

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan nasional dalam arti ruang lingkup yang seluas-luasnya merupakan titik berat pembangunan di bidang pendidikan dalam rangka mewujudkan mutu yang setinggi-tingginya. Pemerintah dan masyarakat yang berada dalam pendayagunaan sumber daya pendidikan tidak henti-hentinya mengadakan pembenahan terhadap lembaga penentu kemajuan pendidikan.

Salah satu kesalahan yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar ini siswa tidak diharapkan langsung pada situasi dan keadaan yang terjadi dalam pembelajaran PKN tersebut, namun siswa dihadapkan pada buku-buku PKN selain itu kegiatan belajar mengajar yang kurang variatif juga menjadi penyebab rendahnya keaktifan belajar.

Jika peserta didik hanya terus membaca buku yang akan membuat mereka bosan misalnya siswa hanya membaca buku dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan, maka pertumbuhan dan perkembangan nalarnya kurang optimal, Tetapi jika peserta didik dihadapkan langsung pada kegiatan dan situasi pembelajaran maka pertumbuhan dan perkembangan nalarnya akan optimal.

Faktor lain yang menyebabkan peserta didik tidak suka belajar PKN disebabkan karena peserta didik kurang mengetahui akan manfaat PKN dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata). Sikap yang baik terhadap PKN dapat terjadi akibat model pembelajaran yang tidak relevan dengan tahap berpikir peserta didik yang tidak dikaitkan dengan kehidupan peserta didik. Kondisi yang demikian menyebabkan merosotnya keaktifan belajar PKN peserta didik.

Keberhasilan PKN dapat dipengaruhi berbagai faktor supaya kita dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, tentu kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan itu. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan atau pelaku pembelajaran yaitu guru

dan peserta didik. Guru harus dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran PKN menggunakan metode bermain peran.

Faktor lain yang dapat juga memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar PKN adalah faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat, dan faktor waktu. Faktor keluarga meliputi hubungan yang harmonis antara anggota keluarga bagaimana cara orang tua siswa itu mendidik anaknya di rumah. Apakah orang tua memperhatikan pendidikan anak dan selalu memberikan motivasi kepada anak dalam belajar. Serta kondisi ekonomi keluarga peserta didik juga mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut.

Demikian juga yang berasal dari sekolah meliputi komponen yang sangat mempengaruhi keaktifan belajar PKN seperti disiplin yang terdapat di sekolah, sarana dan prasarana dan guru. Dengan adanya disiplin tersebut, sekolah dapat berfungsi sebagai arena persaingan sehat bagi peserta didik untuk meraih prestasi semaksimal mungkin.

Guru memiliki pengaruh besar terhadap keaktifan belajar PKN karena itu guru harus menjadi idola bagi peserta didik sebab kecenderungan jika peserta didik menyukai guru yang mengajar maka hasil belajar peserta didik akan lebih baik.

Guru hendaknya berusaha agar peserta didik senang berinteraksi dengan baik saat pembelajaran berlangsung. Persepsi peserta didik menyatakan bahwa mata pelajaran PKN membosankan karena cenderung menggunakan metode ceramah saja, untuk itu pembelajaran perlu dirancang agar dapat meningkatkan keaktifan belajar PKN. Salah satu materi pokok yang dipelajari di Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan kurikulum adalah materi Sistem Pemerintahan Pusat. Dimana siswa sulit memahami struktur dalam sistem pemerintahan Pusat.

Salah satu cara yang dapat diharapkan meningkatkan keaktifan belajar adalah menggunakan metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat mewujudkan cara atau proses suatu ilmu pengetahuan. Metode bermain peran bertujuan

untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih mudah diingat dan dicerna oleh siswa sehingga mampu memberikan pesan pembelajaran yang lebih baik dan lama. Dimana metode pembelajaran bermain peran akan menolong peserta didik dalam memikirkan konsep pengamatan dan langsung berperan dalam pelaku pembelajaran tersebut.

Dengan demikian proses belajar mengajar akan memberikan efektivitas yang lebih baik dalam meningkatkan penguasaan siswa memberikan materi-materi yang akan dipelajari. Berdasarkan itulah penulis memilih judul penelitian : **Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Bagi siswa kelas IV SD Negeri 057203 Aracondong Langkat**, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKN. Dengan menggunakan metode role playing maka guru akan mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran PKN, misalnya guru membuat pembelajaran lebih menarik dengan mengajak langsung siswa untuk berperan langsung dengan apa yang terdapat di dalam materi tersebut, sehingga siswa dapat benar-benar memahami apa yang di perankannya.

1.1. Identifikasi Masalah

Berbicara tentang pendidikan kita akan dihadapkan dengan masalah kualitas dan kuantitas dan relevansinya pada pembangunan seutuhnya. Berdasarkan pandangan ini, dan dari uraian latar belakang diatas, maka beberapa yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dalam belajar kurang termotivasi.
- b. Siswa kurang mampu dalam berfikir kreatif, sehingga aktivitas belajar siswa masih rendah.

- c. Dalam proses pembelajaran PKn siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara aktif.
- d. Metode pembelajaran seperti metode role playing jarang dilaksanakan dalam pembelajaran PKn.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada: Upaya meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan pokok bahasan sistem pemerintahan Pusat Bagi Ssiwa Kelas IV SD Negeri 057203 Aracondong Langkat.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah dengan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Bagi siswa kelas IV SD Negeri 057203 Aracondong Langkat”.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang diteliti oleh penulis adalah: Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) pada pelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan pokok bahasan Sistem Pemerintahan Pusat Bagi siswa kelas IV SD Negeri 057203 Aracondong Langkat.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak antara lain :

1. Bagi siswa, menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

2. Bagi guru, sebagai masukan kepada guru untuk menggunakan metode dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, memberikan gambaran dan informasi tentang penggunaan metode untuk meningkatkan pemahaman dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran PKN.



THE
Character Building
UNIVERSITY