

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu aktifitas guna terjadinya proses pencerdasan. Atau dapat dikatakan pula sebagai proses pencarian dari sesuatu yang tidak diketahui menjadi sesuatu yang diketahui. Kegiatan ini sadar atau tidak sadar harus dilakukan oleh siswa. Sebab bila tidak, maka akan menyebabkan kerugian dan kesengsaraan bagi setiap siswa di saat ini maupun masa akan datang. Begitu pun sebaliknya, bila dilakukan akan bermanfaat bagi setiap siswa itu sendiri. Penjelasan tersebut merupakan gambaran fakta, yang terjadi pada setiap siswa maupun masyarakat pada umumnya. Namun kenyataannya, justru banyak para siswa cuek dengan aktifitas ini dan bahkan dipandang sebelah mata. Akhirnya, berdampak pula pada siswa itu sendiri misalnya banyak siswa yang gagal dalam ujian lokal maupun nasional, karena tidak memiliki kapasitas yang memadai sesuai harapan sekolah dan pemerintah. Hal ini pun tentunya akan menyebabkan mutu pendidikan khususnya di Indonesia mengalami keterpurukan.

Pendidikan adalah salah satu faktor yang efektif terhadap pemberdayaan setiap individu dalam menyelesaikan diri dengan perkembangan dan dinamika kehidupan masyarakat pada segala aspek. Dengan berbekal pendidikan, setiap individu akan memperoleh wawasan keilmuan yang nantinya digunakan dalam berasilimasi dengan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan sebagai tumpuan penghasil individu-individu yang siap pakai di manapun ia berada, terus diperbaiki dan mendapat perhatian penting dari pemerintah dalam peningkatan

mutu SDM-nya. Untuk menciptakan tujuan pendidikan nasional yang mengarah pada peningkatan sumber daya manusia, dewasa ini pemerintah mengambil kebijakan-kebijakan berupa penataran guru, pengembangan metode pengajaran, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, serta penyempurnaan sistem pendidikan yang satunya melalui perbaikan kurikulum. Usaha tersebut dimaksudkan untuk memperlancar jalannya pendidikan sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik, karena salah satu aspek yang menuntut keberhasilan dalam bidang pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar yang dilakukan seseorang merujuk pada apa yang harus dilaksanakan sebagai objek pelajaran, sedangkan mengajar mengacu pada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar. Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dua konsep tersebut menjadi terpadu apabila terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Oleh karena itu, peranan guru sangat besar dalam rangka menentukan keberhasilan siswa dalam belajarnya. Seorang guru diharapkan mampu melihat situasi belajar dan bertindak sebagai motivator. Dengan demikian, kompetensi siswa akan berkembang melalui proses belajar mengajar. Dari sini, peningkatan mutu siswa yang dimotori oleh guru sebagai pemberi ilmu pengetahuan dapat direalisasikan. 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 Madrasah Ibtidaiyah 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 Madrasah Ibtidaiyah.

Mencermati kondisi seperti itu, perlu dilakukan suatu strategi pembelajaran yang efektif oleh guru sebagai pendidik dalam memecahkan dan memberikan solusi terhadap realita tersebut. Djamarah (2007:01) mengatakan bahwa harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah, bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. 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 penghawal 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 khususnya materi Organisasi Sekolah di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammdiyah Dembe I 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 pemahaman 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 23 orang siswa, prosentase siswa yang pemahamannya rendah adalah 61 % atau 14 orang, sedangkan yang telah mencukupi standar belajar yang ditetapkan hanya berkisar 39 % atau 9 orang. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode bermain peran melalui penelitian yang diformulasikan dengan judul **“Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Organisasi Sekolah Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran PKn di Kelas V MI Muhammadiyah Dembe I Kota Gorontalo”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Belum tepatnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran.
- 1.2.2 Rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran
- 1.2.3 Aktivitas belajar yang cenderung membosankan
- 1.2.4 Sistem pembelajaran terkesan hanya guru yang aktif, sementara siswa pasif berakibat pada kurangnya pemahaman Siswa terhadap materi yang disampaikan

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Organisasi Sekolah di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Dembe I Kota Gorontalo?”

#### **1.4 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan uraian tersebut, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui belajar memahami dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn tentang materi Organisasi Sekolah MI Muhammadiyah Dembe I Kota Gorontalo.

Adapun langkah-langkah yang dapat ditempuh adalah sebagai berikut :

- a. Pemberian bantuan penuh, siswa yang tidak mampu dalam bermain peran diberikan bantuan oleh guru.
- b. Pemberian bantuan tahap ke dua, apabila siswa sudah dapat memperlihatkan kemajuan maka pada tahap ke dua ini bantuan guru dikurangi.
- c. Penghilangan bantuan, pada tahap ini guru tinggal menyuruh siswa bermain peran tanpa ada lagi bantuan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi organisasi Sekolah melalui penerapan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Dembe I Kota Gorontalo.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 1.6.1 Bagi Guru, meningkatkan profesionalisme dalam mendesain dan menerapkan metode dalam pembelajaran Pkn.
- 1.6.2 Bagi Siswa, siswa dapat memahami pembelajaran secara lebih baik dan dapat mengembangkannya kemampuan daya pikirnya.

- 1.6.3 Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai parameter dan referensi dalam meningkatkan program sekolah sehubungan dengan peningkatan kompetensi guru dan siswa.
- 1.6.4 Bagi peneliti, sebagai proses untuk melakukan tindakan selanjutnya.