

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pendidikan ini harus ditanamkan sejak siswabmasuk pada tingkat MI sampai Perguruan tinggi. Dengan PKn seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri bangsa. Melalui PKn setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. PKn juga bermanfaat untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Pada kenyataannya, PKn dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PKn adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya materi PKn menyebabkan anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap Operasional Konkret . Apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang – kadang merupakan hal yang tidak masuk akal

dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang tidak memahami konsep PKn.

Berdasarkan temuan penulis, sebagian besar siswa kurang aktif dan berfikir kritis dalam Pembelajaran PKn. Apabila anak menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, anak belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak anak yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, nilai pelajaran PKn selalu rendah dengan rata – rata kurang dari KKM.

Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap ulangan PKn nilai rata – rata anak di bawah 75. Nilai rata – rata formatif hanya 68. Dari 14 siswa hanya 9 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 5 siswa yang lain 43 % mendapat nilai dibawah 75.

Menghadapi kenyataan tersebut di atas, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan – tindakan perbaikan pembelajaran PKn, melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang penulis lakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Harapan penulis adalah terjadinya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan serta lebih bermakna dan adanya keberanian peserta didik yang tuntas untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar serta untuk lebih menguasai pelajaran.

Hipotesis yang penulis lakukan adalah dalam bentuk laporan hasil yaitu berjudul “ *Upaya Meningkatkan hasil belajar Melalui Metode Bermain peran Bidang studi PKn kelas V MI Al-Fattah I Banyuurip Ujungpangkah .*

B. Penegasan Istilah

Ada beberapa istilah dari judul PTK ini yang perlu ditegaskan yaitu:

1. Upaya meningkatkan, mempunyai arti Usaha; daya; ihtiar; cara; akal¹
2. Hasil Belajar artinya Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar²
3. Metode artinya cara yang teratur dan sigtimatis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja³
4. Bermain Peran adalah memainkan peran dalam dramatisir masalah social atau psikologis⁴
5. Bidang studi mempunyai arti mata pelajaran

C. Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Siswa kurang memahami konsep pengambilan keputusan bersama.
- b. Siswa kurang aktif dalam berdiskusi.
- c. Siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dengan teman sebaya.
- d. Hasil belajar siswa rendah.

¹ Sulkan Yasin, Sunarto Hapsoyo, *Kamus Bahasa Indonesia* (Mekar Surabaya 1990) 320

² Hamali, Nasution (Pengertian hasil belajar 2012) <http://chirun.valdora.cdu/cogsys/piage.html>

³ Pius A Partanto, M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Arkola Surabaya 1994) 461

⁴ Dep. Dik. Bud, *Model-model mengajar*, 1964 : 171

2. Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti berusaha mencari faktor penyebab masalah dengan melakukan refleksi, bertanya kepada siswa dan melakukan diskusi dengan teman sejawat. Dari hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa penyebab siswa belum memahami materi pengambilan keputusan bersama seperti berikut.

- a. Guru tidak menggunakan alat peraga.
- b. Bahwa semua siswa yang terlibat dalam pembelajaran saat melakukan diskusi hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lain hanya mendengarkan.
- c. Kurangnya contoh dan latihan.
- d. Kurangnya bimbingan guru secara menyeluruh.

3. Alternatif

Dari analisis masalah di atas, peneliti menemukan alternatif dan pemecahan masalah sebagai berikut.

- a. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn.
- b. Guru perlu memberikan contoh nyata melalui Bidangf studi PKn dengan kelompok.
- c. Guru perlu memberikan latihan dan bimbingan secara menyeluruh pada pembelajaran PKn.

D. Rumusan Masalah

Setelah menemukan faktor penyebab siswa belum memahami materi pengambilan keputusan bersama pada pelajaran PKn, peneliti berusaha merumuskan permasalahan. Rumusan masalah tersebut seperti berikut.

1. Bagaimana penerapan metode Pembelajaran PKn materi menjaga keutuhan NKRI di kelas V MI Al-Fattah I Banyuurip Ujungpangkah?"
2. Apakah metode bermain peran Pembelajaran PKn materi Menjaga keutuhan NKRI bias meningkatkan hasil belajar di kelas V MI Al-Fattah I Banyuurip Ujungpangkah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Penerapkan metode bermain peran dengan materi menjaga keutuhan NKRI dengan cara membagi kelompok kelas V MI Al-Fattah I Banyuurip Ujungpangkah.
2. Metode bermain peran dengan materi Menjaga keutuhan NKRI bias meningkatkan hasil belajar PKn di kelas V MI Al-Fattah I Banyuurip Ujungpangkah.

F. Manfaat PTK

1. Bagi Peneliti:

1. Memperbaiki pembelajaran yang sudah dikelolanya.
2. Memupuk rasa percaya diri karena telah berhasil melakukan analisis terhadap hasil kinerjanya sehingga dapat menemukan kelebihan dan

kekurangan dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan, kemudian mengembangkan alternative untuk mengatasi kelemahannya.

3. Dapat berkembang secara profesional.

2. Bagi siswa

a) Dapat memperbaiki hasil belajar.

b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

3. Bagi sekolah

a. Dapat digunakan untuk mengembangkan sekolah kearah yang lebih baik.

b. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan kajian untuk dapat memberikan kritik atau saran terhadap penelitian yang sudah dilakukan.

G. Sistematika PTK

Sistematika PTK ini penulis menggunakan system dari Bab ke Bab kemudian penulis jelaskan lagi melalui sub sub bab. Dengan sistematika tersebut diharapkan tidak terjadi kesalahan dalam mengelompokkan data-data yang mengandung korelasi antara yang satu dengan lainnya. adapaun sistematika PTK ini adalah sebagai berikut:

BABI : Pendahuluan.

Dalam bab ini penulis kemukakan tentang latar belakang masalah, di sini dikemukakan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi penulisan PTK. Penegasan masalah yaitu menegaskan suatu masalah

yang ingin penulis capai dalam pembahasan PTK ini. Tujuan penegasan ini adalah Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran metode bermain peran Bidang studi PKn dengan strategi pesta pertanyaan, peningkatan prestasi belajar, mendiskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan model pembelajaran di kelas V MI Al Fattah I Banyuurip Ujungpangkah . Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dengan diterapkannya model bermain peran bidang studi PKn ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan wawasan yang luas, diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam upaya meningkatkan referensi inovasi pembelajaran. Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas beberapa istilah supaya tidak terjadi kesalahpahaman atau salah penafsiran terhadap judul PTK ini dan juga untuk membatasi permasalahan sehingga tidak meluas.

BAB II : kajian pustaka

Pada bab ini penulis kemukakan landasan teori yang mendukung penelitian yang meliputi konsep dan teori metode bermain peran bidang studi PKn, konsep dan teori strategi pesta pertanyaan, konsep partisipasi siswa dan keterampilan sosial dalam belajar, konsep dan teori Penguasaan bidang studi PKn. Hipotesis Tindakan pada sub bab ini penulis memaparkan hipotesa yang telah diperoleh sebelum membuktikan dengan penelitian

BAB III :Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis menguraikan Prosedur Penelitian,Data yang terdiri dari:Sumber dan jenis data,Metode pengumpulan data,Metode analisis data,hal ini dimaksudkan agar data-data hasil penelitian nantinya dapat diterima kebenarannya

BAB IV : Laporan Peneitian

Pada bab ini penulis kemukakan deskripsi Setiap Siklus yang meliputi partisipasi siswa dalam mempelajari bidang studi PKn, keterampilan sosial siswa melalui strategi pesta pertanyaan, penguasaan bidang studi PKn yang selanjutnya akan di bahas lebih khusus dari siklus ke siklus.

BAB V : Penutup

Pada bab terakhir ini penulis kemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dengan maksud agar memudahkan pembaca untuk memahami isi dari PTK dan juga merupakan jawaban akhir dari persoalan-persoalan yang nantinya diharapkan dapat memberikan jalan keluar dalam meningkatkan penguasaan materi bidang studi PKn yang tercermin dalam prestasi belajar siswa.