

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan kehidupan bangsa sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia yang terdidik mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju, maka dari itu kegiatan pembelajaran sangat perlu ditingkatkan lagi karena kegiatan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar dalam upaya meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan model *role playing* mempunyai peranan dan fungsi yang sangat penting sebagai model dalam proses belajar-mengajar.

Syamsu (2000:15) *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswas dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar. Pengertian Belajar Istilah belajar sebenarnya telah lama dan banyak dikenal. Bahkan pada era sekarang ini, hampir semua orang mengenal istilah belajar. Lebih-lebih setelah dicanangkanya wajib belajar. Namun, apa sebenarnya belajar itu, rasanya masing-masing orang mempunyai pendapat yang tidak sama.

Sejak manusia ada, sebenarnya ia telah melaksanakan aktivitas belajar. Oleh karena itu, kiranya tidak berlebihan jika dikatakan bahwa aktivitas belajar itu telah ada sejak adanya manusia. Mengapa manusia melaksanakan aktivitas belajar? Jawabannya adalah karena belajar itu salah satu kebutuhan manusia. Bahkan ada ahli yang menyatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar. Oleh karena manusia adalah makhluk belajar, maka sebenarnya di dalam dirinya terdapat potensi untuk diajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Apa sebenarnya belajar itu, banyak ahli yang memberikan batasan. Belajar mempunyai sejumlah ciri yang dapat dibedakan dengan kegiatan – kegiatan lain yang bukan belajar. Oleh karena itu, tidak semua kegiatan yang meskipun mirip belajar dapat disebut dengan belajar.

Menurut Syaiful (2010:17) “Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja”.

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Boediono, (2001:10) Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri. Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran

ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Merujuk pada pendapat di atas, penulis akan berusaha untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran ini terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam hasil belajar PKn pada siswa kelas X SMA N 1 Dolok Batunanggar Tahun Pelajaran 2011/2012.

### **B. Identifikasi Masalah**

Melihat latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar siswa yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model *role playing*
2. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran PKn
3. Kurangnya inovasi guru dalam pengajaran PKn
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn
5. Sebagai guru masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis dapat memberi batasan masalah, yaitu:

1. Hasil belajar siswa yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model *role playing*
2. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran PKn
3. Kurangnya inovasi guru dalam pengajaran PKn.

#### **D.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model *role playing*?
2. Bagaimana ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran PKn?
3. Bagaimanakah bentuk inovasi guru dalam pengajaran PKn?

#### **E.Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan diharapkan memiliki tujuan yang jelas. Demikian halnya dengan penelitian. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model *role playing*.
2. Untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran PKn.
3. Untuk mengetahui bentuk inovasi guru dalam pengajaran PKn.

#### **F.Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa dapat diharapkan memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah kepustakaan kependidikan, khususnya mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PKn.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi SMAN 1 Dolok Batunanggar untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran PKn.
3. Secara Akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah kepustakaan kependidikan, khususnya kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY