

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang tahu dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, mandiri, penuh tanggung jawab, demokratis, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk watak atau sikap dalam berperilaku yang baik dalam keseharian mereka, sehingga diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik.

Dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan mutu pendidikan dewasa ini sangat menuntut kreativitas guru maupun motivasi dari siswa itu sendiri. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran di sekolah harus terampil menciptakan motivasi belajar siswa dengan melalui berbagai macam metode pembelajaran. Motivasi belajar yaitu sebagai upaya yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu untuk menciptakan hal-hal baru atau dari pola lama dapat diciptakan pola baru (Sudrajat, 2008).

Melalui mata pelajaran PKn ini, siswa sebagai warga negara dapat mengkaji Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Motivasi belajar siswa pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena merupakan salah satu faktor penunjang proses belajar. Disamping itu motivasi belajar merupakan usaha dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam proses belajar mengajar, Oleh karena itu motivasi belajar siswa harus diperhatikan dengan seksama. Hal ini untuk memudahkan membimbing dan mengarahkan siswa belajar, sehingga siswa mempunyai dorongan dan tertarik untuk belajar.

Pada umumnya ketika guru membelajarkan siswa di kelasnya, masih banyak dijumpai penerapan metode mengajar yang kurang efektif dan kurang menyenangkan, misalnya metode ceramah (*lecturing*), yaitu suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau uraian tentang suatu pokok permasalahan secara lisan. Dalam metode ini, keterampilan pengajar dalam menyampaikan informasi dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pengajaran sehingga peran pengajar bagi proses belajar di dalam kelas sangat besar. Dengan metode ceramah (*lecturing*), peran peserta didik di kelas sangat terbatas, dimana peserta didik hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh pengajar dan sesekali mencatat. Bahkan beberapa penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah (*lecturing*) dapat menghambat proses belajar peserta didik. ada beberapa kekurangan dalam metode ceramah :

- 1) Metode ceramah dapat menghalangi proses belajar karena menempatkan siswa pada peran pasif di dalam kelas.

- 2) Metode ceramah sangat kurang memberikan umpan balik baik kepada peserta didik maupun pengajar;
- 3) Metode ceramah memerlukan pengajar yang efektif
- 4) Metode ceramah menempatkan tanggung jawab untuk mengorganisasi dan sintesa terhadap isi materi pengajaran hanya kepada pengajar

Metode ceramah tidak sesuai digunakan untuk menjelaskan materi yang terlalu kompleks, detail dan abstrak. Sementara siswa dituntut untuk belajar aktif demi mencapai pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Belajar aktif sebagai aktifitas pengajaran yang melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang sedang mereka lakukan. proses belajar terjadi secara aktif maka peserta didik melakukan banyak hal. Mereka menggunakan otak mereka, mempelajari ide-ide, memecahkan masalah dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Selain itu belajar aktif menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajarnya.

Penggunaan metode pembelajaran oleh guru senantiasa untuk menciptakan lingkungan belajar di mana kegiatan guru dan siswa dapat berlangsung dan berinteraksi dengan baik. Pemilihan metode pembelajaran harus pula memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kesalahan dalam memilih metode pembelajaran dapat mengakibatkan kesulitan belajar bagi siswa.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, selama ini pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan masih bersifat monoton dan kurang menarik. Sehingga setiap pelajaran berlangsung siswa jadi kurang tertarik dan kurang berminat dalam mengikuti pelajarannya. Akibatnya dari jumlah siswa

yang berjumlah 24 orang, hanya 20 orang atau 20% yang memperoleh motivasi belajar yang memuaskan sementara 4 orang atau 80% belum memuaskan. Hal ini seringkali terjadi pada proses pembelajaran.

Guru mengajarkan dengan metode yang monoton, tanpa alat peraga, dan berkesan sangat membosankan sehingga siswa tidak tertarik untuk memperhatikannya. Selain itu di dalam pembelajaran PKn masih menghadapi banyak kendala-kendala. Kendala-kendala yang dimaksud antara lain: (1), guru bidang studi PKn masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pemahaman bahan pelajaran. (2), sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Akibatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakan pun sekedar memenuhi formalitas. (3), motivasi belajar siswa menjadi sangat rendah, sehingga dalam proses pembelajaran siswa di kelas menjadi tidak aktif dan tidak bergairah untuk bersama-sama proaktif.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka peneliti memandang perlu untuk menerapkan pembelajaran aktif yang kreatif dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan. Salah satu metode pembelajaran aktif adalah Bermain Peran. Metode Bermain peran adalah cara mengajar dengan mendemonstrasikan arah bertingkah laku dalam hubungan sosial, hal ini dapat dilakukan diantaranya untuk melatih anak didik dapat

menyelesaikan masalah sosial dan psikologis, serta melatih anak agar dapat bergaul dengan sikap yang baik.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi awal, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang selama ini justru cenderung menurun. Sebagai guru, peneliti merasa bertanggung jawab dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dan disisi lain, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam menentukan dan memilih metode pembelajaran yang tepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah menyangkut proses dan hasil pembelajaran PKn selama ini, diantaranya:

- a. Aktivitas dan motivasi belajar siswa rendah.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
- c. Metode bermain peran belum diterapkan dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan.”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pemecahan masalah di atas beberapa permasalahan tersebut adalah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya;

1. Bagi Siswa:

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn sehingga permasalahan yang dihadapi siswa dapat diminimalkan.

2. Bagi Guru:

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar secara dinamis dan interaktif. Khususnya guru-guru pengampu mata pelajaran yang sama pada kelas yang berbeda dan pada mata pelajaran yang sejenis dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai masukan dalam penyempurnaan dan pengembangan pembelajaran mereka.

3. Bagi Sekolah:

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti:

Sebagai pengetahuan tambahan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar siswa.