebut agar siswa tergugah semangatnya untuk belajar. Sebab yang terjadi saat sekarang adalah siswa merasa menganggap mudah mempelajari PKn, sehingga ada perasaan mengesampingkan materi pelajaran itu. Padahal tujuan mempelajari PKn bukan hanya sekedar siswa tahu dan memahami konsep yang disampaikan guru, namun lebih dari itu siswa harus tertanam sikap saling menghargai dan menghormati dengan orang lain sebagai konsekwensi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan. Konsekwensi itu menyaratkan bahwa dalam pembelajaran di SD sangat diperlukan penerapan metode yang bervariasi yang tidak menjemukan siswa, tetapi menysasar terhadap aspek penguasaan materi siswa yakni dengan menerapkan metode bermain peran. Penggunaan metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, penghayatan

serta penanaman sikap dan perilaku yang mendasar. Namun di SD Negeri 02 Mojoroto belum menggunakan metode bermain peran dalam menyajikan materi Pkn, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan memfokuskan pada penggunaan metode bermain peran terhadap materi kebebasan berorganisasi. Dengan metode ini, diarahkankan mampu memberikan contoh penanaman sikap dan watak anak sejak dini, agar terbiasa berperilaku yang baik dan akan terbentuk perilaku yang sesuai dengan peradaban.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini akan mengangkat permasalahan tentang peningkatan hasil belajar PKn tentang kebebasan berorganisasi dengan metode bermain peran pada siswa kelas V semester II di SD Negeri 02 Mojoroto kecamatan Mojogedang kabupaten Karanganyar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penggunaan metode bermain peran sebagai upaya membangkitkan keteladanan terhadap sikap-sikap yang demokratis dalam kehidupan siswa.
3. Penyampaian materi kebebasan berorganisasi akan lebih relevan dengan menerapkan metode bermain peran.
4. Penggunaan bermain peran akan meningkatkan hasil belajar PKn.

C. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang materi kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V semester II di SD Negeri 02 Mojojoto ?

D. Tujuan Penelitian.

Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn pada siswa kelas V semester II dengan menggunakan metode bermain peran di SD Negeri 02 Mojojoto kecamatan Mojojodang Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi guru.
 - a) Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan metode bermain peran sebagai upaya membangkitkan minat siswa dalam belajar.
 - b) Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan metode bermain peran.
 - c) Memberi pedoman bagi guru untuk dapat menerapkan teori kependidikan pada siswa sesuai dengan permasalahan aktual yang berkembang dalam masyarakat, melalui penerapan metode bermain peran.

b. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode interaktif, diantaranya dengan metode bermain peran.
- 2) Kepala sekolah sebagai pucuk pimpinan di sekolah perlu mensosialisasikan pada guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn agar aspek psikomotorik dapat tercapai.

c. Bagi Siswa

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan metode bermain peran akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn.
- b) Meningkatkan kreativitas berfikir siswa, menanamkan keteladanan dari pelaksanaan pembelajaran P.Kn dengan metode bermain peran.
- c) Membantu siswa lebih memahamai materi pembelajaran tentang materi kebebasan berorganisasi.
- d) Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran PKn.