

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi manusia dan tak terpisahkan, mulai dari lahir hingga mati. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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, (UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Pendidikan akan tercapai ketika dilaksanakan oleh lembaga-lembaga pendidikan misalnya sekolah. Selain itu, untuk dapat mewujudkan sekolah yang sukses bukan hanya dilihat dari suasana belajarnya akan tetapi komponen pembelajaran yang digunakan guru. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam belajar akan berjalan sebaik mungkin apabila guru memilih model ataupun metode pembelajaran yang membuat siswa bersemangat untuk belajar. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar berada pada tingkat optimal.

Menurut Hamalik (2008:155), hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat

diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Menurut Purwanto (2011:44), hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Oleh karena itu, guru harus memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Saat ini fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru sering menggunakan metode yang sama pada semua mata pelajaran khususnya pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Metode yang sama sering digunakan guru misalnya metode ceramah, diskusi, penugasan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTs Al-Yusra Gorontalo khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, khususnya siswa kelas VII 2 ini nilai rata-rata mencapai 50%, dari 17 siswa yang ada hanya 10 siswa (58,82%) yang tergolong tuntas dan 7 (41,18%) siswa tidak tuntas, hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggunakan model dan metode pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. Salah satu metode pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan yaitu metode *role playing*. Pembelajaran dengan metode *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa.

Menurut Sudjana (2004: 62), Metode *role playing* dikenal dengan metode bermain peran. Masing-masing dari kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah dipersiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berekspresi namun masih dalam batas skenario dari guru. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang lebih banyak berperan adalah siswa dalam artian siswa berperan dalam materi yang diajarkan sehingga materi dapat dikuasai siswa secara sempurna.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan suatu penelitian tentang metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan formulasi judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini khususnya dalam kegiatan proses belajar mengajar yang diangkat oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran.
2. Guru cenderung menerapkan metode yang sama untuk semua materi dan mata pelajaran. Metode yang sering digunakan untuk semua materi dan mata pelajaran misalnya metode diskusi dan ceramah.
3. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di MTs Al-Yusra Gorontalo ?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru atau peneliti yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif serta kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam setiap pembelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode ini sangat cocok menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan, karena metode ini merupakan suatu metode bermain peran dalam artian siswa berperan dalam materi yang diajarkan sehingga materi dapat dikuasai siswa secara sempurna.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di MTs Al-Yusra Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

- b. Bagi guru. Dapat menjadi informasi serta acuan bagi guru pendidikan kewarganegaraan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- c. Bagi siswa. Dapat meningkatkan partisipasi atau keterlibatan siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.