

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006:49). Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda (siswa) untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011: 28).

PKn dipandang sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan materi yang banyak, pandangan ini menyebabkan permasalahan yang sering dijumpai oleh guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa. Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi pelajaran PKn yaitu pada materi yang sulit dihafal, sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu, diperlukan strategi yang tepat dalam memberikan pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Untuk mengetahui permasalahan yang dialami guru dalam membelajarkan PKn, maka peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Wawancara dengan Bapak K dilakukan pada hari Sabtu, 19 Desember 2015 di SD Negeri 1 Kalitinggar, sebagai dasar mencari solusi yang terbaik

dalam memberikan pembelajaran PKn yang tepat kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh permasalahan rendahnya prestasi belajar mata pelajaran PKn antara lain, disebabkan kondisi siswa yang kurang kondusif selama proses pembelajaran.

Media belajar yang tidak memadai seperti; belum ketersediaan LCD, penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi, serta motivasi siswa dalam berinteraksi secara komunikatif dengan temannya yang kurang, menyebabkan pembelajaran PKn selama ini lebih pada hafalan dan terpaku pada materi yang ada di buku paket. Hal ini dikuatkan juga dengan ketersediaan buku paket mata pelajaran PKn yang jumlahnya sangat terbatas. Satu buku digunakan untuk dua siswa sedangkan jumlah siswa kelas IV hanya 18 anak, dengan demikian jumlah total buku PKn di kelas IV ada 9 buku paket.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa sikap bersahabat/ komunikatif pada siswa dapat dikatakan rendah, aktivitas siswa hanya menjadi pendengar. Komunikasi antar guru dengan siswa, maupun antar siswa jarang terjadi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, berdampak pada prestasi belajar PKn yang rendah.

Prestasi belajar siswa yang rendah dibuktikan dengan hasil pre test yang dilakukan oleh peneliti terhadap materi PKn sebelumnya. Sebanyak 16,67 % (3 siswa dari 18 jumlah siswa) dinyatakan memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan sisanya sebanyak 83,3 % (15 siswa dari 18 jumlah siswa)

dinyatakan masih dibawah KKM. Lebih dari separuh jumlah siswa belum mampu mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan prestasi belajar dan sikap bersahabat/komunikatif yang rendah, peneliti bermaksud melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran PKn. Langkah yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV yaitu dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam melakukan PTK, peneliti mencoba menggunakan strategi pembelajaran *triple role playing* pada mata pelajaran PKn materi globalisasi. Strategi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama dengan temannya dan melatih aktivitas komunikasi siswa agar prestasi belajar siswa dapat meningkat. Penggunaan strategi pembelajaran *triple role playing* diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa khususnya dalam memerankan penokohan yang sesuai dengan karakteristik dari tokoh tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah strategi *triple role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV SD Negeri 1 Kalitinggar ?
2. Apakah strategi *triple role playing* dapat meningkatkan sikap bersahabat/komunikatif siswa pada mata pelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV SD Negeri 1 Kalitinggar ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) antara lain:

1. Meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi globalisasi menggunakan strategi *triple role playing* di kelas IV SD Negeri 1 Kalitinggar.
2. Meningkatkan sikap bersahabat/komunikatif siswa pada mata pelajaran PKn materi globalisasi menggunakan strategi *triple role playing* di kelas IV SD Negeri 1 Kalitinggar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dilakukan PTK sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa:
 - a. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *triple role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap bersahabat/komunikatif pada siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi pelajaran yang diberikan akan lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.
 - c. Meningkatkan kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Manfaat bagi guru:

Memberikan alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran PKn, serta menambah wawasan

bagi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran bagi siswa dan meningkatkan pemahaman guru untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

3. Manfaat bagi sekolah:

Memberikan referensi bagi guru-guru lain untuk lebih mengembangkan keterampilan mengajar menggunakan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan mata pelajaran atau materi yang diajarkan. Selain itu, sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan strategi pembelajaran di semua jenjang kelas dan mata pelajaran, sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

4. Manfaat bagi peneliti:

Mendapatkan pengalaman langsung tentang cara-cara meningkatkan prestasi belajar dan sikap bersahabat/komunikatif pada mata pelajaran PKn materi globalisasi menggunakan strategi *triple role playing* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.