

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Apabila suatu negara itu memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka, itu merupakan suatu modal untuk berkompetisi di era global ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Dunia pendidikan juga harus mengikuti perkembangan tersebut, baik pendidikan formal (sekolah), informal (keluarga), maupun nonformal (masyarakat).

Dunia pendidikan menyadari bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi peserta didik akan terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, seorang guru dituntut harus lebih kreatif dalam menerapkan pembelajaran aktif tersebut, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menggunakan berbagai strategi inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif guru dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menghasilkan kualitas peserta didik yang cerdas dalam dunia pendidikan.

Hasil wawancara dengan ibu Rahayuningsih, S.Pd. selaku guru SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar pada hari Senin, 12 September 2011 diketahui dalam proses pembelajaran PKn di kelas sering kali menghadapi permasalahan. Salah satu masalah adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran PKn. Hal tersebut terjadi karena saat proses pembelajaran PKn guru sering menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Keaktifan memiliki peranan yang penting dalam rangka menciptakan kondisi kelas yang hidup. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran bertumpu pada kemampuan pendidik. Dalam hal ini yang menjadi permasalahan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemahaman siswa tentang materi sangat kurang. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa pada saat mengikuti pelajaran sangat rendah, baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun dalam memberikan argumen. Siswa cenderung pasif, bahkan tidak jarang juga yang ditinggal mengobrol dengan temannya, bahkan siswa cenderung meremehkan pelajaran PKn. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 34 siswa. Dari jumlah siswa tersebut hanya 8 orang yang aktif dalam proses pembelajaran PKn. Sementara itu, sebanyak 26 siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keadaan tersebut diperparah oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran, guru cenderung monoton menggunakan hanya menggunakan metode ceramah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru telah mencoba berbagai strategi pembelajaran. Strategi yang telah dilaksanakan guru selama ini diantaranya adalah ceramah, diskusi dan penugasan. Beberapa strategi tersebut dirasa kurang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dapat dilihat adanya kesenjangan antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Rendahnya keaktifan dalam proses pembelajaran

secara tidak langsung mempengaruhi tujuan materi pembelajaran yang hendak dicapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kelas yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah menggunakan strategi pembelajaran Sociodrama.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (*internal*) maupun dari luar diri siswa (*eksternal*). Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn antara lain: kondisi fisik siswa, cara mengajar guru, suasana kelas, media yang digunakan dalam pembelajaran, penguasaan materi siswa, perhatian siswa, dan penerapan strategi pembelajaran Sociodrama. Dalam konteks ini tentu saja masih banyak lagi masalah yang dapat dikemukakan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Strategi Pembelajaran Sociodrama sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga masalah yang diteliti lebih

jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian sebanyak dua jenis, yaitu:

1. Variabel penerapan strategi pembelajaran Sosiodrama sebagai variabel terikat.

Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kelas VII C semester 1.
 - b. SMP Negeri 2 Jumapolo.
 - c. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Variabel peningkatan keaktifan siswa sebagai variabel bebas.

Perumusan masalah termasuk bagian yang sangat penting dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Apabila permasalahannya jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu, “Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran Sosiodrama dapat Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012?”.

C. Tujuan Penelitian

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

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran PKn pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran PKn pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012 .
- c. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- d. Untuk meningkatkan prestasi belajar dalam proses pembelajaran PKn pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran Sociodrama pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian atau Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian pasti terdapat manfaat yang dapat diambil, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru untuk mengatasi kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran Sociodrama.

- b. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran Sociodrama.
- c. Sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya yang menggunakan strategi pembelajaran Sociodrama.

2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

a. Manfaat bagi Siswa:

- 1) Mengembangkan kreatifitas siswa.
- 2) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah siswa dalam menerima materi mata pelajaran PKn.
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa.
- 5) Melatih siswa untuk berani berpendapat.
- 6) Meningkatkan hasil belajar.
- 7) Melatih siswa untuk bekerjasama dengan baik.
- 8) Menarik perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran PKn.

b. Manfaat bagi Guru:

- 1) Pengembangan materi pelajaran.
- 2) Mengembangkan ketrampilan guru dalam proses pembelajaran .
- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang baru untuk meningkatkan keaktifan siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar.
- 5) Meningkatkan pemahaman guru terhadap potensi dan keberagaman siswa.

6) Meningkatkan profesionalitas guru

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Meningkatkan akreditasi sekolah.
- 3) Meningkatkan peringkat sekolah.