

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan atau tingkat pendidikan dasar sungguh suatu tantangan yang begitu berat yang harus segera di tindak lanjuti agar mata pelajaran ini bukan sebagai mata pelajaran yang ditakuti bagi siswa – siswi di tingkat Sekolah Dasar. Tidak mudah untuk membawa para siswa mampu memahami konsep dan makna yang merupakan mata pelajaran sosial.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagian siswa kelas V SD Negeri 2 Gondang Kecamatan Kebonarum Kabupaten Klaten merasa kesulitan dalam menerima, menelaah. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa, yaitu hanya 6 siswa (23,06%) yang mencapai KKM dari 26 siswa, sedangkan 20 siswa (76,92%) masih belum mencapai KKM. Dalam proses kegiatan belajar mengajar sewaktu pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan didapati banyak siswa yang kurang memperhatikan karena guru kurang memahami keadaan dan kemampuan siswa misalnya, tingkat kecerdasan siswa yang berbeda-beda, keadaan kelas yang kurang rapi, penerangan ruangan yang kurang, serta dalam materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cukup banyak yang meliputi berbagai aspek kehidupan sehari-hari yang membutuhkan tingkat

pemahaman yang cukup tinggi. Dengan melihat kondisi seperti diatas maka peneliti menemukan banyak siswa yang melamun, berbicara dengan teman sebangkunya, sewaktu guru memberikan pertanyaan siswa banyak yang tidak dapat menjawab karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.

Materi yang cukup luas membuat siswa merasa jenuh dan guru juga hanya bercerita sewaktu menyampaikan materi pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan materi yang di sampaikan guru sehingga siswa merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga ironi bagi kita semua dalam kondisi seperti ini sangat berkaitan dengan prestasi siswa yang jauh dari harapan guru karena rendahnya motivasi yang timbul dari diri siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan metode simulasi role playing *dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang tahun pelajaran 2012 / 2013 ?* “

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah

- a. Tujuan Umum

Tujuan secara umum untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Semester I Tahun Ajaran 2012 / 2013 selama proses kegiatan belajar mengajar melalui metode simulasi role playing.

b. Tujuan Khusus

Tujuan secara khusus yaitu melalui metode simulasi role playing mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Semester I Tahun Ajaran 2012 / 2013.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai manfaat yang cukup besar, baik bagi guru, pembelajaran, maupun bagi sekolah, serta bagi pendidikan secara umum yaitu :

1. **Manfaat Bagi Guru :**

- a. Memperbaiki pembelajaran
- b. Lebih percaya diri
- c. Kesempatan untuk berperan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan sendiri
- d. Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai metode-metode pembelajaran.

2. **Manfaat Bagi Siswa :**

- a. Menanamkan rasa Nasionalisme dan menjadikan siswa– siswi yang demokratis.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. PTK yang dilaksanakan guru dapat menjadi model bagi siswa dalam bersikap kritis terhadap motivasi belajarnya.

**3. Manfaat Penelitian Bagi Sekolah / Institusi :**

- a. Membantu tercapainya tujuan sekolah yang telah ditetapkan.
- b. Memajukan sekolah dengan memberi motivasi kepada guru-guru dalam mengembangkan wawasan profesional.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi sekolah