

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik – teknik penyajian atau biasanya disebut dengan metode mengajar.

Untuk memenuhi salah satu kompetensi guru dalam sistim intruksional yang modern, maka perlu diuraikan masing – masing teknik penyajian secara mendalam dan terperinci. Untuk memahami dan mendalami tentang teknik penyajian pelajaran maka perlu dijelaskan arti dari teknik dari penyajian itu.

Upaya meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa memerlukan peran aktif guru dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Peran guru bukan saja sebagai media mentransfer ilmu pengetahuan tetapi lebih mengutamakan peran sebagai motivator bagi siswa, agar aktif dalam proses belajar. Siswa yang aktif dalam kegiatan belajar merupakan indikasi, bahwa pembelajaran akan mencapai sasaran yang diharapkan, sehingga pembelajaran akan memiliki makna.

Pembelajaran bermakna akan sejalan dengan pembelajaran kontekstual (*meaningfull learning*)” artinya pembelajaran bisa terfokus pada materi yang diajarkan. Samani (2007:164). Berdasarkan pendapat tersebut nampak bahwa paradigma yang berkembang yaitu kebiasaan guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah, sudah saatnya perlu dibenahi dalam setiap mata pelajaran.

Menurut Budimansyah (2007:15). Bahwa sesulit apapun mata pelajaran apabila dipelajari dalam suasana menyenangkan, pelajaran tersebut akan mudah dipahami”. Siswa yang menerima materi dengan perasaan senang maka akan aktif dalam menerima materi dalam belajar.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan kegiatan proses interaksi aktif yang melibatkan siswa di kelas V Sekolah Dasar, adalah mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran ini memiliki karakteristik tersendiri karena mempelajari hal-hal yang erat dengan kehidupan Berbangsa dan hidup dalam lingkungan sekitar. Pembelajaran PKn mengembangkan keterampilan bagi siswa menyelidiki kehidupan Berbangsa dan Bernegara serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan makhluk hidup dan alam sekitar secara sistematis. (Anonim,2008:45).

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam mempelajari PKn seharusnya melalui kegiatan interaksi belajar yang melibatkan siswa secara nyata dan bermakna. Dengan demikian pembelajaran PKn sangat identik dengan memberi peran yang sempurna bagi siswa dalam belajar dengan metode-metode yang kooperatif.

Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, Tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri.

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain

peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Manusia merupakan makhluk sosial dan individual, yang dalam hidupnya senantiasa berhadapan dengan manusia lain atau situasi di sekelilingnya. Mereka berinteraksi, berinterdependensi dan pengaruh mempengaruhi. Sebagai individu manusia memiliki pola yang unik dalam berhubungan dengan manusia lain. Ia memiliki rasa senang, tidak senang, percaya, curiga, dan ragu terhadap orang lain. Namun perasaan tersebut diarahkan juga pada dirinya. Perasaan dan sikap terhadap orang lain dan dirinya itu mempengaruhi pola respon individu terhadap individu lain atau situasi di luar dirinya. Karena senang dan penasaran ia cenderung mendekat. Karena tidak senang dan curiga ia cenderung menjauh. Manifestasi tersebut disebut peran.

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya.

Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Salah satu kompetensi dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar khususnya kelas V, adalah kemampuan memahami kebebasan berorganisasi. Siswa diharapkan memiliki bekal pengetahuan dan konsep tentang tujuan berorganisasi beserta fungsinya sehingga kelak akan memiliki pengetahuan dalam berorganisasi di kehidupan Berbangsa dan Bernegara.

Memperhatikan keberadaan materi di atas dan kompetensi yang diharapkan, maka selazimnya pembelajaran ini dilaksanakan guru dengan pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam memahami kebebasan berorganisasi. Dengan demikian siswa diajak pada pendekatan nyata untuk memahami secara akurat sistim berorganisasi beserta fungsinya bagi kehidupan Berbangsa dan Bernegara.

Kenyataan yang dihadapi di Kelas V, SD Inpres 1 Bunto pada pembelajaran PKn tentang materi kebebasan berorganisasi tidak melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan dalam belajar. Guru menyajikan materi ajar dengan metode yang tidak mengarah pada pembelajaran yang melibatkan siswa belajar secara aktif. Sesuai data tahun 2008 s/d 2011 pembelajaran ini tidak menunjukkan ketuntasan belajar yang diharapkan. Tahun pelajaran 2011/2012 materi “Kebebasan Berorganisasi” dipatok KKM yaitu 78. Berdasarkan observasi yang dilakukan maka peneliti menemukan penyebab utama permasalahan ini yaitu penerapan metode yang kurang

menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Guru menerapkan metode ceramah, penugasan dan pengamatan. Oleh karenanya sangat diperlukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif belajar sehingga meningkatkan hasil belajar.

Pemilihan metode yang tepat oleh guru dalam pembelajaran materi “Kebebasan Berorganisasi” diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena pada dasarnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar akan berpengaruh pada keberhasilan siswa. Oleh karena itu metode seyogyanya dipilih guru dengan tepat.

Melalui bermain peran (role playing), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis.

Pada penelitian ini melalui metode bermain peran merupakan metode yang dipilih guru dalam memecahkan masalah. Menurut Mukhtar, (2007:109) bahwa ”Metode bermain peran adalah cara penyajian materi dengan mengajak kelompok siswa saling berdialog tentang materi yang dipelajari”. Metode ini diharapkan dapat memotivasi siswa terlibat langsung dalam

pembelajaran dan akan memberi suasana baru dalam belajar bermakna dan nyata sesuai model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Berdasarkan latar belakang di atas, judul penelitian ini diformulasikan: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Metode Bermain Peran di Kelas V SD Inpres 1 Bunto Kecamatan Popayato Timur Kabupaten Pohuwato”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: **“Apakah dengan menggunakan metode bermain peran akan meningkatkan hasil belajar siswa padap mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SD Inpres 1 Bunto, Kecamatan Popayato Timur, Kabupaten Pohuwato?”**

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Secara umum metode bermain peran dapat dilakukan guru dengan mengakomodir berbagai kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Penjelasan umum tema peran yang akan dimainkan,
2. Mengarahkan kelompok siswa bermain peran,
3. Mendiskusikan isi peran yang dimainkan dan
4. Penyimpulan isi/cerita dalam peran (Roestiyah.2006:41).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah : Ingin mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Kebebasan Berorganisasi pada siswa kelas V SD Inpres1 Bunto, Kecamatan PopayatoTinur, Kabupaten Pohuwato.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat memotivasi belajar siswa dan meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga mencapai ketuntasan belajar.

b. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme terutama memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai masukan dalam mempertimbangkan penyusunan kebijakan-kebijakan kompetensi sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat menumbuhkan sikap ilmiah dan kritis dalam memecahkan setiap permasalahan ilmiah.