

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar siswa, tidak dipungkiri lagi bahwa pembelajaran PKn di Sekolah Dasar belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru Sekolah Dasar belum memahami bagaimana mengajar PKn yang benar dan bagaimana agar belajar PKn dilakukan dalam suasana menyenangkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran PKn di SD seperti sulit mengerjakan soal, sulit memahami materi, malas belajar, kurang bergairah, tetapi yang utama adalah hasil belajar yang rendah, yaitu hanya 40 % yang tuntas dan 60 % yang belum mencapai KKM dan keluhan-keluhan lain dari para siswa adalah permasalahan mendasar yang harus segera diatasi.

Dalam pembelajaran PKn dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk dapat memahami konsep-konsep PKn terutama banyak hafalan, hal tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif sehingga daya ingat siswa memahami konsep terhadap apa yang dipelajari akan lebih baik. Maka kreatifitas seorang guru dituntut dalam mengajar PKn agar pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bidang studi yang wajib di pelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, bahkan sampai pada perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting karena Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan Nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan Moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk prilaku dalam kehidupan sehari-hari para siswa baik sebagai individu, ataupun anggota

masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

Guru harus berupaya memberi kemudahan dan memotivasi siswa untuk aktif dan mengoptimalkan kegiatan belajar yakni dengan cara mengaktifkan dan meningkatkan kreativitas belajar siswa. Namun fakta di lapangan pada umumnya menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa masih rendah, terutama pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), siswa kurang terampil dalam berfikir lancar, kurang kritis dalam mengevaluasi, rasa ingin tahu yang rendah, tidak bersifat imajinatif, tidak merasa tertantang, kurang berani untuk mengambil resiko, dan sedikitnya minat untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Siswa yang kreatif, akan mampu berfikir secara logis dan kritis untuk mempelajari materi – materi pelajaran dengan baik, Siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan berusaha untuk menumbukan rasa keingintahuan mereka, salah satunya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, guru harus lebih berusaha untuk mengembangkan kreativitas siswa terutama dalam menimbulkan cara berfikir kritis dan kreatif kepada siswa.

Namun kenyataannya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih di dominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas yang kegiatannya lebih berpusat kepada guru. Padahal berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KPK) atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), proses pembelajaran yang harus dikembangkan guru –guru di sekolah-sekolah, salah satu di antaranya lebih menekankan kepada upaya mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Demikian halnya dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk dapat mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan dengan baik, siswa harus lebih aktif terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu metode bermain peran dapat mengatasi masalah dan membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang di berikan oleh guru. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran sangat membantu siswa untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kreativitas pada diri siswa. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Namun beberapa guru SD Negeri 054905 payaredas Kab. Langkat jarang menggunakan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, Peneliti menganggap pentingnya melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan, dengan mengangkat sebuah judul penelitian “ Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab. Langkat T.A 2011/2012”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan penelitian di lapangan di temukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya Kreativitas belajar siswa.
2. Guru kurang melatih siswa untuk berfikir kreatif dalam belajar.
3. Metode yang dipergunakan guru masih menggunakan metode ceramah.
4. Guru belum menggunakan metode Bermain Peran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang di paparkan di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada “ Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sub pokok bahasan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat T.A 2011/2012”.

1.4. Rumusan Masalah4

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sub Pokok Bahasan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat T.A 2011/2012 ?

1.5 Tujuan Penelitian

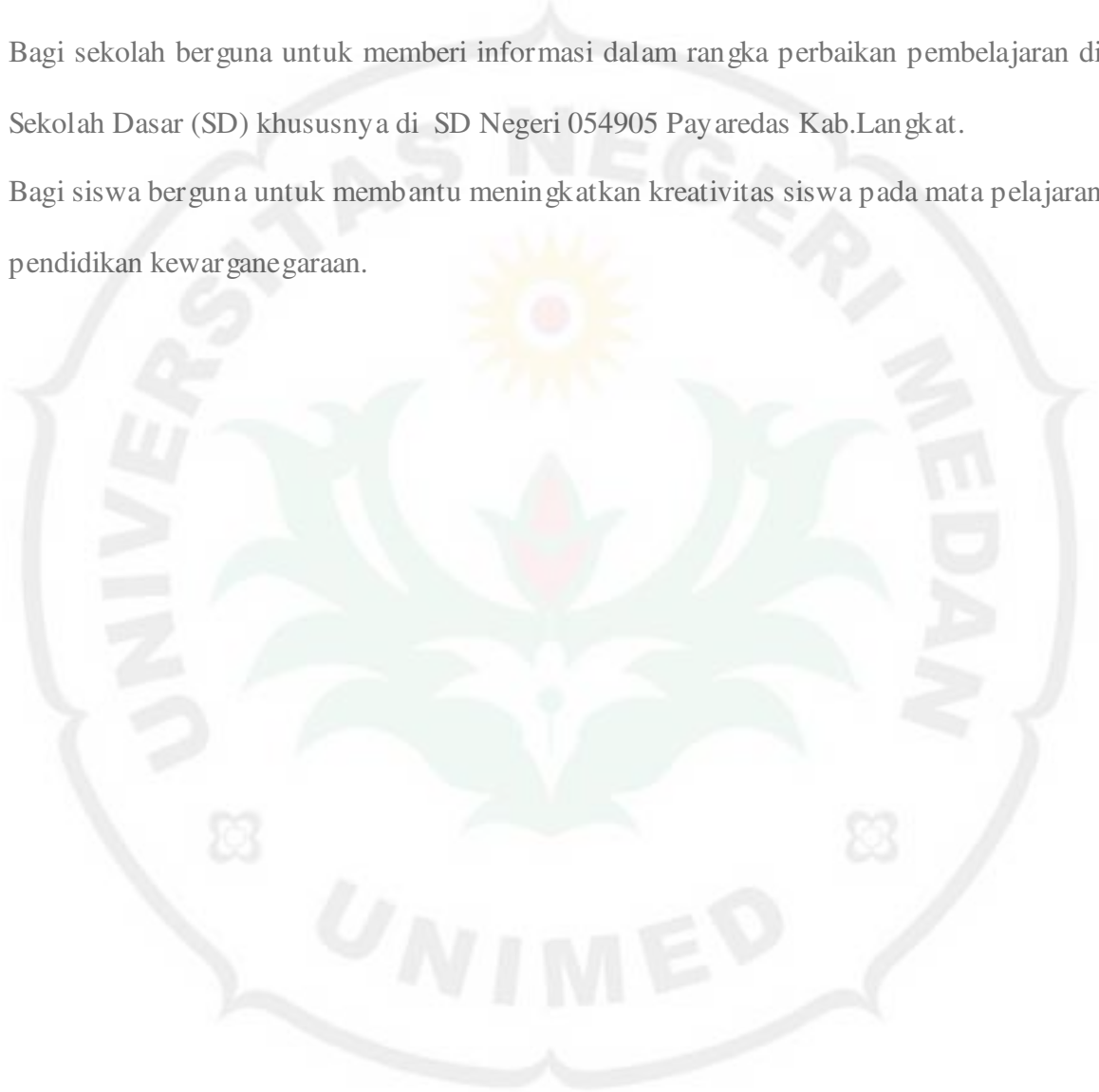
Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran kewarganegaraan sub pokok bahasan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat T.A 2011/2012

1.6. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru berguna untuk memberi informasi dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggunakan metode bermain peran terutama pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam rangka meningkatkan mutu proses belajar mengajar kreativitas siswa.

2. Bagi peneliti berguna untuk menambah pengetahuan dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
3. Bagi sekolah berguna untuk memberi informasi dalam rangka perbaikan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya di SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat.
4. Bagi siswa berguna untuk membantu meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.



THE
Character Building
UNIVERSITY