# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan dapat dilakukan baik secara formal maupun non formal. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pengajar harus mampu mengajar dengan baik. Slameto (1991:84) menjelaskan bahwa "Mengajar adalah mengusahakan terciptanya suatu situasi yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar".

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai pembimbing atau fasilitator saja. Oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif dalam mengajar. Tetapi pada kenyataannya di lapangan, dalam proses pembelajaran formal di sekolah khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Penggunaaan metode ini dirasa kurang mampu mencapai aspek afektif pada materi, sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Masih banyak siswa yang kurang memahami materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terjadi juga di Kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali. Pemahaman siswa yang kurang terutama disebabkan masih rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 13 September 2011

dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012, diketahui bahwa dari jumlah siswa satu kelas sebanyak 24 orang, hanya 5 siswa (20,83%) yang aktif dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan baik siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpendapat. Dengan demikian berarti 19 siswa (79,17%) tidak aktif dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya siswa suka seenaknya sendiri atau acuh tak acuh dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas. Berdasarkan kenyataan tersebut maka dapat dilihat adanya kesenjangan antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kurangnya keaktifan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi yang hendak dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru Pendidikan Kewarganegaraan SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali telah mencoba berbagai metode. Metode yang telah dilaksanakan guru selama ini diantaranya adalah ceramah, diskusi, dan pemberian tugas yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa, tetapi ternyata dirasa tidak efektif. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa bosan dan pasif karena aktivitas siswa hanya duduk, mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat hal yang dianggap penting. Diskusi kelompok yang dijalankan juga hanya didominasi oleh siswa tertentu saja yang terbiasa aktif di kelas. Pemberian tugas, siswa cenderung hanya meniru atau menjiplak dari teman yang lebih pintar atau aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas dirasa

tidak berhasil. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kelas lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dan *Team Quiz*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang "Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dan *Team Quiz* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegara-an pada Siswa Kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012".

## B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: "Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dan *Team Quiz* dapat Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012?"

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada langkah pemecahan masalahnya.

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum
   a. Untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012.
   b. Untuk meningkatkan keberanian siswa mengemukakan pendapat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
   c. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
   d. Untuk melatih rasa tanggung jawab dan memahami karakteristik seseorang melalui strategi *Role Playing* dan melatih kerjasama melalui strategi *Team Quiz*.
2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan strategi *Role Playing* dan *Team Quiz* pada siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012.

## D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   a. Mendapatkan teori baru mengenai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan strategi *Role Playing* dan *Team Quiz.*

   b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi siswa:

      1) Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
      2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
      3) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
      4) Memupuk pribadi siswa yang aktif dan kreatif.
      5) Mengembangkan kemampuan siswa mengemukakan pendapat.

   b. Manfaat bagi guru:

      1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
      2) Untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mengajar.
      3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa.
      4) Untuk mendapatkan *feedback* materi pelajaran.

   c. Manfaat bagi sekolah:

      1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
      2) Untuk meningkatkan mutu sekolah.