

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terus berkembang pesat semakin meningkatkan tuntutan hidup masyarakat di segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat ini. Upaya meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian dari usaha meningkatkan sumber daya manusia baik dari segi kemampuan, kepribadian dan tanggung jawab sebagai masyarakat dan warga negara. Salah satu hal yang paling pokok dan mendasar dalam pendidikan adalah belajar.

Menurut M. Sobry Sutikno (2009:3) mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, Selain itu belajar merupakan aktifitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri.

Upaya untuk menumbuh kembangkan profesionalitas guru selalu berkesinambungan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Dengan harapan guru yang berkompetensi dan profesional dapat mengorganisasikan kelas dalam berinteraksi dengan siswa mampu untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diharapkan.

Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru kelas dalam melakukan inovasi pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dan dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. dengan tujuan dapat membuat siswa temotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Metode-metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran dewasa ini sangat banyak, salah satunya adalah metode bermain peran.

Menurut Afrisanti (2011:73) Metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak dapat hanya memerlukan hapalan saja, tetapi ditekankan pada pemahamannya. Salah satu materi yang tercantum dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) kelas IV adalah Sistem Pemerintahan Desa dan Pemerintah Kecamatan.

Dari hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 1 Dengi Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, guru kelas menyadari bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn selama ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangannya, diantaranya hasil belajar siswa yang masih dibawa KKM khususnya pada pelajaran PKn, dan belum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pemerintahan Desa Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV SDN 1 Dengi Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa yang masih dibawa KKM khususnya pada pelajaran PKn,
2. Belum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran hasil belajar siswa pada materi sistem pemerintahan desa di kelas IV SDN 1 Dengi Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara dapat meningkat ?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru member scenario untuk dipelajari
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario

4. Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya
5. Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh
6. Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pemerintahan desa melalui metode bermain peran di kelas IV SDN 1 Dengi Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian tindakan kelas di SDN 1 Dengi Kecamatan Pinogalmuna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara antara lain:

1. Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 1 Dengi.

2. Bagi Siswa :

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru :

Agar dapat meningkatkan profesionalisme guru sebagai motivator dan fasilitator. Dan juga meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.

4. Bagi Peneliti :

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penerapan metode-metode pembelajaran khususnya metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.