

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan mudah, cepat dan melimpah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Siswa membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif untuk dapat memperoleh, memilih dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah dan kompetitif. Cara berfikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar PKn karena PKn memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya, sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional (Tim Penyusun, 2003 : 1).

Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas tersebut, sangatlah membutuhkan konsistensi pemerintah, penyelenggara pendidikan, lembaga pendidikan, satuan pendidikan, serta partisipasi orang tua siswa dalam memaksimalkan penyelenggaraan pendidikan dan meningkatkan kecerdasan siswa baik dari segi etika dan moralitas individu siswa itu sendiri.

Djamarah dan Zain (2010: 01) mengatakan bahwa harapan guru yang tidak pernah sirna adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru, kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi mereka juga sebagai mahluk sosial dengan latar belakang yang berlainan dan tentunya akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar sebagai cabang dari meningkatnya mutu pendidikan di Indonesia.

Sering terjadi salah tafsir manakala PKn dipahami sebagai pelajaran hafalan. Dengan serentetan kata tanya apa, kenapa, dimana, kapan, bagaimana dan mengapa terjawab dengan jalan menghafal untuk itu tidak dipungkiri lagi bahwa anak dituntut untuk terus belajar menghafal, bahkan kadang kala mengesampingkan aspek pemahaman. Para guru PKn pada umumnya menginginkan agar siswanya berhasil

dalam belajar. Keberhasilan ini merupakan modal bagi siswa untuk memperoleh tes hasil belajar yang lebih baik. Walaupun pada umumnya dianggap demikian, namun untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar PKn sebenarnya tidak sekedar nilai yang dicapai. Melainkan, selain aspek nilai, ada pula aspek– aspek lain yang perlu dicapai siswa dari belajar PKn yaitu keterampilan psikomotorik dalam kehidupan. Ada tiga hal prinsip keberhasilan sejalan dengan “*Taksonomi Bloom*” yang harus dicapai siswa sesuai belajar, yaitu: kemampuan kognitif (pengetahuan), Kemampuan afektif (penghayatan), dan kemampuan psikomotorik (perilaku). Ketiga prinsip tersebut berlaku juga dalam pembelajaran PKn.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka seluruh satuan pendidikan diharapkan dapat melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas, sementara hasil pengamatan awal bahwa pembelajaran PKn terkadang sering dianggap oleh siswa pelajaran yang cenderung membosankan dan terkesan monoton ceramah sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa, dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini juga terjadi di kelas V SDN No 90 Limbato Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara. Diperoleh data bahwa terdapat siswa yang tingkat minat belajarnya masih rendah atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa terdapat siswa saat menerima pelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran PKn masih rendah minat belajarnya, dan hal ini terlihat pada hasil observasi awal tanggal 22 September 2014 menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa dengan tingkat prosentase dari 21 orang siswa terdapat 7 orang siswa atau 33% yang baik minat belajarnya, sedangkan sisanya 14 orang siswa atau 67% masih sangat rendah minat belajarnya.

Dalam rangka meningkatkan minat siswa belajar siswa, guru perlu merancang dan mengembangkan pembelajaran yang memfokuskan pada interaksi siswa. Siswa perlu diberi kesempatan luas untuk menggali kemampuannya dalam belajar PKn. Salah satu usaha untuk membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memberikan alternatif metode belajar, media belajar dan strategi belajar. Dari sekian alternatif belajar, maka dipilih dengan menggunakan LKS kreatif dalam upaya peningkatan minat belajar PKn siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan formulasi judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada materi Menghargai Dan Menaati Keputusan Bersama Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelas V SDN 1 Limbato Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara”.

2. Identikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa kelas V masih rendah,
2. Metode belajar guru masih monoton ceramah,
3. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru
4. Guru belum menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*)

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan permasalahannya adalah “Apakah metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Limbato Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara”?

4. Cara Pemecahan Masalah

Adapun langkah- langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

- a. Menetapkan masalah- masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Menceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah- masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. menetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas
- d. Menjelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu metode *role playing* sedang berlangsung
- e. memberi kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- f. Mengakhiri metode pembelajaran *role playing* pada waktu situasi pembicaraan mencapai keterangan

- g. Mengakhiri metode pembelajaran *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- h. Menilai hasil *role playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelas V SDN 1 Limbato Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan nilai tambah terhadap peningkatan mekanisme pendidikan seperti berikut ini :

- a. Guru, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam hal penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*), di kelas V SDN 1 Limbato Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara
- b. Siswa, diharapkan melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn, sehingga memberikan keluwesan dalam keaktifan kegiatan belajar mengajar
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran PKn yang berkaitan langsung dengan siswa sebagai peserta didik maupun sebagai masyarakat pada umumnya.
- d. Peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan melalui tindakan kelas khususnya pada mata pelajaran PKn.
- e. Lembaga, dapat menjadi dokumentasi hasil kerja mahasiswa, khususnya dalam akreditasi eksistensi perguruan tinggi yang bersangkutan.