

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah faktor terpenting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang berkualitas. Selain pendidikan berperan untuk menciptakan kecerdasan bangsa. Di era globalisasi seperti saat ini, Masyarakat Indonesia mulai sadar dalam pentingnya pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk meraih tujuan Pendidikan Nasional di Indonesia.

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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. SIKDIKNAS (2003: 5)

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi di Sekolah Dasar adalah berlangsungnya pembelajaran yang kurang bermakna bagi perkembangan pribadi dan watak siswa, yang berakibat hilangnya kepribadian dan kesadaran akan makna hakiki kehidupan. Rendahnya kemampuan siswa disebabkan oleh faktor dari diri siswa sebagai pelajar dan faktor lingkungan.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang perlu ditingkatkan kualitasnya khususnya di SD N Pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen adalah Pkn. Pada waktu pembelajaran dilakukan secara konvensional,

hasil belajar siswa kelas V SD Negeri pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai PKn yang belum memenuhi Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Dari 33 siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM hanya 16 anak, selain itu dalam pembelajaran tersebut siswa bersifat pasif. Siswa belum paham dengan materi yang dipelajari. Selain itu alasan lain disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan metode yang inovatif pada pembelajaran PKn. Kemampuan guru yang kurang dalam menggunakan metode-metode yang inovatif, membuat siswa kurang tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat tidak memperjelas isi pesan bahkan akan membingungkan siswa. Siswa akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang mereka anggap menarik.

Pembelajaran PKn pada siswa Sekolah Dasar memang diperlukan metode yang tepat agar menarik perhatian siswa. Pembelajaran PKn mengarahkan siswa menjadi warga Negara yang demokratis, yang menghargai perbedaan, dan mencintai keadilan dan kebenaran. Hal itu banyak mengandung keabstrakan, sehingga siswa sulit untuk memahami. Dalam hal ini apabila pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selama ini dalam pembelajaran PKn guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila ini dibiarkan terus menerus, maka hasil belajar siswa akan menurun.

Selain faktor dalam mengajar, pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan aktivitas lain, seperti melamun, mencorat-coret buku, mengusili teman, dan berbicara dengan teman sebangku. Ketika ditanya tentang kejelasan materi yang disampaikan, siswa hanya diam. Hal ini membuktikan mereka belum paham dengan materi yang dipelajari.

Terkait dengan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKn, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Agar pembelajaran PKn memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa serta memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan perkembangan fisik dan psikis anak terutama di kelas V. sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peneliti beranggapan dengan menggunakan role playing dapat mengatasi permasalahan di atas. Materi yang dirasa sulit adalah materi tentang “menghargai keputusan bersama”. Dalam materi ini terlalu banyak konsep abstrak, sehingga siswa dirasa sulit memahaminya. Penerapan metode role playing pada bahasan “menghargai keputusan bersama” siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Dimana mereka berperan langsung menjadi orang yang sedang melakukan musyawarah. Demikian siswa akan benar-

benar menghayati perannya, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi tersebut.

Alasan digunakan metode role playing ini antara lain agar: (1) siswa tidak merasa jenuh ketika mereka belajar PKn di dalam kelas, (2) siswa dapat memahami konsep menghargai keputusan bersama yang selama ini mereka anggap sulit, (3) guru dapat merangsang siswa untuk ikut serta dan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa fokus pada pembelajaran.

Atas dasar uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS V SD N PELEMGADUNG 1 KARANGMALANG SRAGEN TAHUN AJARAN 2010/2011”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Dari latar belakang tersebut agar permasalahan yang dikaji terarah, maka peneliti berusaha membatasi masalah-masalah tersebut sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep belajar PKn materi menghargai keputusan bersama yang pembelajaran menggunakan metode *role playing*.
2. Peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode *role playing*.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Apakah metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran PKn pada siswa kelas V SD N Pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberikan tujuan umum dan khusus.

##### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui apakah penggunaan metode role playing dalam peningkatan hasil belajar PKn.

##### **2. Tujuan Khusus**

Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD N Pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen Tahun Ajaran 2010/2011.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terutama dalam pengajaran PKn pada siswa kelas V SD N Pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain khususnya permasalahan yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa penggunaan metode role playing dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran PKn. Sehingga kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran PKn yang selama ini dapat diatasi.

### b. Bagi Siswa

Metode role playing dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan instansi terkait dalam penyusunan dan melaksanakan program pembinaan kepada guru, khususnya guru PKn di SD N Pelemgadung 1 Karangmalang, Sragen.