

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang terhadap orang lain agar orang lain memiliki pengetahuan dan ketrampilan. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku, bukan saja hanya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu, perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, misalnya pengembangan kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat peraga, pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Berbagai usaha telah dilakukan namun mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Sebagian sekolah terutama di kota-kota besar sudah menunjukkan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, namun di bagian lain masih memprihatinkan. Berdasarkan hal ini, maka berbagai pihak mempertanyakana padan siapa yang salah dalam penyelenggaraan pendidikan kita.

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai suatu kebutuhan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian yang besar agar kita dapat mengejar ketinggalan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutlak kita perlukan untuk mempercepat pembangunan dewasa ini. Karena itu pendidikan yang bermutu perlu mendapat perhatian serius dari pemerintah.

Guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan. Dari dimensi tersebut, peranan guru sulit digantikan oleh yang lain. Dipandang dari dimensi tetap dominan sekalipun teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berkembang amat cepat. Hal ini disebabkan karena ada dimensi-dimensi proses pendidikan, atau lebih khusus lagi proses pembelajaran, yang diperankan oleh guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran di sekolah yang meliputi pengelolaan proses pembelajaran di kelas dengan berbagai media, model dan metode yang disesuaikan dengan kondisinya, sedangkan siswa-siswa di dalam kelas yang sangat heterogen dengan berbagai latar belakang, membutuhkan banyak sekali perhatian, pendekatan dan motivasi-motivasi yang khusus untuk mencapai tujuan bersama yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru yang sesuai dengan kurikulum.

Dari dimensi tersebut, peranan guru sulit digantikan oleh yang lain. Dipandang dari dimensi tetap dominan sekalipun teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berkembang amat cepat. Hal ini disebabkan karena ada dimensi-dimensi proses pendidikan, atau lebih khusus lagi proses pembelajaran, yang diperankan oleh guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Berdasarkan pengalaman mengajar selama proses belajar mengajar mata pelajaran PKn siswa kelas VI MI Darul Ulum Ngabar Jetis Mojokerto diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang kiranya perlu dipecahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara maksimal. Masalah-masalah tersebut antara lain :dari sisi guru; metode pembelajaran yang sering digunakan pada mata pelajaran PKn adalah metode ceramah dan tanya jawab, hal tersebut tidak selamanya salah, hanya saja dalam beberapa hal siswa menjadi kurang aktif dan terkesan monoton.

Dari sisi murid antara lain; banyak murid kurang aktif dalam proses belajar mengajar dengan ciri-ciri; kurang bahkan tidak mengajukan pertanyaan dari materi yang diajarkan, tidak memberikan jawaban atas pertanyaan guru, kurangnya perhatian murid terhadap materi yang dijelaskan guru, hal lainnya yaitu; murid kurang antusias mengikuti pelajaran PKn.

Hasil pembelajaran Pkn lebih sering menekankan pada aspek kognitif saja, dan mengabaikan aspek afektif, serta psikomotor padahal sedikitnya ada empat peran moral persekolahan, yaitu sebagai pengembang potensi moral,

sebagai pewaris nilai moral sosial, sebagai idialitas kehidupan moral masyarakat, serta sebagai laboratorium moralitas siswa.

Dari hasil evaluasi terhadap mata pelajaran Pkn kelas VI menunjukkan hasil nilai rata-rata dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran PKn pada kelas VI MI Darul Ulum Ngabar tahun pelajaran 2013/2014 adalah 7,00 dengan ketuntasan 48,27%. Dari 29 siswa diketahui sejumlah 14 anak masih memperoleh nilai di bawah KKM tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn pada murid kelas VI MI Darul Ulum Ngabar di atas, 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 adalah pembelajaran role playing.

Beberapa alasan penggunaan pembelajaran role playing pada mata pelajaran PKn murid kelas VI MI Darul Ulum Ngabar, Kecamatan Jetis antarlain: memberikan pengalaman langsung kepada murid untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

Dengan pembelajaran bermain, peran membantu murid menentukan makna-makna kehidupan dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan melatih murid untuk menjunjung tinggi nilai-nilai moral dandemokratif sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai pancasila.

Cara pembelajaran yang membuat siswa sebagai obyek pendidikan seharusnya tidak ada lagi tempat dalam pendidikan di Indonesia. Atas dasar itulah, perlu kiranya penggunaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa memahami nilai-nilai moral dan mampu melaksanakan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti merasa tertarik sekaligus melatar belakangi penulis untuk mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran role playing terkait dengan upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas VI MI Darul Ulum Ngabar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka objek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah;

“Bagaimana penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pemilu pada mata pelajaran PKn kelas VI MI Darul Ulum Ngabar?”

C. Tindakan Yang Dipilih

Pendekatan yang digunakan di antaranya adalah pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan mengaitkan pelajaran dengan lingkungan anak, menjelaskan dengan menggunakan alat peraga, meminta siswa mencari contoh dari lingkungan sekitar, memberikan umpan balik, dan penguatan.

Pembelajaran pada anak kelas VI harus dilakukan dengan pendekatan yang persuasive agar mereka tetap dalam kondisi gembira, ceria tetapi kreatif. Untuk itu, maka tindakan pengajaran yang diberikan pada anak hendaknya

didasarkan pada potensi dasar yang dimiliki anak diikuti dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta mengundang anak untuk belajar(*invitation learning media*).

Beberapa prinsip tindakan yang dipilih adalah : (1) mengajarkan anak dengan menggunakan metode dan berdiskusi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (2) mendorong anak berkomunikasi secara ekspresi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (3) memperkaya kosa kata anak melalui bermain peran; (4) mengkondisikan proses sosialisasi anak melalui media; (5) meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan kata-kata sederhana.

D. Tujuan Penelitian

Searah dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pemilu pada mata pelajaran PKn kelas VI MI Darul Ulum Ngabar Jetis Mojokerto.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan ada beberapa manfaat yang akan diperoleh antara lain:

Bagi penulis, sebagai referensi dan dapat lebih mengembangkan metode pembelajaran di Madrasah tempat bertugas.

1. Bagi Madrasah :

- a. Memperkaya metode pengajaran siswa dalam pembelajaran PKn
- b. Tumbuhnya iklim pembelajaran siswa aktif (PAKEMI) di sekolah

2. Bagi Guru :

- a. Mengetahui metode pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran PKn.
- b. Diperolehnya metode yang tepat untuk materi pemilihan umum.