

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam UUD 1945. Ini dimaksudkan agar rakyat Indonesia menjadi manusia yang berkualitas yang mampu mengisi pembangunan sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Pada era globalisasi sekarang ini, IPTEK semakin bertambah maju dan modern. Kemajuan IPTEK mempunyai dampak positif dan negatif dalam kehidupan. Dampak positif terjadi apabila kita dapat memanfaatkan kemajuan IPTEK dengan sebaik mungkin, dan kita juga dapat memanfaatkan untuk mengembangkan serta memajukan pendidikan khususnya dalam sebuah pembelajaran. Dampak negatifnya adalah apabila kita hanya bisa berdiam diri di tengah perkembangan IPTEK, bahkan dalam era globalisasi sekarang ini guru cenderung menjadi sosok peniru daripada penemu. Menjadi seorang guru adalah sebuah profesi yang mulia, karena masa depan suatu bangsa bertumpu pada pendidikan yang sukses pada diri peserta didik. Mengajar adalah sebuah seni dan ilmu pengetahuan. Suatu seni pengajaran memerlukan inspirasi, intuisi, bakat dan kreativitas. Apabila pengajaran ialah suatu ilmu pengetahuan, maka mengajar membutuhkan suatu ketrampilan dan pengetahuan yang dikuasai. Peran seorang pendidik harus sebagai konselor yang diharapkan selalu sensitif mengobservasi perilaku siswa. Seorang pendidik harus mampu mengenal

semua kebutuhan sosial dan emosi anak-anak pada tingkat perkembangan yang berbeda, mengidentifikasi perbedaan individu setiap siswa dalam kelas, dan menyadari beberapa materi yang tidak tepat untuk siswa tertentu. Materi pembelajaran juga harus disesuaikan dengan penerapan metode yang tepat, sehingga peserta didik dapat menerima materi yang diberikan dengan penuh semangat dan menjadi semakin berkeaktifitas dalam mengikuti pembelajaran.

Hal yang paling penting pada siswa-siswa SD yang sedang belajar adalah konsep diri. Konsep diri seseorang dibentuk pada usia dini, pengaruh sekolah pada konsep diri anak dapat menjadi dalam (Sri Esti,2006;87). Dilihat bahwa anak-anak SDN 03 Jatiroto Pati dalam proses pembelajarannya masih menggunakan pendekatan ceramah sehingga kreatifitas peserta didik masih rendah. Keadaan ini tidak terlepas dari peran serta seorang guru. Ternyata selama ini para guru SDN 03 Jatiroto Pati masih menggunakan pendekatan konvensional (*teacher centered*). Guru tidak berperan sebagai fasilitator tetapi hanya sebagai seorang pemberi informasi dalam proses pembelajaran. Sehingga para siswa hanya sebagai penerima informasi materi pelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya menimbulkan masalah yang menyebabkan rendahnya makna proses pembelajaran dalam diri siswa. Kreativitas siswa kurang terfokus dalam proses belajar, akibatnya pembelajaran terasa membosankan dan menjadi kurang bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi kehidupan siswa pada masa yang akan datang adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sebagai mata pelajaran yang penuh dengan pengetahuan dan teknologi

yang banyak memiliki kontribusi bagi siswa sebagai generasi penerus harapan dan cita-cita bangsa dalam membentuk diri menjadi warga negara yang tangguh, utuh dan berbudaya tinggi. Apalagi di era globalisasi seperti sekarang ini. Peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi khususnya pada mata pelajaran PKn di SDN 03 Jatiroto Pati yaitu proses pembelajaran masih rendah karena metode yang digunakan guru kurang menarik siswa untuk belajar. Guru kurang inovatif dalam pembelajaran sehingga kreativitas siswa dalam belajar sangat rendah. Sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terpacu, bersemangat dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran. Materi yang disampaikan guru juga akan lebih terasa optimal diterima oleh peserta didik. Ujung tombak masa depan bangsa adalah keberhasilan pendidikan di sekolah yang diciptakan oleh guru. Kunci utama yang harus dipegang guru adalah setiap proses atau produk inovatif yang dilakukan dan dihasilkannya, seandainya harus mengacu kepada kepentingan peserta didik. Salah satu yang menunjang guru yang inovatif adalah ketrampilan mengajar guru. Ketrampilan mengajar guru yaitu kecakapan atau kemampuan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Dengan demikian seorang guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain, guru harus menguasai bahan pengajaran mampu memilih metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik. Ketrampilan mengajar sangat penting dimiliki oleh seorang guru sebab guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian terkait dengan “Peningkatan Kreatifitas Dalam Pembelajaran PKn Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III Semester I SDN 03 Jatiroto Pati Tahun 2014/ 2015”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah dengan penerapan strategi Role Playing dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III semester I SDN 03 Jatiroto Pati tahun pelajaran 2014/ 2015?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran PKn melalui startegi Role Playing pada siswa kelas III Semester I SDN 03 Jatiroto Pati tahun pelajaran 2014/ 2015.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai seorang tenaga pendidik yang profesional, maka hasil penelitian ini sangatlah besar manfaatnya bagi peneliti maupun bagi para rekan guru yang lain, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penulis sebagai peneliti ingin mengetahui hasil penelitiannya yang dituang dalam sebuah karya tulis agar dapat dipertanggungjawabkan dan memberikan nilai guna berupa pengembangan mutu pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat berkembang menjadi tenaga yang profesional, memperbaiki pembelajaran yang dikelola, lebih percaya diri, dan berperan aktif mengembangkan pengetahuan atau ketrampilan pada diri sendiri.