

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I, pasal I).

Sagala (2010: 4), menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat.

Sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan melalui kegiatan atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah. Usaha sadar tersebut dalam bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator para siswanya dalam kegiatan pembelajaran, dan guru mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran.

Gagne, (Winataputra, 2008: 1.19), menyatakan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pilihan pembelajaran atau model pembelajaran merupakan bagian yang penting dan membutuhkan kejelian serta inovasi guru dalam proses transformasi ilmu pengetahuan atau nilai-nilai.

Rakhmat (2006: 213), menyatakan guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Lahirnya generasi baru yang cerdas dan handal adalah suatu harapan bagi suatu bangsa, guru serta orang tua. Seperti yang tercermin dalam nilai-nilai mata pelajaran PKn, bahwa masa depan bangsa ditentukan oleh generasi muda yang cerdas.

Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragama dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari *civic education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (Kurikulum KTSP, 2006).

Kesenjangan antara kondisi faktual yang dihadapi dikelas dengan kondisi optimal menuntut pemikiran semua pihak dalam dunia pendidikan agar semua kesenjangan tersebut dapat diatasi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kondisi optimal tersebut harus sesuai dengan tujuan mata pelajaran PKn.

Tujuan mata pelajaran PKn yaitu: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Kurikulum KTSP, 2006).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang pada semester I tahun pelajaran 2010/2011, bahwa hasil belajar PKn siswa masih banyak yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Dari nilai 30 siswa pada ujian akhir semester pertama, sebanyak 20 siswa atau 66,66 % belum mencapai KKM. Rendahnya penguasaan materi PKn serta kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran di indikasikan sebagai penyebab hasil belajar siswa kurang baik. Dengan kondisi siswa yang kurang aktif, kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran serta pembelajaran yang masih bersifat *teacher center* adalah penyebab utama hasil belajar kurang dari KKM.

Melihat hal itu, diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli penggunaan model pembelajaran *role playing* telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Beberapa alasan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn antara lain :

- 1). Memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata,

- 2). Dengan pembelajaran bermain peran membantu siswa menentukan makna-makna kehidupan dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan
- 3). Melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, Mudairin 2009 (<http://www.infodiknas.com>).

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang model pembelajaran *role playing* terkait dengan upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2010/2011.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang masih dominan dengan metode caramah tanpa ada metode yang bervariasi.
4. Serta pembelajaran yang masih bersifat *teacher center*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang?

2. Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Searah dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

##### **1. Bagi Siswa**

Untuk meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi pelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

##### **2. Bagi Guru**

Dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang berguna untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam menentukan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik, efektif dan efisien.