**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Pembelajaran PKn**
2. Pengertian PKN (Pendidikan Kewarganegaraan)

Mata pelajaran kewarganegaraan 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. Berdasarkan fungsi tersebut, mata pelajaran kewarganegaraan harus dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik mengembangkan pemahaman, baik materi maupun keterampilan intelektual dan partisipasi dalam kegiatan sekolah yang berupa intra, kurikuler dan ekstrakurikuler.

Keterampilan intelektual dalam mata pelajaran kewarganegaraan tidak dapat terpisahkan dari materi kewarganegaraan sebab untuk dapat berpikir secara kritis tentang suatu isu atau masalah, seseorang selain harus mempunyai pemahaman yang baik, latar belakang dan hal-hal kontemporer, yang relevan juga harus memiliki perangkat berpikir intelektual. Kemampuan dan keterampilan berpartisipasi dalam proses politik juga diperlukan siswa yang meliputi kemampuan untuk mempengaruhi kebijaksanaan dan keputusan melalui kerjasama dengan orang lain dengan cara mengetahui tokoh kunci pembuat kebijaksanaan dan keputusan, membantu koalisi, bernegosiasi, mencari konsensus, dan mengendalikan konflik. Perlu diinformasikan, bahwa berdasarkan kurikulum 2004, mata pelajaran kewarganegaraan untuk SD dan SMP diintegrasikan kedalam mata pelajaran Pengetahuan Sosial (PS). Sedangkan untuk sekolah menengah atas (SMA) tetap sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri yaitu mata pelajaran kewareganegaraan[[1]](#footnote-2).

1. Tujuan dan Karakteristik Mata Pelajaran PKN
2. Tujuan Mata Pelajaran PKN
	* + Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
		+ Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
		+ Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
		+ Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.
3. Karakteristik Mata Pelajaran PKN

Menurut kurikulum berbasis kompetensi 2001, dijelaskan bahwa mata pelajaran ini memiliki karakteristik, yaitu :

1. Pengetahuan kewarganegaraan.
2. Keterampilan kewarganegaraan.
3. Karakter kewarganegaraan.

Ketiga hal tersebut merupakan bekal bagi peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan multidimensional yang memadai untuk menjadi warga negara yang baik. Isi pengetahuan dari mata pelajaran ini diorganisasikan secara interdisipliner dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti ilmu politik, hukum, tata negara, psikologi dan berbagai bahan kajian lainnya yang berasal dari kemasyarakatan, nilai-nilai budi pekerti dan hak asasi manusia dengan penekanan kepada hubungan antara warga negara dan warga negara, warga negara dan pemerintah negara, serta warga negara dan warga dunia[[2]](#footnote-3).

Djahiri (1995:10) mengemukakan bahwa melalui Pendidikan Kewarganegaraan siswa diharapakan :

* Memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup negara RI.
* Melaksanakan konstitusi (UUD NRI 1945) dan hukum yang berlaku dalam negara RI.
* Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam butir-butir UUD NRI 1945.
* Mengamalkan dan membakukan hal-hal diatas sebagai sebagai sikap perilaku diri dan kehidupannya dengan penuh keyakinan dan nalar.[[3]](#footnote-4)
1. **Tinjauan Metode Role Playing**
2. Pengertian metode role playing

Peran (Role) dapat diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘ Pertunjukan ‘ ,dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang di perankan.

Menurut Gangel ( 1986 ), role playing adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Blatner ( 2002 ), role playing adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang komplek. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan dan semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. 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.[[4]](#footnote-5)

Pengajar melibatkan peserta didik dalam role playing karena satu atau lebih alasan di bawah ini[[5]](#footnote-6) :

* Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
* Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
* Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
* Menerapakan pengetahuan pada pemecahan masalah.
* Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
* Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
* Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung
* Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
* Mendorong pembelajaran seumur hidup.
* Mempelajari bidang tertentudari kurikulum secara selektif.
* Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
* Mengembangkan pemahaman yang empatik.
* Memberi feedback yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam metode role playing :

1. Bila role playing baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapakan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
4. Setelah role playing itu dalam puncak klimak, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai role playing yang dimainkan. Role playing dapat juga dihentikan apabila menemui jalan buntu.
5. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya role playing untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.
6. Aspek Metode Role Playing

Role playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

1. Mengambil peran *(Role-taking)*, yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seseorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial (Goffman, 1976).
2. Membuat peran (*Role-making)*, yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan (Roberts, 1991).
3. Tawar-menawar peran *(Role-negotiation)*, yaitu tingkat dimana peran-peran dinego-siasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.[[6]](#footnote-7)
4. Kelebihan dan kelemahan metode role playing
* *Kelebihan metode role playing :*
	+ - Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
		- Siswa bebas mengambil keputusan dan bebas berekspresi secara utuh.
		- Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
		- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang sulit dilupakan.
		- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
		- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
		- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan mudah memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri sebagaimana dengan metode-metode yang lain.
		- Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
		- Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.[[7]](#footnote-8)
* *Kelemahan metode role playing :*
* Role playing atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang banyak.
* Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru ataupun murid. Dan ini tidak semua guru memiliki.
* Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
* Apabila pelaksanaan role playing mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
* Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam metode ini.
* Kalau guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka bermain perannya juga tidak akan berhasil.
* Dengan role playing, jangan menjadikan kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, balas dendam, dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula.[[8]](#footnote-9)
1. **Tinjauan Pemahaman Siswa**
2. Pengertian Pemahaman

Menurut W.J.S Poerdarminto, pemahaman berasal dari kata “Paham” yang artinya mengerti benar tentang segala sesuatu hal. Pemahaman diartikan sebagai suatu alat menggunakan fakta. Pemahaman ini lebih dekat pada definisi yang kedua, yakni pemahaman tumbuh dari pengalaman, disamping berbuat, seseorang juga menyimpan hal-hal yang baik dari perbuatannya itu. Melalui pengalaman terjadilah pengembangan lingkungan seseorang hingga ia dapat berbuat secara intelegen melalui peramalan kejadian. Dalam pengertian disini kita dapat mengatakan seseorang memahami suatu objek, proses, ide, fakta jika ia dapat melihat bagaimana menggunakan fakta tersebut dalam berbagai tujuan. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu. Pemahaman individu pada dasarnya merupakan pemahaman keseluruhan kepribadiannya dengan segala latar belakang dan interaksinya dengan lingkungannya. Penyesuaian pelajaran dengan perbedaan-perbedaan individual siswa hanya mungkin dapat dilakukan apabila guru mempunyai pemahaman yang meluas dan mendalam tentang kemampuan dan perkembangan dari para siswanya. Kesesuaian pelajaran dengan kondisi siswa dan interaksi yang harmonis antara guru dengan siswa atau antara pendidik dengan terdidik dipengaruhi pula oleh pemahaman guru tentang dirinya sendiri. Kadang-kadang individu mempunyai gambaran atau konsep yang kurang tepat atau bahkan salah tentang dirinya. Gambaran yang salah tentang dirinya, dapat menimbulkan gambaran yang salah pula terhadap orang lain. Salah menilai diri menyebabkan kesalahan menilai orang lain, mengakibatkan salah pula memperlakukan orang lain[[9]](#footnote-10).

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar siswa dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan ini akan mempengaruhi pengajaran yang diberikan guru dan kepada kegiatan belajar siswa di sekolah.

1. Guru

Guru adalah orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspek baik dari spiritual, emosional, intelektual, fisikal maupun aspek lainnya. Ada juga pengertian dari guru, yaitu tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

1. Anak didik

Anak didik salah satu komponen dalam pengajaran disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran sebagai salah satu komponen yang terpenting dalam hubungan proses belajar-mengajar.

1. Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan pengajaran ini meliputi bagaimana cara guru menciptakan lingkungan belajar yang sehat, strategi belajar yang digunakan dalam pendekatan metode dan media pembelajaran serta evaluasi pengajaran.

1. Bahan dan alat evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan terdapat dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan dalam rangka ulangan (evaluasi). Cara-cara alat evaluasi adalah benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple choice), menjodohkan (matching), melengkapi (corapletion), dan essay.

1. Suasana evaluasi

Keadaan kelas yang aman, tenang dan disiplin waktu itu termasuk mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa pada ujian yang berlangsung, karena dengan pemahaman materi (soal) berarti dapat mempengaruhi jawaban yang diberikan siswa. Jika tingkat pemahaman siswa itu berhasil maka proses belajar siswa tersebut akan tercapai.[[10]](#footnote-11)

Ada dua komponen besar yang sudah lazim dikenal orang banyak tentang kepribadian, yaitu :

* 1. Aspek Jasmani

Meliputi tinggi dan besar badan, panca indra yang terdiri atas indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecapan, anggota badan, kondisi dan peredaran darah, kondisi dan aktivitas hormon, dll.

* 1. Aspek Rohani

Meliputi kecerdasan, bakat, kecapakan hasil belajar, sikap, minat, motivasi, emosi, dan perasaan, watak, kemampuan sosial dan bahasa dan berkomunikasi, peranan dan interaksi sosial, dll.[[11]](#footnote-12)

1. Teknik-teknik pemahaman

 Secara garis besar dibedakan dua macam cara pemahaman atau teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Teknik pengukuran atau tes

Teknik tes merupakan pengumpulan data dengan menggunakan alat-alat yang disebut tes dan skala. Alat ini bersifat standar atau baku karena telah dibakukan atau distandardisasikan. Karena sifatnya sebagai alat ukurdan telah dibakukan maka maka alat ini bersifat mengukur dan hasilnya adalah hasil ukur, dinyatakan dalam angka-angka ataupun kualifikasi tertentu.

Banyak macam alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur dan memahami pribadi individu. Biasanya nama alat ini diklasifikasikan sesuai dengan aspek yang diukur serta bentuk alat ukurnya. Bentuk alat ukur dibedakan antara tes dan skala. Alat ukur tes terdiri dari tes inteligensi, tes bakat, tes hasil belajar, dan tes kepribadian. Khusus untuk pengukuran aspek-aspek kepribadian, biasanya juga digunakan alat pengukuran yang berbentuk skala, seperti skala sikap, minat, dsb.

Ada beberapa bentuk skala, yaitu skala deskriptif, skala garis, pilihan wajib (*force choice*), pembandingan (*paired comparison*), dan daftar cek (*checklist).* Dalam pengukuran sikap umpamanya, juga dikenal ada beberapa model seperti skala model Likert. Thurstone, Guttman, dll. Skala model Likert banyak dipakai, karena banyak dipandang paling sederhana dan relatif mudah dikembangkan. Skala ini terdiri atas sejumlah pernyataan yang menunjukkan sikap seseorang terhadap sesuatu hal.

Dengan menggunakan berbagai macam bentuk alat pengukuran tersebut, dapat diketahui kondisi dan kecenderungan dalam aspek-aspek kepribadian tertentu, ciri-ciri kepribadian yang lebih bersifat permanen ataupun temporer, serta kemungkinan penyimpangan-penyimpangan kepribadian yang dialami oleh seseorang.

1. Teknik non tes

Teknik non tes merupakan cara pengumpulan data tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran. Teknik ini hanya bersifat mendeskripsikan atau gambaran. Terhadap gambaran-gambaran yang diperoleh dapat dibuat interpretasi, penyimpulan-penyimpulan bahkan dengan kualifikasi tertentu.

Beberapa teknik non tes yang biasa digunakan dalam pemahaman individu adalah sebagai berikut :

* *Observasi*.

 Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung perilaku-perilaku siswa. Pengamatan dapat dilakukan pada waktu siswa belajar di kelas, di laboratorium, di perpustakaan, di rumah, pada waktu berdiskusi, bekerja kelompok, bermain, mengadakan kunjungan, dsb.

* *Wawancara*

Wawancara atau interview merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka, pertanyaan diberikan secara lisan dan jawabannya pun diterima secara lisan pula. Suatu wawancara yang baik seperti halnya juga observasi yang baik adalah yang dipersiapkan atau direncanakan terlebih dahulu, sehingga memiliki suatu pedoman wawancara atau pedoman observasi.

* *Angket*

Angket pada dasarnya sama dengan wawancara, hanya perbedaannya pada wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan, sedang pada angket keduanya diberikan secara tertulis. Angket mempunyai kelebihan dan kelemahan dibandingkan dengan wawancara. Kelebihan angket adalah dapat menghemat waktu, sebab dalam tempo yang singkat informasi dari sejumlah besar responden dapat dikumpulkan. Kekurangan angket adalah bila ada kesulitan dalam menjawab, tidak bisa diketahui dan dibantu.

* *Studi dokumenter*

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi-informasi yang bersifat dokumen, dari dokumen-dokumen yang ada. Di sekolah umumnya telah ada sejumlah dokumen tentang siswa, seperti dokumen tentang hasil atau prestasi belajar keadaan dan latar belakang keluarga, keadaan dan perkembangan pribadi siswa, aktivitas di sekolah ataupun di luar sekolah. Pada sekolah yang lebih teratur biasanya juga ada dokumen-dokumen tentang keadaan keluarga dan sejumlah data pribadi siswa, walaupun hanya yang penting-penting saja.

* *Sosiometri*

Sosiometri merupakan suatu alat atau teknik pengumpulan data untuk mengetahui hubungan sosial di dalam suatu kelompok dalam kegiatan tertentu. Kepada sekelompok individu atau siswa dalam satu kelas, diedarkan sepotong kertas. Pada kertas itu siswa diminta menuliskan nama seorang temannya di kelas itu yang paling ia sukai untuk dijadikan teman sekelompok dalam suatu kegiatan.Umpamanya dalam belajar, dalam kepanitiaan, dalam kunjungan kerja, dalam mengerjakan sesuatu proyek dsb. nama teman bisa ditulis dua atau tiga, tetapi jangan terlalu banyak sebab susah menggambarkannya. Nama-nama siswa yang memilih dan dipilih dapat dituliskan pada sebuah kertas dan dihubungkan dengan sebuah garis yang bertanda panah. Arah panah menunjukkan pilihan. Apabila jumlah pilihan lebih dari satu dapat dibuat dengan warna bolpoin yang berbeda. Gambar keseluruhan pilihan siswa akan membentuk semacam sarang laba-laba, sarang laba-laba demikian disebut sosiogram.

* *Otobiografi*

 Teknik lain yang cukup ampuh untuk memahami pribadi siswa adalah dengan mempelajari otobiografinya. Otobiografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis sendiri oleh yang bersangkutan. Apabila otobiografi itu ditulis lengkap dan obyektif maka akan mudah sekali guru, pembimbing atau pendidik lainnya memahami pribadi siswa. Kesulitan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknik otobiografi ini adalah tidak semua siswa menulis otobiografinya. Untuk penggantinya guru atau pembimbing dapat meminta para siswa membuat karangan tentang dirinya sendiri, seperti masa kecilnya, masa remaja, pengalaman yang tidak dapat dilupakan dsb.

* *Studi kasus*

 Studi kasus merupakan semacam penelitian terhadap seorang atau beberapa siswa yang mempunyai masalah, umpamanya prestasi belajarnya rendah atau tidak ada semangat belajar atau punya kebiasaan yang kurang baik dsb. Dalam studi kasus ini, guru atau pembimbing mengumpulkan semua data atau informasi tentang siswa dari berbagai sumber data. Sumber data bagi siswa adalah siswa sendiri, orang tuanya, saudara-saudaranya, teman-temannya, guru-guru yang lain dsb. Setelah semua data terkumpul, guru atau pembimbing menganalisisnya, membandingkan satu sama lain, menyatukannya dan menarik kesimpulan-kesimpulan.

* *Konferensi kasus*

Konferensi kasus juga digunakan meneliti seorang atau beberapa siswa yang menjadi kasus atau punya masalah. Sumber data, seperti orang tua, guru, pembimbing, kepala sekolah, psikolog (kalau ada) berkumpul (berkonferensi) untuk membicarakan kasus. Dengan dipimpin oleh pembimbing atau mungkin juga wali kelas atau siapa saja yang paling bertanggung jawab atas penyelesaian kasus tersebut, masing-masing sumber data mengemukakan pengetahuan atau pengalamannya tentang kasus. Berdasarkan semua data yang telah dikumpulkan, dicari berbagai alternatif atau kemungkinan untuk membantunya. Pelaksanaan bantuannya sendiri diberikan di luar konferensi tersebut.[[12]](#footnote-13)

1. Penggunaan hasil pemahaman

 Data atau informasi tentang siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai macam alat atau teknik pengumpulan data tersebut masih kasar dan terpisah-pisah, perlu pengolahan dan penyatuan. Data yang penting dan data dasar ataupun hasil pengolahan serta kesimpulan-kesimpulan yang disimpan dalam suatu alat penyimpanan data yang disebut record. Salah satu bentuk record disekolah adalah buku catatan pribadi (*cummulative record*).

 Data yang tersedia di sekolah dapat digunakan untuk berbagai keperluan pengembangan siswa, yaitu :

* + - 1. Pembimbingan siswa

 Ada tiga langkah utama dalam pembimbingan siswa :

* Langkah diagnosis. Diagnosis merupakan langkah pertama, yaitu untuk mengetahui jenis dan tingkat kesulitan siswa.
* Langkah prognosis. Prognosis merupakan langkah untuk memperkirakan bantuan apa yang dapat digunakan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan-kesulitannya, memperkirakan berapa lama dan sejauh mana bantuan ini dapat diberikan, dan oleh siapa diberikannya.
* Langkah treatment atau pelaksanaan bantuan. Treatment merupakan bantuan yang paling efisien dan efektif, yaitu bantuan yang diperkirakan memberikan hasil paling tinggi, dengan waktu, biaya dan peralatan yang paling hemat.
	+ - 1. Penyusunan dan penyempurnaan pengajaran

 Data atau informasi tentang siswa juga dapat dimanfaatkan untuk penyusunan dan penyempurnaan pengajaran. Pengajaran yang baik hendaknya disusun dengan berpedoman pada keadaan, kemampuan, minat dan kebutuhan siswa. Hal-hal diatas secara riil dapat diketahui melalui proses dan hasil pengumpulan data. Sebelum menyiapkan rencana pelajarannya atau satuan pelajaran guru hendaknya mempelajari dulu record siswa. Melalui pemanfaatan record tersebut guru akan memperoleh gambaran umum tentang kondisi dan masalah siswa. Record siswa juga dapat digunakan untuk mengadakan berbagai usaha penyesuaian pelajaran dengan perbedaan individu.[[13]](#footnote-14)

**D. Tinjauan motivasi belajar**

**a.** Pengertian Motivasi

 Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya perilaku seseorang ke arah suatu tujuan tertentu. Motivasi berkaitan dengan apa yang diinginkan manusia (tujuan), mengapa ia menginginkan hal tersebut (motif), dan bagaimana ia mencapai tujuan tersebut (proses). Dalam hal ini motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu akan mewarnai proses dan pencapaian tujuan. Motivasi merupakan faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.[[14]](#footnote-15)

1. Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki dua fungsi, yaitu :

* + - 1. Mengarahkan

Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang ingin dicapai. Apabila sesuatu atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan dan bila sasaran atau tujuan tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran

* + - 1. Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan

 Suatu perbuatan atau keinginan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.[[15]](#footnote-16)

1. Macam-macam Motivasi

Menurut sifatnya, motivasi dibedakan atas tiga macam, yaitu :

* + - 1. Motivasi takut. Individu melakukan sesuatu perbuatan karena takut. Seseorang juga suka membayar pajak atau mematuhi peraturan lalu lintas, bukan karena menyadari sebagai kewajibannya, karena takut mendapat hukuman.
			2. Motivasi insentif. Individu melakukan sesuatu perbuatan untuk sesuatu insentif. Bentuk insentif bermacam-macam, seperti : mendapatkan honorarium, bonus, hadiah, piagam, tanda jasa, kenaikan pangkat, kenaikan gaji, promosi jabatan dll.
			3. Sikap atau attitude motivation. Motivasi ini lebih bersifat instrinsik (muncul dari dalam diri individu), berbeda dengan kedua motivasi sebelumnya yang lebih bersifat ekstrinsik (datang dari luar diri individu). Sikap merupakan suatu motivasi karena menunjukkan ketertarikan atau ketidak tertarikan seseorang terhadap sesuatu objek.[[16]](#footnote-17)
1. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, antara lain yaitu :

* + - 1. Kehangatan dan semangat

Guru hendaknya memiliki sikap yang ramah, penuh semangat, dan hangat dalam berinteraksi dengan peserta didik. Sikap demikian akan membangkitkan motivasi belajar, rasa senang, dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas.

* + - 1. Membangkitkan rasa ingin tahu

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, guru dapat melakukan berbagai kegiatan, antara lain memberikan cerita yang menimbulkan rasa penasaran dan pertanyaan (misalnya, bercerita tentang dampak kenaikan harga BBM atau profil calon presiden Indonesia).

* + - 1. Mengemukakan ide yang bertentangan

Ide yang bertentangan dapat dikemukakan guru sekolah dasar pada semua tingkat kelas. Misalnya di kelas 5 atau di kelas 4 sekolah dasar, guru mengemukakan tentang “keluarga kecil, bahagia, dan sejahtera”, kemudian mengajukan pertanyaan: “mengapa masih banyak orang yang tidak mau mengikuti program keluarga berencana (KB)?”.[[17]](#footnote-18)

1. Prinsip untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

 Berdasarkan teori motivasi sebagaimana diuraikan di atas, terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya sebagai berikut:

* + - 1. Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik dan berguna bagi dirinya.
			2. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dan dan diinformasikan kepada peserta didik.
			3. Perlu diupayakan agar setiap peserta didik mengetahui hasil belajarnya dan memberikan umpan balik secara proporsional.
			4. Pujian dan hadiah lebih baik dari pada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan. Jadi, gunakan hadiah dan hukuman secara efektif, tepat waktu, dan tepat sasaran.
			5. Manfaatkan sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu peserta didik untuk kepentingan belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
			6. Usahakan untuk memerhatikan karakteristik dan perbedaan individual peserta didik, seperti: kecerdasan, kemampuan, minat, latar belakang, dan sikapnya terhadap sekolah.
			7. Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan cara memerhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman dan nyaman, menunjukkan bahwa guru memerhatikan mereka, mengelola pengalaman belajar sedemikian rupa agar setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajar untuk keberhasilan sehingga mencapai prestasi dan mempunyai rasa percaya diri.

Berbagai upaya peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka implementasi KTSP di atas harus ditunjang dan didukung oleh guru profesional, yang mampu memerankan dirinya sebagai agen pembelajaran, serta memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial yang dapat dipertanggungjawabkan.[[18]](#footnote-19)

**E. Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi belajar**

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang diterapkan. Secara harfiah, kata metodologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata ''metha'' yang berarti melalui hodos yang berarti jalan atau cara dan kata ''logos'' yang berarti ilmu pengetahuan. Jadi, metodologi pendidikan adalah jalan yang kita lalui untuk memberikan kepahaman atau pengertian kepada anak didik, atau segala macam pelajaran yang diberikan[[19]](#footnote-20).

Maslow (1968) menyebutkan empat tingkat kebutuhan yaitu rendah-bertahan hidup, keamanan, rasa memiliki, dan kepercayaan diri sebagai kebutuhan defisiensi. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka motivasi berusaha menemukan cara untuk memenuhinya. Ketika kebutuhan defisiensi terpenuhi, maka motivasi yang memfokuskan pada mereka menurun. Maslow menamakan tiga tingkat kebutuhan tinggi-prestasi intelektual (pemenuhan diri dan realisasi semua hal yang seseorang mampu lakukan), apresiasi estetika (pencarian arah, struktur, dan keindahan), dan aktualisasi diri (hasrat untuk mendapatkan penerimaan dan pengakuan rasa memiliki) sebagai kebutuhan manusiawi. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, maka motivasi seseorang untuk mencapainya tidak berhenti, bahkan motivasi meningkat untuk mencari pemenuhan lebih lanjut. Contoh, semakin berhasil seseorang dalam usaha untuk mengetahui dan memahami, maka semakin keras orang tersebut berusaha untuk pengetahuan dan pemahaman yang terus meningkat. Tidak seperti kebutuhan defisiensi, kebutuhan manusiawi ini tidak pernah dapat dipenuhi secara utuh. Motivasi untuk mencapainya diperbaharui terus menerus.

Keinginan guru untuk memenuhi tingkat kebutuhan rendah mungkin suatu saat akan bertentangan dengan keinginan anda sendiri untuk mencapai tujuan tingkat tinggi. Siswa yang datang ke sekolah dengan lapar, sakit, atau luka biasanya tidak termotivasi untuk mencari pengetahuan dan pemahaman. Ketika kelas adalah tempat menakutkan, tidak dapat diprediksi dan siswa jarang tahu di mana mereka berada, mereka biasanya lebih menaruh perhatian pada keamanan dan tidak begitu peduli dengan pembelajaran. Rasa memiliki satu kelompok sosial dan memiliki keyakinan diri dalam kelompok tersebut juga penting bagi siswa. Ketika mengerjakan apa yang guru katakan bertentangan dengan peraturan kelompok, maka siswa mungkin akan memilih mengabaikan keinginan guru atau bahkan menentang guru.[[20]](#footnote-21)

Banyak macam alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur dan memahami pribadi individu. Biasanya nama alat ini diklasifikasikan sesuai dengan aspek yang diukur serta bentuk alat ukurnya. Bentuk alat ukur dibedakan antara tes dan skala. Jadi ada tes inteligensi, tes bakat, tes hasil belajar, dan tes kepribadian.[[21]](#footnote-22) Sedangkan alat ukur yang digunakan untuk motivasi belajar adalah skala motivasi belajar yang disusun berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar dari frandsen (dalam Suryabrata, 2006) yang berbentuk skala Likert.[[22]](#footnote-23) Skala Likert banyak dipakai karena dipandang paling sederhana dan relatif mudah dikembangkan. Skala ini terdiri atas sejumlah pernyataan yang menunjukkan sikap seseorang terhadap sesuatu hal. Pernyataan-pernyataan tersebut ada yang bermuatan positif dan ada yang negatif, dan jumlah pernyataan positif dan negatif harus sama. Terhadap pernyataan-pernyataan tersebut, orang yang di tes diminta menyatakan persetujuannya, yang tersusun dalam lima alternatif pilihan yaitu “setuju sekali”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”.

Tujuan bermain peranan, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut:[[23]](#footnote-24)

* + 1. *Belajar dengan berbuat*. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan sesungguhnya.
		2. *Belajar melalui peniruan.* Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
		3. *Belajar melalui balikan*. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.
		4. *Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan*. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.
			- 1. **Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Metode role playing telah mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, hal ini dibuktikan dalam penelitian sebagai berikut:

* + - 1. Pemahaman siswa dan metode role playing
1. Penelitian Yuanita Ratna Sari[[24]](#footnote-25) dalam skripsinya yang berjudul “ Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman dan Penerapan Konsep IPS siswa Kelas V SDN Langon 02 Blitar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I pemahaman konsep IPS yang dilihat dari aspek kognitif mencapai rata-rata 81,83% dan siklus II 92,66%, aspek afektif pada siklus I mencapai rata-rata 83,33% dan siklus II mencapai 100% dan aspek psikomotorik pada siklus I mencapai rata-rata 81% dan siklus II 85%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan role playing dapat meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman suku bangsa siswa kelas V di SDN Langon 02, hal ini terbukti bahwa keseharian siswa selama di lingkungan sekolah mendapat kualifikasi B.
2. Penelitian Asri Pratiwi[[25]](#footnote-26) dalam skripsinya yang berjudul “ Peningkatan Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS melalui Metode Role Playing pada siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010 “. Hasil penelitian ini adalah (1) Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep tentang persiapan kemerdekaan pada siklus I aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan 61%, kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 59%, kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 61%, kemampuan memerankan tokoh sesuai skenario 62%, dan ketuntasan hasil belajar 61%. (2) Nilai rata-rata kelas kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan 72%, kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 69%, kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 70%, kemampuan memerankan tokoh sesuai naskah skenario 74% dan ketuntasan hasil belajar 71%.
	* + 1. Motivasi belajar dan metode role playing
3. Penelitian Nurma Indah Pangesti[[26]](#footnote-27) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar siswa Kelas IV SDN Kutoanyar 1 Kecamatan Kutoanyar Kabupaten Probolinggo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing pada pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kutoanyar 1. Berdasarkan hasil observasi, motivasi siswa mengalami peningkatan pada siklus II begitu juga dengan aktivitas siswa yang paling tampak yaitu sebagian besar siswa sudah berani bertanya/menjawab serta melaporkan hasil diskusi. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya 63,55%, mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 74,48% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83,21%
4. Penelitian Didik Iryanto[[27]](#footnote-28) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas, Prestasi dan Motivasi Belajar siswa Kelas V di SDN Karangbesuki I Malang. Hasil penelitian dalam metode role playing dalam pembelajaran PKn siswa kelas V di SDN Karangbesuki I Malang adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas belajar siswa selama penerapan metode role playing yang berlangsung pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu pada siklus I sebesar 51,25% dan pada siklus II sebesar 80% (2) Prestasi belajar siswa menunjukkan kenaikan nilai yang cukup signifikan antara pre test dan post test. Sebelum menggunakan role playing, nilai pre test adalah 72,37. Setelah diterapkan metode role playing, nilai rata-rata post test siswa menjadi meningkat sebesar 88,16 (3) Motivasi belajar siswa menjadi meningkat terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode role playing. Siswa memberikan respon yang sangat positif dari hasil pengisian angket yang telah diberikan.
	* + - 1. **Paradigma Penelitian**

Pembelajaran PKn

 Role playing

Penerapan metode

Meningkat

Pemahaman dan Motivasi Belajari Belajar Siswa

Peneliti mengadakan penelitian di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu menerapkan metode yang dapat membuat siswa dapat berpartisipasi dan aktif di dalam kelas. Dengan penerapan metode role playing yang dilakukan peneliti, dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga pemahaman siswa juga meningkat

Pembelajaran PKn yang dilakukan di MI Tarbiyatussibyan awalnya hanya menggunakan metode ceramah saja. Namun dengan diadakannya metode role playing, harapan peneliti dalam pembelajaran PKn di kelas III dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah akan semakin meningkat pemahaman dan motivasi belajarnya dengan menggunakan metode role playing karena metode role playing adalah metode yang menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘ Pertunjukan ‘ ,dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

* + - * 1. **Hipotesis Tindakan**

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.[[28]](#footnote-29) Hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika pembelajaran metode role playing ini diterapkan pada pelajaran PKn materi harga diri maka pemahaman siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung akan meningkat.
2. Jika pembelajaran metode role playing ini diterapkan pada pelajaran PKn materi harga diri maka motivasi belajar siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung akan meningkat.
1. Arnie Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 141-142. [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid.* hlm. 143 [↑](#footnote-ref-3)
3. [*http://www.gudangmateri.com/2011/05/tujuan-pendidikan-kewarganegaraan.html*](http://www.gudangmateri.com/2011/05/tujuan-pendidikan-kewarganegaraan.html)*,* diakses 23 April 2012 [↑](#footnote-ref-4)
4. *http://hadiqotululum . blogspot.com/2010/08/metode- role playing-1.html,* diakses 11 April 2012 [↑](#footnote-ref-5)
5. Hisyam Zaini, et.all., *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 100 [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid,* hal. 98 [↑](#footnote-ref-7)
7. Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 93 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid,* hal. 92 [↑](#footnote-ref-9)
9. Nana Syaodih Sukmadinata*, Landasan Psikologi Pusat Pendidikan,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 214-215. [↑](#footnote-ref-10)
10. [*http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2200779-faktor-pemahaman-belajar-siswa/*](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2200779-faktor-pemahaman-belajar-siswa/)*,* diakses 23 April 2012 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nana Syaodih Sukmadinata*, Landasan Psikologi...,* hal. 36 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid*, hal. 218-224 [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid*, hal. 225-228 [↑](#footnote-ref-14)
14. E.Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah,* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 195-196 [↑](#footnote-ref-15)
15. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi...,* hal. 62-63 [↑](#footnote-ref-16)
16. Sitti Hartinah, *Perkembangan Bagi Peserta Didik,* (Bandung : PT. Refika Aditama, 2010), hal. 136 [↑](#footnote-ref-17)
17. E.Mulyasa, *Implementasi Kurikulum...,* hal. 197 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid,* hal. 201-202 [↑](#footnote-ref-19)
19. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 135-136. [↑](#footnote-ref-20)
20. Anita E. Woolfolk dan Lorrance McCune-Nicolich, *Mendidik Anak-Anak Bermasalah (Psikologi Pembelajaran II)*, (Jakarta: Inisiasi Press, 2004), hal. 365-366 [↑](#footnote-ref-21)
21. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi...,* hal. 218 [↑](#footnote-ref-22)
22. [*http://luluvikar.wordpress.com/2010/12/02/pengaruh-tingkat-intelegensi-dan-motivasi-belajar-terhadap-prestasi-akademik/*](http://luluvikar.wordpress.com/2010/12/02/pengaruh-tingkat-intelegensi-dan-motivasi-belajar-terhadap-prestasi-akademik/) diakses 8 mei 2012 [↑](#footnote-ref-23)
23. Oemar Hamalik, *Sistem Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan ,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 199 [↑](#footnote-ref-24)
24. *http:library.umac.id/ptk/index.php/KSDP/article/view/4794* diakses 8 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-25)
25. [*http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id*](http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id) *skr=639* diakses 8 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-26)
26. [*http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4449*](http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4449) *diakses 12 Mei 2012* [↑](#footnote-ref-27)
27. [*http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35770*](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35770)diakses 12 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-28)
28. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Bina Aksara, 1989), hal . 62 [↑](#footnote-ref-29)