**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Dalam rangka membangun Indonesia seutuhnya diperlukan adanya pembangunan disegala bidang pendidikan. Dengan pendidikan diharapkan adanya peningkatan kualitas bangsa yang utuh. Untuk mencapai tujuan pendidikan, perlu dijabarkan lagi dalam bentuk silabus yang merupakan tugas guru untuk merumuskan agar siswa mudah memahami materi, seorang guru dalam menyampaikan pelajaran di kelas harus mempersiapkan dengan baik secara administrative (satuan pelajaran, alat evaluasi, materi yang digunakan dan metode mengajar yang sesuai maupun fasilitas dan sarana yang menunjang materi yang diajarkan. Oleh karena itu tugas guru adalah mengembangkan setiap kompetensi dasar tersebut dengan jalan menentukan materi pokok, pengalaman belajar, alokasi waktu dan sumber bahan.[[1]](#footnote-2)

Sementara konsep pembelajaran secara terus menerus mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan ilmu dan teknologi pendidikan. Metode mengajar saat ini dikenal dengan model pembelajaran, situasi pembelajaran dan prosedur penelitian. Semua faktor tersebut secara dinamis berhubungan dalam suatu rangkaian yang terarah dalam rangka membawa siswa tujuan pembelajaran. Metode apapun yang digunakan oleh pendidik atau guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip KBM.[[2]](#footnote-3) Seorang guru yang terampil akan memilih metode yang terbaik untuk diadaptasikan pada tujuan belajarnya, tidak malah terpaku secara sempit pada satu strategi saja[[3]](#footnote-4).

Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan demi menunjang keberhasilan siswa dalam menyongsong era globalisasi adalah dengan adanya penyempurnaan kurikulum. Dan indikator keberhasilan kurikulum ditunjukkan dengan adanya perubahan dengan pola belajar mengajar menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa, ketepatan memilih media pendidikan serta ketepatan cara penilaian yang dilakukan oleh guru. Kepribadian guru sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar, karena guru tidak hanya mengajar dengan bahan, metode, dan kata-kata tetapi dengan seluruh kepribadiannya. Guru yang berpribadi sehat, matang, memancarkan nilai-nilai ideal akan menjadi contoh dan panutan yang baik bagi para siswanya. Agar dapat memberikan pendidikan yang baik, guru harus sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap profesional sebagai pendidik, dan mampu bekerja sama dengan siswa dan sejawat. Tidak hanya itu saja, sangat diperlukan juga kecakapan guru dalam menyampaikan dan menerima informasi, mengaplikasikan pengetahuan, membangkitkan motivasi belajar, dan memberikan kritik kepada siswa sangat mempengaruhi proses dan hasil pengajaran.[[4]](#footnote-5)

Tidak semua pelajaran yang diselesaikan akan meningkatkan rasa memiliki kompetensi. Siswa mungkin akan merasa “cukup memiliki kompetensi” dan tidak terlalu tertarik untuk menyelesaikan pelajaran. Dalam hal ini, guru hendaknya memberi penguatan ekstrinsik demi penyelesaian kerja yang berhasil.[[5]](#footnote-6) Adanya pandangan beberapa ahli yang menekankan segi-segi tertentu pada motivasi tersebut justru mengisyaratkan guru bertindak taktis dan kreatif dalam mengelola motivasi belajar siswa. Dari siswa, motivasi tersebut perlu dihidupkan terus untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dijadikan dampak pengiring yang selanjutnya menimbulkan program belajar sepanjang hayat, sebagai perwujudan emansipasi kemandirian, kemampuan siswa, kondisi siswa, kemampuan siswa mengatasi kondisi lingkungan negatif dan dinamika siswa dalam belajar. Dari sisi guru, motivasi belajar pada pebelajar berada pada lingkup program dan tindak pembelajaran.[[6]](#footnote-7)

Agar individu, dalam hal terutama para pendidik dan pengajar dapat berinteraksi baik dengan individu lain terutama dengan para terdidik dan siswanya, maka diperlukan suatu pemahaman yaitu pemahaman tentang dirinya sendiri dan juga pemahaman tentang orang lain. Tanpa pemahaman yang mendalam dan meluas tentang diri sendiri dan orang lain ini tidak mungkin individu, terutama pendidik dapat berinteraksi dengan siswa dengan baik. Pemahaman saja sesungguhnya belum cukup, sebab belum berbuat apa-apa. Guru juga menyiapkan dan menyampaikan pelajaran, memberikan tugas dan latihan, bimbingan disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan siswa. Kesesuaian pelajaran dengan kondisi siswa atau antara pendidik dengan terdidik dipengaruhi pula oleh pemahaman guru atau pendidik tentang dirinya sendiri.[[7]](#footnote-8)

Agar pembelajaran suatu pelajaran bermakna bagi peserta didik, guru harus mengetahui tentang obyek yang akan diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian halnya dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar, guru SD harus memahami hakekat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang tidak mudah untuk diajarkan. Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi 2001, dijelaskan bahwa mata pelajaran ini memiliki ciri khas yaitu pengetahuan, keterampilan dan karakter kewarganegaraan. Ketiga hal tersebut merupakan bekal bagi peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan multidimensional yang memadai untuk menjadi warga negara yang baik.[[8]](#footnote-9)

Sementara pada pembelajaran yang dilakukan di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung untuk kelas III tidak mungkin hanya menggunakan metode ceramah saja yang akhirnya peserta didik menjadi bosan, misalnya ketika guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan bersama-sama siswa banyak yang diam, sedikit sekali mempunyai gagasan atau pendapat tentang pemecahan masalah yang dihadapi, pasif dan terkesan menunggu pendapat guru dalam mengatasi masalah tersebut. Pasifnya siswa dalam menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran tersebut disebabkan oleh : (1) Siswa terbiasa menerima apa saja gagasan yang diterima oleh guru, (2) Masalah yang disampaikan terlalu sulit bagi siswa dan (3) Metode penyampaian materi yang dipilih guru untuk pemecahan suatu masalah kurang tepat. Jika gaya mengajar, metode, sama saja digunakan selama satu semester, tentu akan membosankan murid. Hal inilah yang hendak diatasi dengan jalan mengadakan variasi-variasi.[[9]](#footnote-10) Variasi-variasi lain masih banyak diciptakan, hal ini tergantung daya kreatifitas guru. Apabila siswa aktif dan kreatif, maka akan terlihat pada sikap siswa yang tampak antusias dan bersemangat dalam mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.

Letak MI Tarbiyatussibyan yang terletak di pinggiran desa Boyolangu Kabupaten Tulungagung, membuat peniliti tertarik melakukan penelitian terutama kelas III. Ketertarikan lain peniliti ialah jumlah murid kelas III yang hanya berjumlah 8 anak dan pengajaran PKn yang hanya monoton menggunakan metode ceramah saja sehingga mudah bosan dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dalam pelajaran PKn dengan menerapkan metode role playing. Dengan adanya penelitian yang menggunakan metode role playing ini, diharapkan siswa lebih antusias dalam pelajaran PKn dan mampu menarik perhatian siswa yaitu dengan cara sekolah membantu peserta didik mengembangkan pemahaman, baik materi maupun keterampilan intelektual.[[10]](#footnote-11)

Dengan demikian, adanya penerapan metode bermain peran (Role Playing) dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).[[11]](#footnote-12) Maka, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “upaya peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode role playing mata pelajaran PKn kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung”.

**B. Rumusan Masalah dan pemecahannya**

1. Rumusan Masalah
	1. Apakah penggunaan metode role playing dapat meningkatkan pemahaman materi harga diri mata pelajaran PKn siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?
	2. Apakah penggunaan metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar materi harga diri mata pelajaran Pkn siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?
2. Pemecahan Masalah

Pembelajaran dengan metode yang sesuai akan menghasilkan pemahaman dan penguasaan konsep yang maksimal. Dengan demikian apabila guru menerapkan metode role playing dalam mata pelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

**C. Tujuan penelitian**

Dari permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman materi harga diri siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan metode pembelajaran role playing
2. Mendeskripsikan motivasi belajar materi harga diri siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan metode role playing.

**D. Manfaat penelitian**

1. Manfaat Teoritis
	1. Sebagai penerapan atau implikasi prinsip-prinsip tertentu atau penemuan yang disajikan melalui ceramah atau bacaan.
	2. Menemukan pengetahuan baru tentang pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung.
2. Manfaat Empiris/Praktis
	1. Bagi Siswa MI Tarbiyatussibyan

Penggunaan metode role playing ini dapat lebih menyenangkan, mendorong dan membiasakan siswa untuk belajar mandiri, tidak bergantung pada guru.

* 1. Bagi Guru MI Tarbiyatussibyan

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dari pengalaman tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya untuk menerapkan pada pokok bahasan lain. Selain itu juga dapat membantu menularkan pengalaman yang diperolehnya pada guru yang lain.

* 1. Bagi Peneliti Lain

 Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian sejenis

* 1. Bagi Kepala Sekolah MI Tarbiyatussibyan

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn.

**E. Penegasan Istilah**

 Untuk menanggulangi kesimpangsiuran dalam memahami judul penelitian ini, peneliti menegaskan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual
2. Pengertian Metode

Dalam bahasa Inggris, method berarti cara. Apabila kita kaitkan dengan pembelajaran, metode adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa. Joni (1992/1993) mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu[[12]](#footnote-13). Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode ialah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu[[13]](#footnote-14).

1. Role Playing

 Role playing adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam role playing, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut.[[14]](#footnote-15) Sehingga dalam penerapan metode role playing, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologi.[[15]](#footnote-16)

1. Pemahaman Siswa

 Pemahaman siswa atau individu pada dasarnya merupakan pemahaman keseluruhan kepribadiannya dengan segala latar belakang dan interaksinya dengan lingkungannya. Agar individu, dalam hal terutama para pendidik dan pengajar dapat berinteraksi dengan baik dengan individu lain terutama dengan para terdidik dan siswanya maka diperlukan suatu pemahaman tentang dirinya sendiri dan pemahaman tentang orang lain.

1. Motivasi belajar

 Motivasi adalah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Komponen utama motivasi tersebut adalah kebutuhan, dorongan, dan tujuan si pebelajat. Motivasi belajar juga sangat penting dipahami oleh siswa maupun guru.[[16]](#footnote-17) Salah satu cara untuk mengorganisir banyaknya informasi tentang motivasi adalah mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi pada saat berbeda dalam proses pembelajaran itu sendiri (wlodkowski, 1981).[[17]](#footnote-18)

1. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.[[18]](#footnote-19)

1. Harga diri

Harga diri dapat diartikan kehormatan diri. Harga diri merupakan pendapat seseorang mengenai dirinya sendiri, seperti hal yang dipikirkan dan dirasakan tentang dirinya sendiri.[[19]](#footnote-20)

1. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penerapan metode role playing terhadap pemahaman dan motivasi belajar PKn adalah bagaimana penerapan pembelajaran dengan metode role playing pada kelas III pada materi harga diri, sehingga nanti bisa dilihat bagaimana dampak penerapan metode ini pada siswa. Dengan siswa bekerja dan berusaha mengerjakan soal-soal yang diberikan, diharapkan nantinya dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan termotivasi untuk belajar secara lebih.

Selanjutnya setelah memberikan materi harga diri maka peneliti memberikan latihan-latihan yang diambil dari LKS atau modul. Dengan latihan berulang maka akan diketahui pemahaman belajar siswa yang diperoleh dari hasil post tes.

1. **Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : bagian awal, bagian inti, bagian akhir.

Bagian Awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian inti terdiri dari:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah dan pemecahannya, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori terdiri dari tinjauan pembelajaran PKn, tinjauan metode role playing, tinjauan materi harga diri, tinjauan pemahaman dan motivasi belajar, implementasi metode role playing untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, penelitian terdahulu yang relevan, paradigma penelitian, hipotesis tindakan

Bab III Metode Penelitian terdiri dari jenis dan desain penelitian, kehadiran peneliti, subyek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, indikator keberhasilan, prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian terdiri dari deskripsi hasil penelitian, paparan data dan temuan siklus I dan II

Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi atau saran

Dan bagian Akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

1. Abdul Majid*, Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 42 [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid*. hlm 136 [↑](#footnote-ref-3)
3. Hisyam Zaini, et.all., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2008), hal.126 [↑](#footnote-ref-4)
4. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 267-268 [↑](#footnote-ref-5)
5. Anita E. Woolfolk dan Lorrance McCune Nicolich, *Mendidik Anak-anak Bermasalah (Psikologi Pembelajaran II),* (Jakarta : Inisiasi Press, 2004), hal. 384 [↑](#footnote-ref-6)
6. Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal. 109 [↑](#footnote-ref-7)
7. Nana Syaodih Sukmadinata*, Landasan Psikologi...,* hal. 214 [↑](#footnote-ref-8)
8. Arnie Fajar*, Portofolio dalam Pelajaran IPS,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 143 [↑](#footnote-ref-9)
9. Bukhari Alma, *Guru Profesional,* (Bandung : Alfabeta, 2009), hal. 42 [↑](#footnote-ref-10)
10. Arnie Fajar*, Portofolio dalam Pelajaran...,* hal. 142 [↑](#footnote-ref-11)
11. Hisyam Zaini, et.all., *Strategi Pembelajaran...,* hal. 99-100 [↑](#footnote-ref-12)
12. Sri Anitah. W, *Strategi Pembelajaran di SD,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm 1.24. [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid,* hlm 1.28. [↑](#footnote-ref-14)
14. Hisyam Zaini, et.all., *Strategi Pembelajaran...,* hal. 98 [↑](#footnote-ref-15)
15. Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 90 [↑](#footnote-ref-16)
16. Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan...,* hal. 108 [↑](#footnote-ref-17)
17. Anita E. Woolfolk dan Lorrance McCune Nicolich, *Mendidik Anak-anak Bemasalah...,* hal. 367 [↑](#footnote-ref-18)
18. Arnie Fajar*, Portofolio dalam Pelajaran...,* hal. 141 [↑](#footnote-ref-19)
19. Prayoga Bestari dan Ati Sumiati, *Pendidikan* *Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik,* (Jakarta : Pusat Perbukuan, 2008), hal. 50 [↑](#footnote-ref-20)