

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dari SD sampai SMA, kita selalu mendapat pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, walaupun dengan berubah-ubah nama dari PMP, PPKn, dan sekarang PKn.

Dalam bidang pendidikan, pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti mengganti kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran atau melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya. Sesuai dengan UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan memperhatikan isi dari UU No. 20 tahun 2003 tersebut, peneliti berpendapat bahwa tugas seorang guru memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas. Sesuai dengan Kurikulum (2006: 116) yang menyatakan bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Menurut Suryosubroto (2009: 2), peranan dan tugas guru adalah “sebagai administrator, evaluator, konselor, dan lain–lain sesuai dengan sepuluh kompetensi (kemampuan) yang dimilikinya”. Sesuai dengan peranan dan tugasnya, guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Bila guru mengajarkan suatu materi pelajaran PKn, tujuan yang ingin dicapai adalah keseluruhan anak didik dapat menguasai materi tersebut. Ada kepuasan batin tersendiri, bila melihat kemampuan anak didik mencapai target yang diharapkan oleh seorang guru terutama apabila anak memahami makna yang terkandung di dalam materi PKn yang diajarkan tentu hal tersebut akan membuahkan perilaku yang baik sebagai hasil belajar dari anak didik sendiri. Dan guru dapat mengukur keberhasilan dirinya dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan dan refleksi penulis, kelas III A SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan saat ini lebih diwarnai oleh model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sehingga membosankan, kurang menarik dan kurang mampu merangsang siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar semester ganjil tahun pelajaran 2009/2010 pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Data Nilai Mata Pelajaran PKn Kelas III A
Siswa SDN I Tanjungsari Semester Ganjil Tahun 2009

NO	NILAI	KKM	FREKUENSI	PERSENTASE
1	81,00–100	60,00	4	13,3%
2	60,00–80.00		14	46,7%
3	<60,00		12	40,0%
			N = 30	100%

Sumber: Nilai Tes Sumatif PKn Kelas III A Semester Ganjil TA. 2009/2010

Dari tabel 1 di atas, perolehan skor nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 12 siswa (40%) dari total jumlah siswa keseluruhan yang berjumlah 30 orang.

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif.

Peneliti memilih untuk melakukan proses belajar mengajar dengan metode yang baru dan belum pernah dialami oleh siswa. Model pembelajaran yang akan dicoba dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*.

Menurut Bruce Joyce dalam Darsono (2009:84) *role playing* ditujukan untuk membantu siswa dalam (1) menganalisis nilai-nilai dan perilaku pribadi; (2) mengembangkan berbagai strategi permasalahan; dan (3) mengembangkan empati terhadap orang lain. Sedangkan efek penyerta model pembelajaran ini adalah siswa dapat (a) memperoleh informasi tentang masalah-masalah sosial dan nilai-nilai; dan (b) mengapresiasi pendapat sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III A mata pelajaran PKn di SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III A SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan? Pokok permasalahan tersebut lebih lanjut dapat dirinci peneliti dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III A mata pelajaran PKn SDN I Tanjung Sari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?

2. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A mata pelajaran PKn SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model *role playing*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model *role playing*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna antara lain:

1. Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru di Sekolah Dasar mengenai model–model strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan mengembangkan kemampuan kompetensi guru dalam mencapai tujuan pendidikan.
2. Siswa, akan lebih terangkatnya kemampuan belajar dan memahami pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga akan tercapai hasil–hasil belajar yang memuaskan.
3. Sekolah, dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam meningkatkan mutu pendidikan ke arah yang lebih baik lagi di SDN I Tanjungsari.