

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **a. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu sistem pencerdasan anak bangsa yang sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab dalam rangka mencerdaskan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah mulai dari perbaikan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana sampai dengan peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan lainnya melalui pelatihan seminar. Upaya-upaya yang disebutkan merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara umum belajar menurut Solihatin (2012:5) dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku disebut dengan proses belajar, yaitu suatu aktivitas psikis yang terjadi dengan tidak direncanakan atau yang di peroleh dari lingkungan. Belajar juga dapat dikatakan sebagai sebuah proses yang dapat terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup sebagai bagian dari proses pembentukan karakter. Salah satu mata pelajaran yang membina terbentuknya karakter siswa, penanaman nilai-nilai moral serta penanaman sikap dan

perilaku yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai-nilai Pancasila yaitu pembelajaran PKn.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang diajarkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Pembelajaran PKn dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menanamkan sikap kedisiplinan dalam belajar melalui pembelajaran di sekolah maupun di lingkungan Masyarakat. Pilihan model pembelajaran yang tepat merupakan bagian yang terpenting untuk menunjang dan menciptakan inovasi di dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar dalam mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral kepada siswa. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif lagi guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Menurut Imash Kurniasih (2015;68) Penggunaan Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang di perankan. Selain model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosio-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 04 Telaga bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini sering digunakan guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran PKn. Peneliti melihat bahwa Model *Role Playing* ini merupakan model yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn karena ketika penerapan model ini ada beberapa kondisi yang dapat ditimbulkan siswa dalam kegiatan belajar yaitu motivasi belajar siswa lebih meningkat semangat belajar, keaktifan belajar, namun terdapat beberapa siswa yang masih belum aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Apa yang menyebabkan beberapa siswa tersebut

tidak bisa ikut berpartisipasi? Bagaimana aktifitas siswa dalam penerapan model Role Playing ? bagaimana *civic participation* siswa sebagai salah satu *civic competence* dan misi PKn ? hal inilah yang ingin diungkap dan ditemukan oleh peneliti dalam kontek penelitian ini. Dari uraian tersebut, maka peneliti mengangkat judul “ Penggunaan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn di kelas IV SDN 4 Telaga Kabupaten Gorontalo”.

#### **b. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tidak semua siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran PKn
2. Masalah apa yang dihadapi siswa sehingga tidak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
3. Dibutuhkannya upaya guru untuk meningkatkan aktifitas belajar seluruh siswa

#### **c. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu Bagaimana penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 4 Telaga?

#### **d. Tujuan Penelitian**

Sebagaimana fokus kajian pada penelitian ini, maka tujuan peneliti mengetahui Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran PKn di kelas IV .

#### **e. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah : sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya dalam rangka untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PKn.
2. Bagi Guru : dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalis dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model *Role Playing*.

3. Bagi Siswa : Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, minat belajar serta hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn di kelas IV SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo.
4. Bagi Peneliti : dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam hal pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.