

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 akan 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).

Pembelajaran PKn pada siswa Sekolah Dasar memang diperlukan strategi pembelajaran 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.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang perlu ditingkatkan kualitasnya khususnya di SD Negeri 04 Kemiri, Kebakkramat adalah mata pelajaran Pkn. Pada waktu pembelajaran dilakukan secara konvensional, hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Kemiri, Kebakkramat kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai PKn yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Dari 46 siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM hanya 20 siswa, dan 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.

Terkait dengan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKn, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Untuk itu diperlukan pengembangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari, khususnya materi pelajaran PKn. Agar pembelajaran PKn mudah untuk diingat oleh siswa maka guru harus memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa serta memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan perkembangan fisik dan psikis anak terutama di kelas IV. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peneliti beranggapan dengan menggunakan strategi pembelajaran *role playing* dapat mengatasi permasalahan di atas. Materi yang dirasa sulit adalah materi tentang “sistem pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan”. Dalam materi ini terlalu banyak konsep abstrak, sehingga siswa dirasa sulit memahaminya. Penerapan strategi pembelajaran *role playing* pada materi “sistem pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan” siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Dimana mereka berperan langsung menjadi orang yang bekerja disana dengan tugasnya sendiri. Demikian siswa akan

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

Menurut hasil pengamatan peneliti, menggunakan strategi pembelajaran *role playing* ini antara lain agar: (1) siswa tidak merasa jenuh ketika mereka belajar PKn di dalam kelas, (2) siswa dapat memahami konsep sistem pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan 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.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti melakukan *sharing* dengan guru untuk mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran PKn. Kemudian ditemukan alternatif pemecahan, yaitu dengan strategi *Role playing* dalam pembelajaran PKn. Melalui strategi pembelajaran *Role Playing* siswa diharap belajar melalui ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan.

Pembelajaran *Role Playing* pertama kali dikemukakan oleh Zuhaerini (1983: 56), alasan utama dikembangkan strategi ini dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 04 KEMIRI KECAMATAN KEMIRI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan dan mengantuk, karena hanya diposisikan sebagai pendengar.
2. Metode pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana dimana hanya sebagian siswa yang berpartisipasi aktif.
3. Guru belum mengoptimalkan ketrampilan dalam proses pembelajaran PKn.
4. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran PKn.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang di atas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah, maka pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih

efektif dan efisien. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang akan diterapkan dalam mata pelajaran PKn adalah menggunakan strategi pembelajaran *role playing*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
3. Penelitian dibatasi hanya pada kelas IV SD Negeri 04 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Kemiri, Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013”?
2. Apakah strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Kemiri, Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2012/2013 pada mata pelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *role playing*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2012/2013 pada mata pelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan siswa khususnya dalam pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Memberikan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PKn, dapat membuat perencanaan mengajar sesuai dengan karakteristik siswa SD.

b. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKn, karena dalam proses pembelajaran dengan strategi *role playing* siswa dilibatkan untuk bermain peran.
- 2) Memberikan pengalaman untuk belajar yang menarik dan berkesan pada siswa sehingga mampu mengonstruksi berbagai pengetahuan dengan baik.
- 3) Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran PKn.

c. Bagi Sekolah

Mendorong guru lain untuk ikut aktif melaksanakan strategi pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti

Mengembangkan wawasan tentang penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.