

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan adalah mengantarkan siswanya menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun pada perubahan sosial agar siswa mampu hidup mandiri baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Menurut Piaget yang dikutip Sagala (2003: 1) pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan sisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab.

Menurut Ahmadi (2011: 31) adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Guna tercapainya tujuan tersebut, interaksi siswa dengan lingkungan belajar diatur melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan untuk melaksanakan kurikulum suatu pendidikan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu adanya perubahan yang lebih baik pada peserta didik. Menurut Mulyasa (2011: 1) pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan,

siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur melalui proses pembelajaran. Fokus kegiatan pembelajaran disekolah adalah interaksi pendidik dengan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidik disamping menguasai bahan atau materi ajar, tentu perlu pula mengetahui cara materi ajar itu disampaikan. Dalam proses pembelajaran akan terjalin suatu komunikasi antara guru dengan siswa, hal tersebut akan mengakibatkan suatu perubahan bermakna yang masing-masing mempunyai kedudukan dan perannya. Guru menduduki peranan penting sebagai komunikator yang menyampaikan pesan-pesan dan informasi kepada siswa yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Siswa sebagai komunikan atau penerima pesan, namun dalam hakiaknya siswa bukan hanya sebagai komunikan tapi juga dituntut untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran.

Ketidak tahuan pedidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan juga mengasyikan dengan berbagai variasi dalam penyampaian menjadi akar kegagalan seorang pendidik. Pendidik harus memiliki pengetahuan tentang pendekatan dan teknik-teknik pembelajaran serta metode dan model pembelajaran yang dapat membangkitkan suasana belajar yang mengasikan dan tentunya dapat menjadi jalan pintas dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, kurangnya dorongan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir mengakibatkan proses

pembelajaran cenderung mengarahkan siswa hanya sekedar menghafal informasi-informasi dari guru. Siswa hanya menghafal dan menimbun berbagai informasi yang telah disampaikan oleh guru. Kemampuan siswa untuk memahami informasi yang didaparkannya tidak dihubungkannya dengan kehidupan sehari-hari dan akhirnya siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal itu mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan menurunnya prestasi belajar siswa.

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Djamarah (2006: 39) sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/ bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut antara lain guru, siswa, alat belajar, bahan atau materi serta metode yang digunakan agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan dapat mencapai sasaran.

Menurut Djamarah (2006: 38) dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha aktif untuk mencapainya.

Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran peranan seorang guru dalam mengelola kelas sangatlah penting. Oleh karena itu, guru dalam menjalankan tugasnya harus senantiasa memahami dan dapat menerapkan konsep-konsep dasar pembelajaran sehingga keberhasilan proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Didalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cakupan materi sangat luas. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak – hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi dasar pondasi pembentukan watak serta karakter siswa menjadi manusia pancasila yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara indonesia yang baik dan dapat hidup dimasyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus. Tetapi pada praktek pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada prestasi belajar siswa yang kurang memuaskan. Hal ini ditunjukkan pada perolehan nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

kelas V semester 2 di SD Negeri Gombong 03 Tahun Pelajaran 2010/ 2011. Dari data nilai ulangan harian tersebut, dapat diketahui bahwa nilai Pendidikan Kewarganegaraan tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 40. Hal tersebut kurang memuaskan karena masih ada 13 siswa (52%) dari 25 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ditetapkan sekolah yaitu 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Gombong 03 diperoleh hasil bahwa masalah atau kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu cakupan materi Pendidikan Kewarganegaraan yang sangat luas. Hal itu menyebabkan siswa sulit dalam menyerap pelajaran karena mereka hanya dituntut untuk menghafal dan mengingat materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang cakupan materinya sangat luas tanpa memahami makna dan kaitanya dengan pembentukan warga negara indonesia yang sesuai pancasila. Dengan kondisi yang demikian akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh terhadap materi Pendidikan Kewarganegaraan sehingga akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang memuaskan.

Prestasi belajar juga dipengaruhi penggunaan model atau metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Akan tetapi pelaksanaan PAKEM di SD Negeri Gombong 03 masih belum maksimal karena masih minimnya pengetahuan guru tentang model atau metode pembelajaran serta terbatasnya alat peraga dan media

pembelajaran, sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan mengakibatkan siswa jenuh dan bosan. Keterbatasan waktu dan biaya menjadi alasan utama guru, sehingga metode pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan pada saat proses pembelajaran tidak dilaksanakan oleh guru dan kurangnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran.

Dilihat dari nilai ulangan harian pada pokok bahasan Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di Sekolah yang ada pada semester 2 nilai siswa cenderung dibawah KKM. Pada materi tersebut, sebaiknya siswa dapat mengamati dan mengalami langsung organisasi dapat terbentuk dan dapat terlaksana. Dengan pengamatan secara langsung akan membuat siswa paham dan mengerti secara detail peran serta dalam memilih organisasi di Sekolah organisasi, namun hal itu belum bisa dilaksanakan karena guru mempertimbangkan waktu pembelajaran dengan pengamatan langsung akan memakan waktu banyak dan akan membuat situasi tidak kondusif.

Penggunaan alat peraga atau media dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam menyerap informasi dan menghindari rasa bosan dan jenuh yang sewaktu-waktu dapat dirasakan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Akan tetapi karena ketersediaan alat peraga yang ada di Sekolah kurang begitu lengkap. Selain itu, pentingnya penggunaan alat peraga belum disadari oleh guru kelas V SD Negeri Gombang 03.

Kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga dapat disebabkan karena kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Ahmadi (2011:34) motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar. Selain dari faktor guru, hendaknya siswa juga dapat memotivasi dirinya sendiri agar tidak cepat jenuh dan bosan selama mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dari hasil pengamatan terlihat bahwa masih banyak siswa yang pasif dan sebagian kecil saja yang berani dan aktif dalam mengemukakan pendapat. Interaksi di dalam kelas didominasi oleh guru, akibatnya siswa menjadi pasif dan tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berinteraksi dengan temannya. Bukan hanya keaktifan individu dalam kegiatan diskusi kelompok juga terlihat tidak semua anggota kelompok ikut berdiskusi, mereka hanya mengandalkan teman yang dalam satu kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Hal itu sudah menunjukkan bahwa siswa masih pasif dan kurang berinteraksi dengan siswa yang lain.

Berdasarkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut yaitu prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kurang memuaskan, penggunaan model atau metode pembelajaran yang kurang tepat, tidak adanya media pembelajaran atau alat peraga dalam

jalannya proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, siswa merasa cepat bosan dan jenuh mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, rendahnya motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan serta rendahnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Sehubungan dengan permasalahan-permasalahan tersebut harus diupayakan agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan diperlukan metode pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat menyegarkan suasana kegiatan belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Jika motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan meningkat serta aktif dalam proses pembelajaran maka siswa akan mudah mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung dan siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

Berkaca dari kenyataan yang demikian maka untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan perlu diterapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa tertarik serta termotivasi untuk lebih mempelajari PKn, diperlukan metode pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat menyegarkan suasana kegiatan belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Jika motivasi siswa dalam belajar PKn meningkat serta aktif dalam proses pembelajaran maka siswa akan mudah mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung dan siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

Metode bermain peran yang termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran social dapat dijadikan sebagai inovasi dalam memecahkan permasalahan yang dialami guru kelas V SD Negeri Gombong 03 . Pemilihan metode bermain peran didasarkan karena bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Penerapan metode bermain peran dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga potensi yang ada dalam diri siswa akan meningkat bukan hanya dari aspek afektifnya saja melainkan aspek kognitif dan psikomotor siswa juga akan meningkat. Metode ini, menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar sehingga akan berdampak pula pada peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini akan diterapkan metode pembelajaran bermain peran, karena dengan metode bermain peran akan menuntut siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Organisasi di Sekolah di kelas V SD Negeri 03 Gombong Kecamatan Belik?

2. Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Organisasi di Sekolah di kelas V SD Negeri 03 Gombang Kecamatan Belik?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Masing-masing tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Gombang 03 Kecamatan Belik.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa terhadap materi Kebebasan Berorganisasi di Sekolah melalui metode bermain peran di kelas V SD Negeri Gombang 03 Kecamatan Belik.
- b. Meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa terhadap materi Kebebasan Berorganisasi di Sekolah melalui metode bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan mendapatkan teori baru tentang meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui metode bermain peran.
- c. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini yang menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya.
- d. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Akademik

Penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai wacana keilmuan dalam kaitannya dengan pengembangan Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan khususnya perencanaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Siswa dapat memperoleh pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Siswa yang mengalami kesulitan belajar juga dapat diminimalkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri siswa.

c. Manfaat bagi guru

- 1) Guru dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.
- 2) Sebagai umpan balik untuk mengetahui kesulitan belajar siswa.
- 3) Memperbaiki kinerja guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat bagi sekolah

Dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam usaha perbaikan dan proses pembelajaran para guru untuk merencanakan dan mengambil kebijakan mengenai penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat meningkat.