

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku. Pendidikan usaha sadar dan terencana secara etis, sistematis, intensional dan kreatif dimana peserta didik mengembangkan potensi diri, kecerdasan, prngendalian diri, dan keterampilan untuk membuat dirinya berguna di masyarakat. Menurut Theodore Brameld(2013:6) pendidikan memiliki pengayom dan perubahan kehidupan suatu masyarakat menjadi lebih baik dan membimbing masyarakat yang baru supaya mengenal tanggung jawab bersama dalam masyarakat. Pendidikan di Indonesia belum banyak menghasilkan insan yang kreatif dan mandiri, salah satu faktor dari penyebab gagalnya pendidikan Dinegara kita adalah model pembelajarannya yang kurang efektif. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik, yang selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang

peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik yang dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor *internal* dari siswa itu sendiri.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diterapkan di sekolah sering kali kurang menarik bahkan membosankan pada kenyataannya banyak-nya guru yang sering kali dalam memberikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang menyenangkan, kurang menarik serta metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Keberhasilan dalam belajar mengajar dapat diukur dari daya serap terhadap pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok, dan yang kedua adalah pada perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa secara individual maupun kelompok. Dan keberhasilan tersebut dapat dicapai karena adanya aktivitas siswa, misalnya banyaknya siswa yang bertanya pada proses pembelajaran berlangsung, yang akhirnya dapat dilihat pada hasil yang dicapai setelah selesai proses dilaksanakan.

Peningkatan hasil belajar siswa sangat penting, karena merupakan sasaran akhir dari kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang maksimal. Seorang guru diharapkan dapat mampu mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam bentuk penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.

Hasil belajar siswa sangat penting mendapat perhatian karena berkenaan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa sesuai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran. Jika kompetensi dalam setiap mata pelajaran tersebut telah tercapai sesuai standar ketuntasan, artinya guru telah berhasil dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dan

siswa telah memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Sebagai mana kita ketahui bersama hasil belajar sangatlah penting bagi siswa siswi dapat dipengaruhi faktor external dan faktor internal. Faktor external dapat mempengaruhi dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan juga dalam masyarakat. Pentingnya hasil belajar untuk mencapai satu tujuan pendidikan maka dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang akan diberikan

Sesuai hasil observasi awal dengan guru penanggungjawab mata pelajaran Pendidikan Pacasila Kewarganegaraan tepatnya di SMP Negeri 1 Bone Kelas VIII Kab.Bone Bolango, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih belum optimal yakni belum mencapai KKM yaitu 75 dengan jumlah siswa 22 orang, laki-laki 8 orang dan perempuan 14 orang, hanya terdapat 14 orang siswa atau (30%) yang mendapat nilai diatas 75, dan 8 orang atau (70%) masih belum mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan latar belakang di atas dan permasalahan yang terjadi masih banyak peserta didik yang belum efektif dalam pembelajaran, biasanya mereka hanya belajar pada saat ulangan dan saat ujian, Karena mereka tidak memiliki motivasi atau membangun motivasi diri sendiri agar bisa lebih baik lagi. Sehingga dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bisa lebih menyenangkan dan membuat siswa bermotivasi maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* Dikelas VIII SMP Negeri 1 Bone.

Harapan peneliti dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan agar siswa dapat termotivasi dalam belajar dan lebih giat lagi pada saat proses belajar mengajar bisa berlangsung tidak ada siswa yang keluar masuk ruangan saat

proses belajar sedang berlangsung sehingga siswa dapat menghasilkan hasil belajar yang baik dan tujuan yang diharapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum optimalnya pengelolaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
2. Kurang menarik model yang diajarkan karena masih menggunakan model ceramah sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh
3. Belum optimalnya respon siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah **Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di kelas VIII Smp Negeri 1 Bone.**

Cara Pemecahan Masalah

Peneliti melakukan pendekatan pada siswa yang malas belajar secara satu per satu atau kelompok untuk memberikan motivasi atau nasehat kepada mereka agar tidak merasa malas saat penerimaan materi pendidikan kewarganegaraan agar siswa dapat merasa senang dan tidak bosan pada saat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran Pkn pada murid kelas VIII, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah model pembelajaran yang digunakan kearah

pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud yaitu *role playing*.

1. Memberikan pengalaman langsung pada murid untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.
2. Dengan pembelajaran bermain peran membantu murid menentukan makna-makna kehidupan dari lingkungan social yang bermamfaat bagi dirinya.
3. Melatih murid untuk menjujung tinggi nilai-nilai moral dan demokratif sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplemasikan nilai-nilai pancasila.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun yang akan menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Role Playing* siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

1.5 Mamfaat penelitian

1. Bagi siswa

Meningkatkan aktivitas belajar siswa atau dapat menambah hasil belajar bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru lebih memperbaiki lagi model pembelajaran yang digunakan, dan bisa memberi motivasi pada agar belejar lebih giat lagi dan akan mendapatkan

hasil yang baik. Dan akan menambah rasa percaya diri seorang guru saat mengajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan

3. Bagi sekolah

Agar dapat memberikan sumbangan yang positif bagi model pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa lebih termotivasi dan akan menghasilkan nilai yang ingin dicapai pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

4. Bagi peneliti Diharapkan agar dapat memberikan pengalaman pada peneliti atau siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Role Playing*