

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional. Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang memuat dasar pendidikan nasional, yaitu berdasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sedang fungsinya yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mengacu dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku keseharian, sehingga diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik.

Guna mewujudkan tujuan tersebut, maka dalam pendidikan formal peran guru sebagai ujung tombak dalam mengubah perilaku siswa menuju taraf perkembangan dan pemahaman sikap serta perilaku siswa, sangat diperlukan ketrampilan dan profesional guru dalam mengkondisikan serta menerapkan manajemen pendidikan yang tepat.

Namun di satu sisi lain tidak semuanya tujuan pendidikan tersebut yang telah direncanakan dan ditargetkan akan berjalan mulus tanpa hambatan. Ada beberapa permasalahan yang harus dipecahkan guru dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapinya diantaranya adalah rendahnya minat belajar siswa, rendahnya tingkat penguasaan materi oleh siswa serta adanya kekurangan daya pendukung berupa sarana dan prasarana. Masih ada faktor lain yang membuat siswa dalam belajar mengalami kejenuhan, dikarenakan kurang tepatnya guru memilih model pembelajaran. Sebagai salah satu contoh pada saat guru menyampaikan materi tentang pelajaran PKn.

Dalam penyampaian materi PKn guru harus pandai-pandai mengemas penyampaian materi tersebut agar siswa tergugah semangatnya untuk belajar. Sebab yang terjadi saat sekarang adalah siswa merasa tidak begitu tertarik dengan

pelajaran PKn, karena siswa menganggap pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah.

Oleh karena itu dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak menjemukan siswa, tetapi menysar terhadap aspek penguasaan materi yakni dengan menerapkan model pembelajaran *triple role playing*. Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, penguasaan konsep materi, penghayatan serta penanaman sikap dan perilaku yang mendasar.

Namun di SDN II Jatipurwo kecamatan Jatipurno belum menggunakan model pembelajaran *triple role playing* dalam menyajikan materi PKn, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan memfokuskan pada penggunaan model pembelajaran *triple role playing* terhadap materi sistem pemerintahan tingkat pusat. Dengan model pembelajaran ini, diarahkan mampu memberikan contoh penannaman sikap dan watak anak sejak dini, agar terbiasa berperilaku yang baik dan terbentuk perilaku yang sesuai dengan peradaban.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *triple role playing* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran *triple role playing* sebagai upaya membangkitkan keteladanan terhadap sikap-sikap yang demokratis dalam kehidupan siswa.
3. Penggunaan model pembelajaran *triple role playing* akan meningkatkan penguasaan konsep materi sistem pemerintahan tingkat pusat.

C. Rumusan Masalah

“Apakah penerapan model pembelajaran *triple role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat pada siswa kelas IV SDN II Jatipurwo kecamatan Jatipurno ?”

D. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan “untuk meningkatkan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat dengan menggunakan model pembelajaran *triple role playing* di SDN II Jatipurwo kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013”.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru.

1. Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan model pembelajaran *triple role playing* sebagai upaya membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan model pembelajaran *triple role playing*.
3. Memberi pedoman bagi guru untuk dapat menerapkan teori kependidikan pada siswa sesuai dengan permasalahan aktual yang berkembang dalam masyarakat, melalui penerapan model pembelajaran *triple role playing*.

b. Bagi Sekolah

1. Dapat meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, diantaranya dengan model pembelajaran *triple role playing*.
2. Kepala sekolah sebagai pucuk pimpinan di sekolah perlu mensosialisasikan pada guru untuk menerapkan model pembelajaran *triple role playing* dalam pembelajaran PKn agar aspek psikomotorik dapat tercapai.

c. Bagi Siswa

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan model pembelajaran *triple role playing* akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn.
2. Meningkatkan kreatifitas berfikir siswa, menanamkan keteladanan dari pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *triple role playing*.
3. Membantu siswa dalam penguasaan konsep tentang sistem pemerintahan tingkat pusat.
4. Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran PKn.