

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi pendidikan menurut KBBI adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan minat serta kepribadian siswa sehingga siswa diharapkan dapat menjadi manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman, bertaqwa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, ketrampilan, sehat jasmani rohani, berkepribadian, mandiri dan tanggung jawab didalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Pendidikan merupakan salah satu sektor pembangunan di negara Indonesia, untuk bisa mencerdaskan bangsa, meningkatkan taraf hidupnya dalam rangka mencapai kesejahteraan bangsa. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan dan pembangunan di negara Indonesia serta perubahan sikap dan perilaku bangsa ini ditentukan oleh banyak faktor. Setidaknya ada dua faktor yang perlu diperhatikan, pertama faktor internal dan kedua faktor eksternal.

Faktor internal berkaitan dengan siswa, sekolah, guru, dan sarana sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan dan suasana belajar mengajar.

“Pengajaran merupakan suatu proses yang dinamis untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Kriteria untuk menetapkan apakah pengajaran itu berhasil atau tidak secara umum dapat dilihat dari dua segi, yakni kriteria ditinjau dari sudut proses pengajaran itu

sendiri dan kriteria yang ditinjau dari sudut hasil atau produk belajar yang dicapai siswa” (Sudjana, 2002; 69).

Dalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Peserta didik adalah seseorang atau sekelompok orang sebagai pencari, penerima pelajaran yang dibutuhkan, sedangkan pendidik adalah seseorang atau sekelompok orang yang berprofesi sebagai pengolah kegiatan belajar mengajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Pengajaran dikatakan berhasil “tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran” apabila materi pelajaran yang disajikan benar-benar dapat dipahami dan dikuasai siswa. Sebaliknya “tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran disajikan tidak dipahami” berarti ada sesuatu hal yang salah dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentu hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Salah satu diantaranya menurut penulis adalah guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

PKn Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. PKn bertujuan untuk (a) mengajarkan konsep dasar kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis; (b) mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, inkuiri, problem solving, dan ketrampilan sosial; (c) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (d) meningkatkan kerja sama dan

kompetisi dalam masyarakat yang heterogen, baik secara nasional maupun global. (Sapriya dkk, 2007; 133).

PKn SD dalam Peraturan Mendiknas Nomor 23 Tahun 2006 ada dua aspek pengembangan kompetensi yaitu aspek intelektual dan ketrampilan sosial. Aspek pengembangan intelektual dalam kurikulum 2006 meliputi pengembangan kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya serta memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.

Sementara itu pengembangan kompetensi dalam hal ketrampilan sosial meliputi kemampuan untuk memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. Untuk menunjang tercapainya tujuan PKn maka harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran dan kegairahan belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan guru dalam mengajar (Darsono, 2007 :11).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi pelajaran sehingga

berakibat nilai atau hasil belajarnya pun rendah. Hal ini disebabkan strategi pembelajaran yang digunakan belum tepat. Pembelajaran terkesan hanya mentransfer materi dari buku kepada siswa, metode yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu guru sentries (teacher centered), pembelajarannya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajarannya kurang menarik dan membosankan.

Pada penelitian awal perolehan nilai siswa kelas IV, pada test formatif mata pelajaran PKn materi “Pemerintahan Pusat”, dapat dilihat pada table dibawah ini :

Table 1. Analisis hasil test formatif mata pelajaran PKn Materi Pemerintah Pusat Kelas IV SDN 2 Wonodadi

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase	Keterangan
1	45 - 54	9	37,5%	Tidak Tuntas
2	55 - 64	6	25%	Tidak Tuntas
3	65 - 74	6	25%	Tidak
4	75 - 84	3	12,5%	Tuntas

Sumber : Daftar nilai kelas IV SDN 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa dari siswa yang berjumlah 24 anak dan KKM 65 yang tuntas hanya 9 siswa berarti 37,5% sedangkan yang belum tuntas masih 15 siswa yaitu 62,5%. Dilihat dari kondisi nilai yang diperoleh dan hasil pembelajaran yang penulis laksanakan, teridentifikasi bahwa belum ada kolaborasi antara guru dan siswa, pembelajaran masih berpusat pada guru. Kemandirian siswa dalam belajar kurang terlatih sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral dan ketrampilan siswa.

Sehubungan dengan masalah di atas perlu diadakan perbaikan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, kreatif dan motivatif sehingga dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki, serta dapat menemukan makna yang dalam dari apa yang dipelajari.

Salah satu model pembelajaran yang penulis pandang dan percayai dapat memfasilitasi potensi dan kemampuan siswa agar memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap materi pelajaran adalah model pembelajaran Role Playing (bermain peran).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami materi pelajaran
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih sangat rendah
3. Metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dan bervariasi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas dengan rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah, untuk :

Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012 pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (bermain peran)

E. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012, diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

a. Manfaat bagi siswa

1. Siswa mudah memusatkan perhatian serta mudah mengingat dalam belajar
2. Memahami terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
3. Dengan cara praktek langsung siswa merasakan manfaat dan makna dalam belajar
4. Siswa lebih bergairan dan bersemangat belajar karena siswa terjun langsung atau praktek pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing
5. Siswa dapat meraih nilai yang baik setelah berakhirnya pembelajaran

b. Manfaat bagi guru

1. Guru dapat menempatkan siswa sebagai objek belajar dengan pola pembelajaran dengan berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator
2. Meringankan kerja guru karena disini guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek yang bekerja menggali konsep-konsep materi yang bersumber dari lingkungan
3. Memberikan ketrampilan bagi guru dalam menemukan ide-ide dan tehnik-tehnik mengajar yang mudah untuk pemahaman siswa
4. Memberikan ketrampilan bagi guru dalam merefleksi dan memecahkan masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran di kelas

c. Manfaat bagi institusi (sekolah)

1. Memberikan kesempatan kepada sekolah sebagai penyelenggara pendidikan dalam mengatur dan melaksanakan pendidikan secara utuh dan mandiri
2. Memberikan kebebasan yang luas kepada pelaksanaan pendidikan dilapangan untuk mengembangkan dan melaksanakan program-program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan
3. Meningkatkan mutu hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn kelas IV
4. Menciptakan sekolah yang kondusif, aman dan penuh dengan rasa kekeluargaan sebagai tempat belajar dan bermain bagi siswa