

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Mengemban amanat Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, maka pembelajaran formal dan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa mulai jenjang Sekolah Dasar hingga mahasiswa di tingkatan perguruan tinggi. Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, sekolah berperan sebagai wahana pembentukan dan pengembangan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, yang secara kurikuler pendidikan Kewarganegaraan lah yang harus menjadi sarana psikologis dan pedagogis yang utama. Selain itu, nilai dan pilar-pilar karakter kebangsaan juga tepat untuk ditanamkan melalui mata pelajaran ini.

Pembelajaran di Sekolah Dasar seyogyanya disesuaikan dengan karakteristik khas yang melekat pada anak berusia dibawah 12 tahun, diantaranya adalah bahwa anak SD lebih menyukai pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata, logis, sistematis dan berkenaan dengan fakta yang terjadi di sekitarnya. Hal yang tidak boleh dilupakan juga bahwa anak SD menyukai pembelajaran yang menyenangkan yang mirip dengan kegiatan bermain.

Aspek yang juga sangat penting dalam penentu keberhasilan pembelajaran adalah motivasi. Motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Demikian juga dengan belajar. Menurut IG.A.K Wardani,

motivasi belajar merupakan dorongan untuk belajar, yang didahului dengan rasa, dan merupakan respon dari suatu aksi yaitu tujuan, yaitu agar pembelajaran menjadi bermanfaat dan berhasil. (IG.A.K. Wardani:2009)

Kondisi riil yang dialami oleh penulis sebagai pengajar Sekolah Dasar, yaitu di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar, khususnya mata pelajaran PKn di kelas V pada tahun ajaran 2012/2013, adalah sebagai berikut: dalam pembahasan suatu kompetensi dasar, berdasarkan pengamatan sewaktu proses pembelajaran, kegiatan tes, pengamatan perbuatan serta penilaian, diperoleh data bahwa dari jumlah 18 siswa dalam satu kelas, hanya terdapat 10 siswa dari 18 siswa atau sebesar 55% yang tenang dan memperhatikan guru. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru hanya 33%. Siswa yang mengerjakan tugas sebesar 61%. Siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 22%. Siswa yang aktif bertanya hanya 17%. Siswa yang aktif melaksanakan tugas sesuai skenario pembelajaran dari guru hanya 33%. Siswa yang berani mempresentasikan hasil kerjanya hanya sebesar 17%. Siswa yang berani tampil di muka kelas hanya 11%. Siswa yang mau mencari sumber belajar lain hanya 44% dan yang berani berkompetisi hanya sebesar 39%. Jika dihitung persentase rata-ratanya hanya sebesar 33,2%.

Antusiasme dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang, siswa terkesan pasif. Ditambah lagi, dari hasil wawancara dengan siswa, diperoleh jawaban bahwa mereka kurang menyukai pelajaran PKn dengan alasan tidak mengerti manfaatnya, selain itu cara penyampaian atau metode guru dalam mengajar membuat mereka bosan. Didapat kesimpulan sementara bahwa prestasi belajar PKn cukup rendah disebabkan oleh motivasi belajar yang rendah.

Berkaitan dengan kondisi tersebut, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan cara menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang tercantum dalam standar kompetensi yang dijabarkan dalam kompetensi dasar serta tercermin

dalam indikator-indikatornya .Tindakan perbaikan ini selanjutnya disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar terdapat banyak jenis metode pembelajaran. Penerapan metode yang tepat diharapkan bisa mendukung pencapaian tujuan kurikulum dan harus memenuhi prinsip utama, yaitu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Ada beberapa faktor dalam pemilihan metode pembelajaran, diantaranya adalah tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, siswa, guru, sarana, waktu dan ketersediaan ruangan.

Metode pembelajaran *Role Playing* atau **bermain peran**ada pula yang menyebutnya sebagai **simulasi**, akan diterapkan dalam tindakan perbaikan ini. Metode pembelajaran ini merupakanmetode untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi (Ali Mudhofir dkk:2007).

Pemilihan metode ini berdasarkan pertimbangan bahwa kelebihan metode ini yaitu menjadikan pembelajaran lebih nyata, siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi, siswa bisa lebih aktif danmenumbuhkan imajinasi siswa yang pada akhirnya akan menumbuhkan motivasi dalam belajar, khususnya PKn.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec.Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.**

## **B. PembatasanMasalah**

Untuk menghindari penyimpangan dalam penelitian dan pembahasan, serta tercapainya pembahasan yang konsisten dan sistematis, maka masalah penelitian ini dibatasi pada; peningkatan motivasi belajar PKn dengan penerapan metode *Role playing*, sedangkan penelitian hanya dilakukan pada

siswa kelas V di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar di tahun pelajaran 2012/2013.

### **C. Perumusan Masalah**

Dari uraian diatas, didapat perumusan masalah yaitu “Apakah penerapan metode *Role Playing* akan dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013 ?”

### **D. Tujuan Penelitian**

a. Tujuan umum :

Untuk meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

b. Tujuan khusus :

Untuk meningkatkan motivasi belajar PKn melalui penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar, khususnya mata pelajaran PKn sehingga meningkatkan prestasi belajar.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam metode *Role Playing* atau bermain peran.
- c. Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, nyata dan bermakna.

## 2. Bagi Guru

- a. Menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan mengurangi verbalisme.
- c. Meningkatkan kompetensi dan kinerja guru.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran.
- b. Mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian berikutnya.