

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang erat hubungannya dengan pembentukan karakter siswa di sekolah dasar (SD) adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn menanamkan nilai-nilai yang baik untuk membentuk sikap yang baik, sehingga dapat berguna untuk perkembangan anak pada masa yang akan datang. Mata pelajaran PKn tidak hanya sebagai mata pelajaran saja, namun di dalamnya terdapat pendidikan moral, demokrasi, sosial dan budaya. Hal yang paling menonjol pada mata pelajaran PKn yakni mempelajari nilai moral. Peran PKn sebagai instrumen pendidikan karakter sejauh ini dirasakan belum optimal yang diduga karena muatannya lebih banyak menekankan aspek kognitif. Dalam kenyataannya, PKn lebih banyak mentransfer pengetahuan dan ketrampilan, tanpa disertai dengan internalisasi nilai yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Peserta didik hanya memiliki pengetahuan, tetapi tanpa memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Mata pelajaran PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Karangtengah, karena sebagian besar materi PKn bersifat hafalan. Siswa menganggap pelajaran PKn membosankan, menjenuhkan dan monoton. Siswa sering kali tidak memperhatikan guru

ketika sedang menyampaikan materi. Saat pembelajaran, siswa bermain sendiri dengan teman sebangkunya, ketika siswa disuruh guru untuk menulis materi ajar, mereka mengabaikan perintah guru. Siswa juga jarang mengerjakan tugas kelompok maupun individu yang diberikan oleh guru. Metode yang digunakan dalam pembelajaran cenderung banyak ceramah dan kurang menimbulkan siswa aktif belajar, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Karangtengah pada tanggal 14 November 2015 dalam mata pelajaran PKn, guru menyatakan kurangnya sikap demokratis siswa seperti berpartisipasi dan berpendapat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak mau membiasakan bermusyawarah dengan teman-teman, lalu ada siswa yang tidak mau menerima kekalahan dalam pemilihan ketua kelas. Siswa tidak mau melaksanakan kegiatan yang dirancang oleh teman yang menjadi pemimpinnya. Dalam proses pembelajaran sering kali dijumpai adanya kecenderungan siswa tidak mau mengajukan pertanyaan atau memberi tanggapan terhadap penjelasan guru, meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu banyak siswa yang acuh tak acuh, berbicara dengan teman sebangku selama proses pembelajaran. Dapat disimpulkan selama kegiatan pembelajaran sikap demokratis siswa masih kurang dan siswa juga kurang tertarik dalam menerima pembelajaran PKn. Siswa sering mainan sendiri dengan teman sebangkunya, kadang juga ada

siswa yang mengganggu teman lainnya yang sedang fokus dengan pelajaran. Banyaknya jumlah siswa kelas V SD N 1 Karangtengah yang berjumlah 32 siswa, kelas sering tidak kondusif untuk memulai proses pembelajaran.

Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn pada tiap tahunnya mengisyaratkan perlu adanya perbaikan pembelajaran. Nilai PKn rata-ratanya rendah pada presentase tingkat ketuntasannya. Tingkat ketuntasan yang dimaksud dilihat pada KKM yang merupakan batas minimal seorang siswa dinyatakan tuntas atau dapat melanjutkan pada pembelajaran kompetensi dasar selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh nilai pretest kelas V mata pelajaran PKn Menghargai Keputusan Bersama pada tahun ajaran 2015/2016 dengan KKM 72. Dari 32 siswa, terdapat 12 siswa dengan persentase (37,5%) tuntas dan 20 siswa dengan persentase (62,5%) belum tuntas. Hal ini menyatakan bahwa hasil pretest PKn masih sangat rendah. Rendahnya KKM disebabkan karena pembelajaran kurang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, selain itu kurangnya metode dan media yang bervariasi, menyenangkan dan menantang.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti dengan guru berdiskusi untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif. Peneliti dan guru memberikan solusi dengan menerapkan metode *Role Playing*. Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran di dalam

kelas atau pertemuan yang melibatkan unsur senang, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih hidup, variatif, dan siswa akan merasakan langsung dalam pembelajaran. Dalam Hamalik, (2009:214) bermain peran memungkinkan para siswa dapat mengidentifikasi situasi yang ada di dunia nyata dengan pemikiran orang lain. *Role Playing* diharapkan dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa dan pembelajaran dapat berlangsung dengan situasi yang menyenangkan. Untuk menambah pengalaman siswa, guru menggunakan media video tentang menghargai keputusan bersama agar siswa mengerti tata cara mengambil keputusan yang baik dan benar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Sikap Demokratis dan Prestasi Belajar PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangtengah”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah metode *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan sikap demokratis siswa kelas V SD Negeri 1 Karangtengah mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama?

2. Apakah metode *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Karangtengah mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan sikap demokratis siswa kelas V SD Negeri 1 Karangtengah mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama melalui metode *Role Playing*.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Karangtengah mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama melalui metode *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu :

1. Ditinjau dari segi teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia, kepribadian dan daya kreatifitas melalui penerapan metode *Role Playing* dengan media video serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Ditinjau dari segi praktis

Manfaat secara praktis dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan pada :

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pkn dengan materi menghargai keputusan bersama.
- 2) Siswa memperoleh dasar pengetahuan bagi pendidikan di jenjang selanjutnya.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan metode *Role Playing* dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Mengetahui media pembelajaran yang tepat khususnya pada mata pelajaran PKn.
- 3) Meningkatkan profesionalitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PKn.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya melalui proses pembelajaran yang berkualitas pada mata pelajaran PKn.
- 2) Sekolah dapat meningkatkan kualitas pelayanan para siswa.