

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan langkah perbaikan mutu kehidupan bangsa yang dibangun sebagai usaha sadar guna menciptakan manusia yang manusiawi yang memiliki karakter dan pola pikir yang kuat dalam membangun diri, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini berakar pada tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berbicara tentang pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi faktor penentu dalam pengambilan kebijakan guna menghasilkan pendidikan yang bermutu tinggi. Salah satunya adalah penyelenggara pendidikan itu sendiri, misalnya pemerintah, guru, siswa, orang tua dan masyarakat. Komponen-komponen inilah yang harus punya komitmen yang sama untuk menciptakan suasana pendidikan yang kondusif, stabil dan bermutu.

Mutu yang tinggi tentunya menjadi target utama dalam proses akhir sebuah pendidikan. Proses akhir pendidikan dalam hal ini pendidikan yang dilaksanakan di sekolah menjadi prioritas semua pihak. Banyak cara yang telah ditempuh agar prosesnya berjalan dengan baik. Diantaranya adalah pemberian materi belajar yang relevan dan disesuaikan dengan tingkat karakteristik dan pemahaman siswa selaku objek pertama dan utama dalam pendidikan. Di samping itu pula, dewasa ini pemerintah mengambil kebijakan-kebijakan berupa penataran guru, pengembangan metode pengajaran, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, serta penyempurnaan sistem pendidikan yang satunya melalui

perbaiki kurikulum. Namun usaha tersebut belum sepenuhnya berhasil, bahkan sebagian besar wilayah pemerintahan Negara kesatuan Republik Indonesia mengalami depresi nilai pada Ujian Nasional (UN). Setelah diteliti, ternyata semuanya disebabkan oleh masalah belajar.

Masalah belajar merupakan masalah yang aktual dan dilihat oleh setiap orang. Proses belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aspek kehidupan manusia yang memungkinkan semua orang dapat mengetahui hal-hal yang belum diketahuinya. Belajar itu memiliki cakupan yang sangat luas yaitu bisa berlangsung kapan saja dan dimana saja berada. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antar berbagai komponen dan masing-masing saling mempengaruhi. Kegiatan ini diarahkan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Tercapainya tujuan tersebut sangat membutuhkan kerjasama seluruh pihak terutama siswa yang diharapkan memiliki kemampuan dalam memahami materi yang diberikan dengan guru sebagai motivatornya

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004:23), dikemukakan bahwa kemampuan didefinisikan sebagai perwujudan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam pembelajaran, kemampuan siswa diwujudkan dengan nilai yang diperoleh siswa untuk mengukur tingkatan psikomotornya.. Kemampuan siswa ini merupakan hal yang paling utama untuk tercapainya tujuan pembelajaran, tidak jarang anak-anak yang kemampuan belajar yang baik. Hal ini terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam menentukan metode yang tepat dan cocok dalam setiap kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran

yang efektif, efisien dan menyenangkan. Terkadang penggunaan metode pembelajaran hanya dianggap sebagai penghias lembaran rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar cenderung pasif dan monoton yang akan memberikan dampak buruk pada siswa berupa kebosanan terhadap mata pelajaran yang diajarkan sehingga kemampuan siswa semakin rendah. Fakta di lapangan membuktikan bahwa di beberapa SD di Kota Gorontalo khususnya di kelas V SDN 77 Kota Tengah masih memiliki sejumlah siswa dengan kemampuan yang rendah pada pembelajaran PKn materi musyawarah mufakat. Jika dikaji dari telaah historisnya, pembelajaran PKn pada dasarnya bertujuan untuk membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tak terduga. Sehingga dalam mengajarkan PKn bukanlah sekedar berpatokan pada satu sumber dengan metode ceramah yang lazimnya sering digunakan, akan tetapi butuh kreativitas memvariasikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Salah satu kendala dalam pengajaran PKn di SD adalah Metode yang harus digunakan. Hal ini terjadi karena PKn itu sendiri merupakan ilmu yang memuat konsep abstrak yang berhubungan dengan nilai-nilai kemasyarakatan. Dalam hal ini, guru sebagai tenaga pendidik menjadi bingung dengan apa yang mereka harus lakukan untuk memberikan pencerahan tentang berbagai konsep PKn yang cenderung banyak memiliki konsep abstrak. Menjaga kemungkinan hal-hal tersebut, maka diperlukan kinerja dan kreativitas guru untuk bagaimana membelajarkan PKn di sekolah dasar.

Mencermati kondisi seperti itu, perlu dilakukan suatu strategi pembelajaran yang efektif oleh guru sebagai pendidik dalam memecahkan dan memberikan solusi terhadap realita tersebut, ibarat seorang jenderal dalam kemiliteran, guru dituntut harus memiliki siasat atau strategi agar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentunya akan berdampak terhadap peningkatan kemampuan belajar sebagai cabang dari meningkatnya kemampuan. Harapan akan adanya suatu strategi pembelajaran yang efektif dan benar-benar memberikan sesuatu yang bermakna bagi siswa khususnya mata pelajaran PKn, sangat memungkinkan pencapaian mutu pendidikan ke arah yang lebih baik lagi, dalam artian siswa bukan hanya menjadi tipe penghapal saja, akan tetapi benar-benar memahami tentang konsep yang diberikan. Diantara metode-metode yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran, ada salah satu metode yang secara teoritis mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep yang abstrak kepada anak-anak yaitu bermain peran.

Metode bermain peran bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat dalam memecahkan masalah. Dengan bermain peran siswa menyadari adanya peran yang berbeda dalam dirinya yaitu perilaku orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini sangat banyak manfaatnya bagi siswa diantaranya (1) sebagai sarana untuk menggali perasaan siswa mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, (2) siswa mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsi apabila siswa terjun ke masyarakat di masa mendatang, (3) siswa dapat membawa diri,

menempatkan diri, menjaga diri sehingga tidak asing lagi bergaul dengan masyarakat atau siswa-siswa yang berbeda-beda, dan (4) siswa mampu menemukan jati dirinya sendiri sehingga berpotensi menimbulkan rasa percaya pada kemampuan dirinya sendiri

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa dalam pembelajaran Pkn di kelas V SDN 77 Kota Tengah pada umumnya guru menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, namun hanya cenderung pada tiga metode yang selalu divariasikan yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga akan berdampak pada menurunnya kemampuan belajar siswa. Observasi awal yang dilakukan dengan memberikan instrumen berupa lembar aktivitas siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru mitra peneliti melalui variasi metode lama (ceramah, tanya jawab dan penugasan) menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa, prosentase siswa yang kemampuannya rendah adalah 60 % atau 15 orang, sedangkan yang telah memiliki kemampuan yang ditetapkan hanya berkisar 40 % atau 10 orang. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode bermain melalui penelitian yang diformulasikan dengan judul **”Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Konsep Musyawarah Mufakat Melalui Penerapan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 77 Kota Tengah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1.2.1 Rendahnya belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

1.2.2 Belum tepatnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran.

1.2.3 Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan metode bermain peran

1.2.4 Aktivitas belajar yang cenderung membosankan

1.2.5 Sistem pembelajaran terkesan hanya guru yang aktif, sementara siswa pasif

1.3 Batasan Masalah

Untuk menfokuskan permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Rendahnya kemampuan siswa dalam materi musyawarah mufakat pada pembelajaran PKn serta kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode bermain peran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa pada konsep musyawarah mufakat di kelas V SDN 77 Kota Tengah?"

1.5 Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam meningkatkan kemampuannya memahami konsep musyawarah mufakat dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pkn tentang di kelas V SDN 77 Kota Tengah.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa pada konsep musyawarah mufakat melalui penerapan metode bermain peran di kelas V SDN 77 Kota Tengah.

1.7 Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti berharap hasil penelitian ini akan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.7.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah memberikan masukan pengetahuan tentang pengembangan teori pembelajaran musyawarah mufakat melalui metode bermain peran. Selain itu dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian yang lebih lanjut.

1.7.2 Manfaat praktis.

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti yaitu:

- a. Bagi Guru, meningkatkan profesionalisme dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran Pkn.
- b. Bagi Siswa, siswa terkemampuan untuk belajar keterampilan secara lebih baik dan berkembang kemampuan daya pikirnya.
- c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai parameter dan referensi dalam meningkatkan program sekolah sehubungan dengan peningkatan kompetensi siswa.
- d. Bagi peneliti, sebagai proses untuk melakukan tindakan selanjutnya.