

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai Mata Pelajaran Kewarganegaraan (*Citizenship*). Mata Pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Fajar, 2005: 141).

Dalam Permendiknas No 22. 2006 standar isi kurikulum mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan : (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, 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 lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Mulyasa (2006: 1.26) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang lebih baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Untuk mewujudkan kualitas pendidikan seperti yang diharapkan dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut salah satunya adalah adanya peran aktif tenaga kependidikan terutama guru dalam proses belajar mengajar, maka perlu diusahakan agar profesionalisme guru selalu ditingkatkan. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana belajar agar siswa secara bebas untuk mengkaji apa yang menarik menurutnya. Zamroni (dalam Kusmiyatun, 2010: 1) mengemukakan bahwa tugas guru adalah mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan,

khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variasi. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Muti'ah, 2002: 1).

Pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru cenderung lebih sering memberikan informasi atau cerita tentang pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan. Pengajaran seperti itu menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Kondisi ini membuat penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penulis memilih SD N 4 Metro Utara sebagai tempat melaksanakan PTK karena, SD tersebut merupakan SD yang dipilih dari universitas sebagai tempat pelaksanaan P4KA (Program Pengenalan Proses Pembelajaran Kopetensi Akademik) dimana penulis melakukan observasi di SD tersebut. Adapun sasaran tindakan kelas ini adalah kelas IVb. Berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan, hasil belajar kelas IVb cenderung lebih rendah dibanding kelas IVa. Lebih lanjut guru menjelaskan bahwa

sebagian besar siswa kelas IVb tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, mengganggu teman, dan mengobrol.

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb yang dilakukan di SD N 4 Metro Utara diperoleh bahwa pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton, yaitu guru lebih sering memberikan informasi dan siswa hanya mencatat keterangan yang ditulis guru di papan tulis, sehingga siswa terlihat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan serta menyebabkan nilai rata-rata kelas yang rendah.

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan, diperoleh data hasil belajar siswa kelas IVb pada ujian tengah semester (UTS) ganjil tahun ajaran 2009/2010, yaitu nilai rata-rata siswa 59,00 dengan nilai terendah 12,00 dan nilai tertinggi 81,00 sedangkan KKM sekolah tersebut untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 60,00, sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa tidak mencapai KKM di sekolah tersebut. Lebih lanjut hasil pengamatan aktivitas siswa didapat bahwa 40% saja siswa yang memiliki kesiapan yang cukup untuk belajar di kelas, sehingga dapat mengikuti secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan pada guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya tidak lagi merupakan pelajaran yang membosankan karena pada beberapa materi pokok Pendidikan Kewarganegaraan di SD dapat disajikan dalam pembelajaran yang

menyenangkan dengan mengintegrasikan substansi pembelajaran melalui permainan yang dikenal siswa. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pintar memilih jenis permainan yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Hal ini tentunya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar lebih rajin sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah, seharusnya guru berupaya mencari solusi model pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), agar ketuntasan belajar yang ditargetkan bisa terpenuhi. Kenyataan di lapangan sistem pembelajaran masih didominasi oleh guru, apalagi dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan dirasakan kurang adanya pengembangan model pembelajaran, yang semestinya banyak cara untuk dicoba dalam proses belajar mengajar salah satunya model *role playing*. Dengan pengembangan model *role playing*, akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi.

Menurut Hamzah (2006: 25) *role playing* (bermain peran) adalah sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dalam memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna bagi siswa. Sedangkan menurut Prasetyo (dalam Muti'ah, 2008: 3) Model bermain

peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Untuk melakukan pembelajaran bermain peran sebelumnya siswa harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang dimainkannya. Tugas guru selanjutnya adalah memberi penjelasan dan penguatan terhadap simulasi yang dilakukan dikaitkan dengan konsep-konsep yang relevan yang sedang dibahas.

Model bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari sebagaimana dikemukakan oleh Pidarta (dalam, Muti'ah, 2008: 3) bahwa dengan melakukan peran suatu kasus pada mata pelajaran yang sedang dibahas, para siswa bersangkutan diharapkan dapat menghayati kejadian itu sehingga pemahaman dan sikap siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan semakin meningkat. Sedangkan Silberman (dalam Muti'ah, 2008: 4) mengemukakan bahwa model bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas, perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Model *role playing* sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah, karena pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan siswa kurang termotivasi.
2. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa masih rendah, karena nilai rata-rata siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, 00.
3. Guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat *teacher centered*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010?
2. Bagaimanakah model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan menggunakan model *role playing*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan menggunakan model *role playing*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- (1) Siswa, dapat meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IVb semester II, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar mengenai model-model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga dapat digunakan meningkatkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas sesuai dengan KTSP.
- (3) Sekolah, dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

- (4) Penulis, untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis serta meningkatkan pengetahuan mahasiswa, khususnya sebagai calon guru agar nantinya menjadi guru yang profesional.
- (5) Teori, sebagai kajian teoritis dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.