

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan pada dua masalah besar, yaitu mutu pendidikan yang rendah dan sistem pembelajaran di sekolah yang kurang memadai. Dua hal tersebut sangat bertentangan dengan tuntutan era globalisasi yang menuntut pendidikan agar memiliki pendidikan yang tanggap terhadap situasi persaingan global dan memiliki pendidikan untuk dapat membentuk pribadi yang mampu belajar seumur hidup.

Krisis pendidikan yang melanda bangsa Indonesia saat ini membuat kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua dan pihak sekolah yang telah dipercaya sebagai lembaga pendidik. Lemahnya tingkat kemauan belajar siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik. Oleh karena itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat, agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Belajar yang bermakna harus dimulai dari pengalaman langsung atau pengalaman kongkrit dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih bermakna jika dalam diri anak terdapat motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Dengan demikian motivasi dalam proses pembelajaran

sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, dan lain – lain. Faktor - faktor motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti terhadap metode atau model pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali, khususnya pada siswa kelas III masih bersifat informatif atau pembelajaran yang bersifat satu arah yang sama halnya dengan transfer ilmu dari guru terhadap siswa, siswa belum begitu aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, siswa juga belum sepenuhnya mengerti dan juga memahami tentang maksud dan tujuan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disebabkan kurangnya minat belajar maupun motivasi yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali, diketahui bahwa dari jumlah siswa satu kelas sebanyak 16 orang, hanya 5 siswa (31,25%) yang aktif

dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganagaraan baik yang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpendapat. Dengan demikian 11 siswa (68,75%) kurang aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Siswa yang tidak aktif tersebut bahkan sering bersikap masa bodoh, acuh tak acuh, dan bertingkah semaunya sendiri. Kenyataan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang terjadi dengan yang diharapkan. Bila model pembelajaran seperti ini terus menerus dipertahankan, hampir dapat dipastikan hasil pembelajaran tidak akan pernah memuaskan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dengan pembelajaran konvensional yang berlangsung didalam kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali,

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, maka diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal yaitu dengan menggunakan metode Bermain Peran. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Bermain sangatlah banyak manfaatnya, karena masa anak-anak merupakan masa bermain, seorang guru yang tahu kalau dunia anak adalah dunia bermain, maka guru yang profesional akan memasukkan pembelajaran sedikit demi sedikit melalui bermain, sesuai dengan konsep ketika yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar (*preschool*).

Diharapkan guru mengenalkan dan melatih keterampilan proses dan keterampilan bermain sebelum atau selama pembelajaran agar siswa mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. Dalam pembelajaran bermain dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang "Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013".

B. Rumusan 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 permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Oleh karena itu, maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah melalui metode Bermain Peran dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013?"

C. Batasan 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.

1. Variabel penerapan metode bermain peran sebagai variabel terikat. Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Siswa SD Negeri 2 Banyusri.
 - b. Kelas III semester I Tahun Pelajaran 2012/2013.
 - c. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan lingkungan.
2. Variabel motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai variabel bebas.

A. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan titik puncak untuk merealisasikan aktifitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat merumuskan 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 siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- d. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode Bermain Peran pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III melalui Bermain Peran.
- b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Siswa

- 1) Menarik Perhatian siswa dalam menerima materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk mengembangkan kreatifitas siswa.
- 3) Untuk mempermudah menerima materi.

4) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru:

1) Untuk pengembangan materi pelajaran.

2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar

3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah :

1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.

2) Meningkatkan mutu Sekolah.