

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan potensi diri setiap orang. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Salah satu lembaga pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa. Pengembangan potensi yang dimiliki masing-masing siswa dengan optimal akan meningkatkan taraf kehidupan kelak. Untuk itu perlu diperhatikan semua komponen-komponen dalam proses pembelajaran agar saling mendukung sehingga hasil belajarnya baik.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yakni terdapat komponen yang saling berkaitan dengan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut adalah: guru, siswa, tujuan, metode, bahan, media dan evaluasi.

Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Siswa perlu dididik untuk menjalankan program dan menetapkan tujuan belajar. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat keadaan siswa menjadi senantiasa belajar dengan baik dan termotivasi. Suasana pembelajaran yang demikian akan

berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Dari segi proses, guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikannya mampu merubah perilaku siswa kearah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik. Dengan kata lain, guru berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswanya.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn dalam sekolah dasar dapat membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Atas dasar pemikiran tersebut maka pendekatan pembelajaran yang perlu dikembangkan perlu penekanan pada kegiatan belajar siswa aktif. Keterlibatan siswa dalam memainkan peranan akan memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar siswa, seperti tumbuhnya motivasi belajar. Motivasi disini diartikan sebagai daya penggerak yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri untuk mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan masalah-masalah belajar. Motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan orang baik secara fisik atau mental untuk belajar secara optimal.

Siswa yang termotivasi dalam belajar cenderung menyukai pelajaran yang dipelajarinya sehingga ia akan mengupayakan kegiatan belajarnya semaksimal mungkin. Oleh karenanya penting bagi tenaga pengajar untuk memperhatikan motivasi belajar siswa sebab tanpa adanya motivasi maka proses

belajar mengajar tidak akan berlangsung secara efektif. Mata pelajaran yang tidak disukai siswa tentunya siswa tidak akan belajar dengan baik.

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru SD Negeri 101891 kecamatan Tanjung Morawa, mengatakan bahwa banyak sekali permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajarannya, seperti rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Menurut siswa mata pelajaran PKn adalah pelajaran yang membosankan karena siswa harus dapat menghafal materi yang disampaikan guru. Rendahnya motivasi siswa tentunya berdampak pada kegiatan belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tentunya dapat belajar secara mandiri tanpa harus diperintah.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri No. 101891 kecamatan Tanjung Morawa, peneliti melihat bahwa pembelajaran belum berlangsung secara optimal, khususnya pada mata pelajaran PKn. Disaat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menfokuskan diri pada materi pelajaran berupa buku paket atau buku pegangan yang disertai dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan sedikit sekali melakukan aktivitas belajar yang berarti. Hal ini dilihat dari intensitas siswa yang memberikan pertanyaan yang masih rendah dan sulitnya bagi siswa untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat pada lembar kerja siswa.

Kurangnya keterampilan guru untuk mempergunakan metode mengajar menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam praktek mengajar guru jarang sekali menggunakan bentuk metode mengajar yang bervariasi. Metode mengajar yang kerap kali mereka laksanakan hanya

menggunakan metode ceramah dan pemberian latihan-latihan mengerjakan soal sehingga kurang memunculkan minat siswa untuk belajar.

Selain itu, dalam proses belajar mengajar guru jarang menggunakan media pembelajaran. Padahal penggunaan media dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena media merupakan alat yang dapat dibutuhkan guru untuk memudahkan siswa mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

Melihat fakta dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Sebab pelaksanaannya lebih menekankan pada aktivitas guru semata sedangkan proses belajar dan bermain siswa kurang diperhatikan. Selain itu, melihat manusia adalah makhluk sosial dan membutuhkan proses interaksi sosial maka sangat dibutuhkan proses belajar yang mengedepankan terciptanya kerja sama antara siswa satu dengan siswa lainnya. Proses interaksi diantaranya dapat membangun proses sosialisasi diantara siswa dengan yang lainnya. Hal ini akan mendorong munculnya keinginan untuk belajar pada mata pembelajaran PKn.

Salah satu metode yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan permainan adalah metode *role playing*. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Peran *Role* bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Penggunaan metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa

dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat '*pertunjukan*', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Penggunaan metode *role playing* menuntut semua siswa untuk aktif dalam belajar, selain itu siswa juga dituntut untuk dapat berbuat seolah-olah menirukan proses yang sebenarnya terjadi setelah teori diberikan sehingga siswa terdorong dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: "**Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV Negeri No. 101891 Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2013/2014**".

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah :

1.2.1 Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn.

1.2.2 Siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

1.2.3 Guru belum terampil mempergunakan media pembelajaran.

1.2.4 Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada materi pokok Proses Pemilihan Kepala Desa di Kelas IV Negeri No. 101891 Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok Proses Pemilihan Kepala Desa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri No. 101891 Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2013/2014.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa apakah dengan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa pada materi pokok Proses Pemilihan Kepala Desa di kelas IV SD Negeri No. 101891 Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

- 1.6.1 Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya dengan cara menumbuhkan minat belajar terhadap mata pelajaran PKn.
- 1.6.2 Bagi guru, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperbaiki dan memberi pilihan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran PKn dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang menyenangkan.
- 1.6.3 Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam memilih metode pembelajaran yang menyenangkan.
- 1.6.4 Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam model pembelajaran baru dalam membaca khususnya dan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.