

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dahulu dikenal dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan di Indonesia dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi. Melalui mata pelajaran ini diharapkan mampu membawa masyarakat Indonesia menjadi warga Negara memiliki kepribadian yang konsisten serta mampu mewujudkan nilai-nilai Pancasila dalam menjalankan proses kehidupan.

Melalui mata pelajaran PKn juga diharapkan warga Negara Indonesia dapat menjadi warga Negara yang profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis, memiliki nilai adab yang tinggi, berdisiplin, berpartisipasi, aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan nilai-nilai luhur Pancasila (Depdiknas, 2006:12)

Untuk mewujudkan itu semua bukan suatu pekerjaan yang mudah, apalagi pada siswa usia Sekolah Dasar yang masih memiliki sikap dan perilaku yang suka bermain-main dan meniru tingkah laku orang dewasa. Guru selaku orang yang paling bertanggung jawab di dalam pendidikan formal di sekolah, seharusnya selalu aktif dan kreatif dalam berusaha meningkatkan hasil belajar siswa didiknya. Guru harus selalu mencari alternatif pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, dengan harapan siswa akan merasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah maupun dalam belajar di rumah.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Perilaku-perilaku yang dimaksud di atas seperti yang tercantum di dalam penjelasan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 39 ayat 2, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang bersifat persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan. Perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat, atau kepentingan di atas melalui musyawarah dan mufakat serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia (Depdiknas, 2004:23)

Sebagai suatu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah, PKn memiliki misi yang harus diemban. Di antara misi yang harus diemban adalah sebagai pendidikan dasar untuk mendidik warga negara agar mampu berpikir kritis dan kreatif, mengkritisi, mengembangkan pikiran. Untuk itu siswa perlu memiliki kemampuan belajar tepat, menyatakan dan mengeluarkan pendapat,

mengenal dan melakukan telaah terhadap permasalahan yang timbul di lingkungannya agar tercapai perilaku yang diharapkan.

Harapan terhadap kemampuan tersebut juga seharusnya nampak pada siswa di sekolah SDN 23 Duingingi. Namun kenyataan dari hasil pengamatan awal khususnya di kelas VB menunjukkan bahwa dari 21 siswa, ada 33% atau 7 orang yang mampu dan 66% atau 14 orang siswa yang tidak mampu mengeluarkan pendapat, ini disebabkan banyak ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran PKn, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dengan baik. Salah satu kendala itu antara lain siswa tidak berani mengungkapkan pendapat apabila diminta oleh guru untuk menyampaikan pendapat, ide maupun gagasan. Dengan situasi seperti ini guru harus dapat mengambil suatu tindakan guna mengantisipasi apa yang terjadi di kelas. Guru harus dapat mengubah strategi pembelajaran agar kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat pada materi musyawarah semakin meningkat. Untuk itu guru harus memilih strategi atau metode yang sesuai dengan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa tersebut. guru

Berdasarkan masalah tersebut di atas maka peneliti akan berusaha meningkatkan kemampuan belajarsiswa mengeluarkan pendapat khususnya pada materi musyawarah. Masalah ini diambil karena kemampuan siswa tentang hal tersebut kurang dikuasai. Selain itu selama ini metode ceramah yang disertainya jawab yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dirasakan kurang menarik oleh siswa.

Dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa enggan untuk mengikuti pembelajaran PKn. Maka dari itu penulis menyimpulkan perlunya metode pembelajaran yang baru yang lebih menarik perhatian siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain peran, yang dalam istilah pendidikan modern disebut *role playing*.

Dengan metode *role playing* dalam pembelajaran akan dapat melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran dengan tugas dan peran sesuai dengan materi yang diajarkan yang sesungguhnya dalam memahami materi musyawarah. Untuk meyakinkan anggapan penulis bahwa dengan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn, maka perlu dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana efektifitas metode pembelajaran *role playing* tersebut dalam mengatasi masalah kemampuan belajar siswa.

Dari uraian latar belakang di atas penulis memformulasikan judul yakni, “Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat materi musyawarah pada Mata Pelajaran PKn melalui Metode *Role Playing* di Kelas VB SD Negeri 23 Kec. Duingi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah diantaranya 1) dalam pembelajaran PKn guru sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, 2) Rendahnya

pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn materi musyawarah dan 3) pengelolaan kelas yang dilakukan guru masih kurang bervariasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat materi musyawarah pada mata pelajaran PKn di kelas VB SDN 23 Kecamatan Duingi?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah yaitu 1) menyusun skenario pembelajaran dengan metode *role playing*, 2) memilih tema, 3) menyusun skenario pembelajaran, 4) pemeranan (*role playing*), 5) tahapan diskusi dan evaluasi, 6) melakukan pemeranaan ulang, 7) melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2, dan 8) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat pada materi musyawarah melalui metode *role playing* di kelas VB SDN 23 Duingi Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang dirumuskan, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi siswa, melalui metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa sehingga mereka memiliki kemampuan dalam mengeluarkan pendapat.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini menjadi bahan masukan bagi guru kelas dalam proses pembelajaran PKn untuk lebih bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan siswa.
3. Bagi peneliti, diharapkan kehadiran penelitian ini dapat menambah pengetahuan atau wawasan dan peningkatan pengembangan diri dalam menghadapi perkembangan dunia pendidikan.

