

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Usaha pencapaian mutu pendidikan diperlukan kerjasama yang baik oleh setiap elemen pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar berkaitan langsung dengan siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik. Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat diketahui dari out put yang dihasilkan oleh masing-masing sekolah. Proses belajar mengajar yang efektif juga mempunyai peran yang cukup penting dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas merupakan cerminan dari kualitas sekolah.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran PKn tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan

kemampuan dan memproses informasi. Untuk itu aktifitas siswa perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Radjiman, 2007: 24).

Pembelajaran PKn sebenarnya mempunyai peran yang sangat penting. mata pelajaran PKn diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi.

Melihat perkembangan dewasa ini dalam proses pembelajaran di kelas, aspek kemampuan sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Untuk itu peneliti sengaja mengadakan penelitian ini dengan harapan agar setidaknya siapapun yang membaca dapat tergerak dan mau memperjuangkan aspek yang satu ini untuk menjadi unggulan dalam penanganan yang profesional khususnya masing-masing individu, umumnya seluruh pihak terkait mulai kepala sekolah, guru maupun masyarakat, untuk terus menjaga agar tetap fokus terhadap kemampuan belajar siswa, sehubungan dampak minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn sangat rendah.

Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang baik dalam rangka membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Daya kreativitas dan keaktifan siswa merupakan hal penting dan perlu diperhatikan guru agar proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal, khususnya dalam pembelajaran di kelas. Kreativitas dan keaktifan siswa di kelas dapat berkembang dengan baik apabila siswa paham mengenai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi pembelajaran, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses pembelajaran (Sudjana, 2000:19)

Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, sehingga memungkinkan proses pembelajaran, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Pentingnya pemahaman siswa tentang peran serta dalam pembentukan organisasi dalam proses pembelajaran sebagai indikator keberhasilan belajar siswa, maka perlu dikembangkan secara terus menerus. Akan tetapi, pada kenyataannya pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN 23 kecamatan Duingi masih kurang. Hal ini dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

Mengajar adalah membimbing belajar siswa sehingga ia mampu belajar. Dengan demikian aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek

didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Pada kenyataan, di sekolah-sekolah seringkali guru yang lebih aktif, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan di kelas VA SDN 23 kecamatan Duingi menunjukkan bahwa dari 27 siswa yang ada, hanya 10 siswa atau sekitar 37% yang paham tentang materi peran serta dalam pembentukan organisasi, sedangkan 63% lainnya belum paham materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa yang hanya mencapai rata-rata 65. Sementara siswa yang dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh  $\geq 65$ . Usaha untuk mengatasi masalah tersebut sudah dilakukan oleh guru, yaitu dengan menggunakan metode ceramah bervariasi, penugasan, dan diskusi kelas. Akan tetapi, beberapa metode tersebut masih belum mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn khususnya materi peran serta dalam pembentukan organisasi secara maksimal.

Melihat permasalahan di atas maka perlu dilakukan langkah alternatif lain yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi peran serta dalam pembentukan organisasi. Untuk itu, peneliti mencari solusi dalam memecahkan masalah tersebut yakni dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan pemahaman materi peran serta dalam pembentukan organisasi. Melalui metode bermain peran diharapkan siswa dengan mudah memahami materi pelajaran.

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses

kelompok sosial. Disamping itu melalui metode bermain peran, siswa mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Dalam proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, cukup beralasan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Peran Serta dalam Pembentukan Organisasi melalui Metode Bermain Peran di Kelas VA SDN 23 Kecamatan Duingi Kota Gorontalo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn materi peran serta pembentukan organisasi.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran belum tepat.
3. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru masih kurang bervariasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui metode bermain peran kemampuan siswa kelas VA SDN 23 kecamatan Duingi pada materi peran serta dalam pembentukan organisasi dapat meningkat?”

#### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka cara pemecahan masalah yang akan dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun skenario pembelajaran dengan metode bermain peran.
- 2) Guru mempersiapkan atau menunjuk para pemain (partisipan).
- 3) Menata panggung atau kelas tempat permainan.
- 4) Guru menyiapkan beberapa siswa sebagai pengamat.
- 5) Siswa melakukan bermain peran sesuai permasalahan yang ditentukan
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah : a) untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa terhadap materi peran serta pembentukan organisasi setelah diterapkannya metode bermain peran, b) untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan belajar siswa.

#### **1.6 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa: meningkatkan kemampuan, aktivitas dan minat siswa dalam pembelajaran PKn, memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan masing-masing, melatih siswa agar berani untuk mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan dan meningkatkan kerja sama bagi siswa dalam kelompok dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa.

- b. Bagi guru: dapat dijadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran PKn dan untuk menambah wawasan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat pendidikan Sekolah Dasar khususnya di SDN 23 kecamatan Duingi.
- c. Manfaat bagi sekolah: penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.
- d. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pembinaan kemampuan guru melalui penganekaragaman metode pembelajaran yang dianggap positif untuk meningkatkan mutu hasil pembelajaran.