

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Masyarakat demokratis dapat terwujud apabila masyarakat dalam suatu Negara memiliki tingkat penghidupan yang cukup dan mereka mempunyai keinginan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Demokrasi berarti pemerintahan yang di jalankan oleh rakyat baik secara langsung maupun tidak langsung ( melalui perwakilan ) setelah adanya proses pemilihan umum secara langsung, umum, bebas dan rahasia, jujur dan adil, sering di sebut “luber dan jurdil”. Dalam sistem pemerintahan demokrasi, kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat.

Demokrasi sesungguhnya bukan hanya seperangkat gagasan dan prinsip tentang kebebasan, tetapi juga mencakup seperangkat praktik dan prosedur yang terbentuk melalui sejarah panjang dan sering berliku-liku sehingga demokrasi sering di sebut suatu palembagaan dari kebebasan.

Dalam masyarakat demokratis terdapat 5 sistem tata kehidupan, yaitu (1) sistem personal adalah suatu sistem yang merujuk pada orang-orang yang menjadi subyek dalam penyelenggaraan kehidupan bernegara, yang terdiri atas pemerintah dan yang di perintah ; (2) sistem kelembagaan menunjuk kepada lembaga-lembaga Negara dan lembaga-lembaga pemerintahan menurut Konstitusi dan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

(3) sistem normatif adalah sistem hukum dan perundang-undangan yang mengatur tata hubungan Negara dan warga negara; (4) sistem kewilayahan menunjuk kepada seluruh wilayah teritorial yang termasuk ke dalam yurisdiksi negara Indonesia; (5) sistem ideologis merujuk kepada ide-ide dasar penyelenggaraan kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

PKn dengan paradigma baru mensyaratkan materi pembelajaran yang memuat komponen-komponen pengetahuan, keterampilan, dan disposisi kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga dalam masyarakat di era global.

Kewarganegaraan dalam demokrasi konstitusional berarti bahwa setiap warga negara (1) merupakan anggota penuh dan sederajat dari sebuah masyarakat yang berpemerintahan sendiri dan (2) di beri hak-hak dasar dan di bebani tanggung jawab. Warga negara hendaknya mengerti bahwa keterlibatannya dalam kehidupan politik dan dalam masyarakat demokratis mereka dapat membantu meningkatkan kualitas hidup di lingkungan tetangga, masyarakat, dan bangsanya.

Keterampilan intelektual yang penting bagi terbentuknya warga Negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab antara lain adalah keterampilan berfikir kritis, yang meliputi keterampilan mengidentifikasi dan mendeskripsikan; menjelaskan dan menganalisis; mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan sikap atau pendapat berkenaan dengan persoalan- persoalan publik.

Terkait dengan paparan tersebut di atas kiranya dapat di katakan di sini bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) benar-benar memiliki peranan yang sentral dan strategis dalam kerangka keseluruhan sistem dan sruktur kurikulum pendidikan nasional guna mewujudkan tujuan pendidikan yang telah di gariskan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki karateristik spesifik dalam hal orientasinya untuk membentuk pribadi peserta didik agar menjadi warga negara yang baik yang memiliki pemahaman, penghayatan dan kesadaran yang tinggi akan hak-hak dan kewajibannya serta mampu dan cakap melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari di segala bidang kehidupan dengan di landasi oleh prinsip proporsionalitas, nilai-nilai spiritualitas keagamaan, nilai-nilai pluralitas sosio-budaya, nilai-nilai kultural, serta nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa.

Hal itu semua kiranya tidak di artikan sebagai isapan jempol ataupun melebih-lebihkan, tetapi lebih di maksudkan untuk menggugah dan membangun kesadaran para sejawat dan se profesi guru, khususnya guru SD, bahwa tantangan yang di hadapi guru SD tidaklah ringan, apalagi di era globalisasi sekarang ini.

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan hak asasi manusia, dikalangan masyarakat bangsa kita masih banyak dan sering terjadi pelanggaran-pelanggaran di sebabkan oleh sistem pemerintah yang sentralistis- birokratik. Sederetan pelanggaran HAM terjadi dalam kehidupan masyarakat dewasa ini. Menghadapi masalah besar seperti itu semua para guru, utamanya guru SD

yang mengajar pelajaran PKn harus lebih tergugah, lebih terinspirasi dan lebih termotivasi untuk mencari, menemukan dan menerapkan metode-metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan ( PAIKEM ), sehingga setahap demi setahap kualitas pendidikan nasional bisa di tingkatkan dan setahap demi setahap kualitas manusia Indonesia seperti di amanatkan dalam UUD 1945 dan UUSPN 2003 bisa di wujudkan.

Sebagai seorang guru SD, sudah barang tentu tidak terlepas dari masalah- masalah besar yang di hadapi oleh pendidikan nasional dewasa ini, yang pemecahannya perlu melibatkan seluruh komponen masyarakat bangsa kita, dan dari segi waktu perlu adanya perencanaan yang matang, panjang menjangkau ke depan, menyeluruh, bertahap dan berkesinambungan. Namun, di samping masalah-masalah besar pendidikan nasional yang menjadi tanggung jawab bersama seluruh komponen bangsa, ada pula masalah-masalah pendidikan yang secara spesifik dan kasuistis harus di atasi dan sepertinya menjadi tanggung jawab individu penulis sehubungan dengan menjalankan tugas profesi sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti mengamati gejala rendahnya atau kurangnya motivasi belajar pada pelajaran PKn di kelas V SD Negeri Plamongansari 02. Peneliti memperoleh data siswa yang motivasinya sudah baik sebanyak 11 orang dengan persentase 30%, dan siswa yang motivasinya masih rendah sebanyak 24 orang dengan persentase 70%.

Keadaan seperti ini sangat memprihatinkan dan akan mengganggu prestasi belajar siswa jika hal ini tidak segera dilakukan perbaikan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, ternyata ada faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa saat pelajaran yaitu bisa dari faktor internal siswa seperti tingkat IQ atau intelegensi, bakat dan minat, kebiasaan belajar, motif berprestasi dan sebagainya, bisa juga dari faktor eksternal seperti faktor sarana dan prasarana belajar di sekolah, faktor kurikulum, metode dan strategi pembelajaran, sumber bahan belajar, suasana proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Untuk itu berbagai upaya diagnosa dan perbaikan metode pembelajaran yang standar telah pula dilakukan antara lain dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan melaksanakannya secara konsekuen di depan kelas, melakukan perubahan metode pembelajaran dari metode ceramah ke metode tanya jawab atau metode diskusi dan penugasan, namun tetap saja motivasi masih rendah serta hasil belajarnya kurang memuaskan.

Bertolak dari kenyataan seperti itu maka penulis mencari solusi yang sekiranya akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi alternatif yang di pilih untuk di terapkan di sini dan yang di harapkan bisa mengatasi masalah khusus kegiatan pembelajaran dalam bidang studi PKn tersebut adalah Metode Bermain Peran (Role Playing), metode ini mengajak siswa untuk bermain peran dalam pendidikan yaitu dengan berperan langsung secara nyata sesuai materi pembelajaran yang di ajarkan sehingga siswa lebih termotivasi saat pembelajaran berlangsung, dan dengan menggunakan metode

bermain peran (role playing) di harapkan bisa meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/ 2013.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas secara operasional. Tujuan perbaikan pembelajaran dirumuskan sebagai berikut : “ Apakah metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran PKn di kelas V SDN Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/ 2013.? ”

## **C. Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah yang telah di tetapkan merupakan acuan untuk mencapai tujuan . Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn melalui metode bermain peran (role playing) dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD N Plamongansari 02 Tahun Pelajaran 2012/ 2013

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Dapat di jadikan sebagai perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berupa terwujudnya pembelajaran PKn yang bermakna

serta memudahkan siswa dalam memahami konsep berorganisasi yaitu pemilihan organisasi ketua kelas.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Menemukan masalah yang di timbulkan sendiri dalam proses pembelajaran sehingga penelitian ini akan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran PKn
- 2) Meningkatkan sikap profesional guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 3) Menentukan alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki pembelajaran dengan menemukan kelemahan-kelemahan yang di miliki guru sendiri maupun siswa

### b. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melaksanakan instruksi dari guru agar siswa dapat bersikap kritis dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan meningkat pemahamannya.

### c. Bagi Sekolah dan Pendidikan

- 1) Membantu sekolah untuk berkembang karena dengan adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru maka akan membawa sekolah tersebut lebih bersifat inovatif dalam bidang pendidikan.
- 2) Bertolak dari meningkatnya jiwa keprofesionalan pada diri seorang guru maka akan meningkat pula mutu proses pembelajaran yang akan berimbas pada mutu pendidikan.