

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan dan kualitas generasi bangsa itu sendiri. Kompleksnya masalah dalam kehidupan global menuntut sumber daya manusia menjadi generasi bangsa yang handal, produktif, bermoral, dan mampu berkompetisi. Permasalahan yang memprihatinkan pada bangsa adalah masalah moral. Pendidikan wadah yang tepat untuk menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai yang menjadi karakter bangsa.

Kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian merupakan pendidikan karakter dan tidak mungkin pendidikan kognitif semata-mata (PP No 19 tahun 2005 dalam Dharma et.al. ,2011:34). Tujuan dari pendidikan kewarganegaraan sangat berkaitan dengan pendidikan karakter bangsa.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada umumnya masih konvensional dan kurang memperhatikan masalah penanaman nilai karakter bangsa. Pada kondisi sekarang permasalahan moral sangat memprihatinkan. Siswa sebagai generasi muda penerus bangsa banyak yang tidak

mencerminkan karakter dan budaya bangsa Indonesia. Pada siswa kelas V B pemahaman siswa terhadap nilai karakter religius masih terlihat kurang, ketika sebelum dan setelah pembelajaran siswa kurang serius dalam berdoa. Pemahaman siswa terhadap nilai karakter mandiri masih belum terlihat, ketergantungan siswa terhadap guru masih tinggi. Pemahaman siswa terhadap nilai karakter peduli sosial juga masih kurang. Pemahaman nilai karakter tanggung jawab masih rendah terlihat dalam kegiatan belajar siswa masih kurang dapat melakukan pekerjaan atau tugasnya dengan baik. Kasus siswa bertindak curang baik berupa tindakan mencontek, mencontoh pekerjaan teman ataupun mencontoh buku seolah-olah merupakan perilaku yang biasa dan bisa dimaklumi.

Guru merupakan aktor penting dalam membentuk generasi bangsa yang bermoral. Guru berperan mengatur mengarahkan dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Pemilihan strategi mengajar yang tepat berpengaruh besar terhadap perkembangan intelektual dan moral siswa.

Untuk mengatasi rendahnya nilai moral yang menjadi karakter bangsa maka perlu usaha meningkatkan penanaman nilai-nilai yang menjadi karakter bangsa dengan memberikan variasi metode pembelajaran yang bersifat kontekstual yang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menurut John Dewey dalam Mulyadi et.al., (2012:26), siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang terjadi disekelilingnya.

Banyak strategi belajar mengajar yang bersifat kontekstual yang dapat diterapkan dalam belajar mengajar. Salah satunya adalah strategi pembelajaran *Role playing* (bermain peran). Dalam *role playing* (bermain peran) siswa memainkan atau memerankan tokoh tertentu sesuai dengan skenario. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan bermakna bagi siswa serta dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter bangsa yang kian terkikis. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam strategi *role playing* (bermain peran) memungkinkan siswa belajar lebih kreatif dan kritis disamping menumbuhkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Nilai-nilai Karakter Bangsa Melalui Strategi *Role Playing* Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan Kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada jiwa siswa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi

3. Kurangnya menanamkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta
2. Pembelajaran menggunakan strategi *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah strategi *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada pebelajran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan oleh karena itu harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dalam hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada jiwa siswa melalui penerapan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan karakter bangsa pada jiwa siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui strategi *Role Playing*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi siswa

Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan karakter bangsa pada jiwa siswa.

b. Bagi guru

Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang strategi pembelajaran terutama dalam rangka menanamkan karakter bangsa pada jiwa siswa.

c. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pendidikan kewarganegaraan sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan karakter bangsa pada jiwa siswa dengan strategi *Role Playing*.

d. Bagi peneliti lainnya

Memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada upaya peningkatan pemahaman konsep siswa.

e. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan strategi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.