

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya dalam meningkatkan proses belajar dengan menciptakan suatu formulasi, merupakan basis sebagai acuan untuk merubah pola belajar yang lebih relevan. Pada konsep ini akan lebih dikaji mendalam, terkait persoalan peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menggunakan pola mengajar yang relevan bagi seorang guru adalah solusi cerdas untuk dapat meningkatkan hasil siswa dalam belajar, di mana pada penerapan ini diorientasikan pada mata pelajaran PKn.

Pengajaran merupakan alat dalam penyampaian materi ajar yang diharapkan dapat lebih efektif untuk digunakan sebagai solusi dalam mencerdaskan para peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi yang dirumuskan dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan adalah bahwa melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menjawab cita-cita bangsa dan negara, di mana setiap warga negaranya dapat mengenal dan mencintai bangsa dan negaranya. Tetapi pada kenyataannya pelajaran PKn dirasa sebagai materi pelajaran yang membosankan pada kegiatan proses belajar. Hal ini terlihat dari minimnya hasil belajar para siswa yang diharapkan dapat mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Faktor ini diketahui karena proses pembelajaran dinilai kurang menarik, sehingga berpotensi menimbulkan suasana yang tidak kondusif serta kebosanan

bagi siswa dalam proses pembelajaran. Peran seorang guru diharapkan harus profesional dalam memberikan dampak positif pada ruang kelas agar dapat terciptanya suasana yang kondusif, sehingga proses belajar dapat berjalan efektif. Peran guru sebagai basis pengaruh dalam pengelolaan kelas yang akan membantu dalam membuka cakrawala serta menambah wawasan para siswa.

Dengan melakukan pengamatan lapangan terhadap fenomena yang terjadi, bahwa hasil belajar para siswa terbilang minim. Kondisi dan proses belajar yang kurang kreatif berpotensi akan melahirkan suasana yang tidak kondusif yang dikarenakan proses belajar terkesan monoton, sehingga ketertiban dalam proses belajar mengajar dikelas tentu akan terganggu. Dalam upaya untuk memperbaiki paradigma dan aspek negatif tersebut, seorang guru dituntut untuk mampu atau dapat profesional dalam mengelolah kondisi kelas dengan baik, sehingga dapat terciptanya kondisi kelas dan proses belajar mengajar yang tertib dan efektif. Espektasi ini ditargetkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, sebagaimana yang telah dirancang pada mekanismenya.

Kebijakan untuk merealisasikan cita-cita tersebut haruslah dilandasi dengan penguasaan teknik mengajar oleh seorang guru yang menarik, dimana guru harus memiliki strategi terhadap penerapannya dalam mengajar. Dalam menyampaikan suatu materi ajar, siswa tentu memiliki penilaian terhadap efektivitas seorang guru, yang seharusnya dapat merealisasikan cara belajar yang efektif, sehingga kejenuhan siswa dalam belajar dapat teratasi.

Dalam hal ini penulis telah menyaksikan melalui pengamatan langsung pada proses pembelajaran di Sekolah SMP Negeri 1 Selesai, terfokus pada siswa kelas VII (tujuh), di mana dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru PKn dinilai membosankan, sebab penerapan metode pembelajarannya terkesan kaku dan monoton, sehingga nilai daripada siswa lebih sering mengalami ketidaktuntasan. Penulis berasumsi bahwa model pembelajaran sangat memengaruhi baik atau tidaknya hasil daripada nilai yang dicapai.

Maka dari itu penulis ingin menambahkan unsur pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bagi siswa SMP Negeri 1 Selesai, untuk dilakukannya penelitian dengan membandingkan hasil nilai awal sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *role playing*, dengan harapan adanya peningkatan hasil nilai belajar dari pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing*.

B. Identifikasi Masalah

Pada garis besar dari keterangan yang terdapat dalam latar belakang masalah, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dinilai dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah, yaitu :

1. Adanya aspek monoton seorang guru dalam pengelolaan proses belajar mengajar di ruang kelas.
2. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena metode belajar cenderung terkesan konvensional atau biasa saja.

3. Penerapan cara mengajar guru yang kurang menarik, sehingga suasana belajar menjadi kurang efektif.
4. Hasil belajar siswa terlihat rendah, karena pemahaman materi yang di sampaikan oleh guru cenderung sulit dipahami sehingga hasil belajar tidak efektif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi masalah yang akan menjadi kajian pada penelitian ini, yakni :

1. Model pembelajaran *role playing* diterapkan untuk mengatasi cara mengajar guru yang kurang menarik, sehingga suasana belajar dapat menjadi lebih efektif.
2. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, hasil belajar siswa yang sebelumnya kurang dari nilai standar diharapkan dapat meningkat, sebab materi yang disampaikan melalui model pembelajaran *role playing* oleh guru akan dapat lebih mudah dipahami, sehingga hasilnya akan lebih efektif.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memiliki masalah yang akan menjadi sasaran untuk diselesaikan, seperti :

1. Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap suasana belajar siswa di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Selesai?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Selesai?

E. Tujuan Penelitian

Dalam hal ini penulis memiliki tujuan pada penelitiannya yang akan menjadi target pencapaian adalah :

1. Menciptakan suasana belajar siswa SMP Negeri 1 Selesai, kelas VII-3 yang lebih efektif setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Selesai, kelas VII-3 yang lebih efektif, dengan melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Pada proses penyelesaian penelitian ini, penulis telah merangkum manfaatnya, dimana hasil daripada penelitian tersebut akan ditujukan kepada beberapa pihak terkait, yaitu :

1. Sebagai solusi bagi pihak sekolah SMP Negeri 1 Selesai dalam meningkatkan mutu para siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*,
2. Sebagai dorongan bagi para siswa SMP Negeri 1 Selesai untuk meningkatkan hasil belajarnya pada materi PKn melalui model pembelajaran *role playing*,
3. Sebagai dorongan bagi para guru SMP Negeri 1 Selesai untuk memperbaiki sistem dalam menyampaikan materi pelajaran PKn melalui model pembelajaran *role playing*,
4. Sebagai gambaran bagi pihak sekolah untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa demi memahami kebutuhan siswa dalam belajar.
5. Sebagai modal dan motivasi bagi para mahasiswa untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru PKn.