

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan (*Citizenship Education*) merupakan salah satu mata pelajaran umum yang ada di Sekolah Dasar (SD). Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai ,sikap serta belajar prilaku.¹

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di antaranya adalah dengan perbaikan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas guru, serta sarana dan prasarana sekolah. Dari berbagai upaya tersebut guru menjadi figur yang penting bagi tercapainya tujuan pendidikan. Kegiatan guru dalam proses belajar mengajar sangat berperan. Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab

¹Udin S Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 1.15.

dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik, orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang.² Keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar akan ditentukan oleh sejauh mana pemahaman guru terhadap kurikulum dan kemampuan dalam mengimplementasikan rencana yang dibuat. Banyak hal yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut di antaranya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, penggunaan strategi, metode, serta mengetahui kebiasaan, kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Nurul Islam Semarang, adalah salah satu MIT yang berada di Kota Semarang, Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Nurul Islam Semarang merupakan lembaga pendidikan Islam setaraf dengan Sekolah Dasar (SD). Seperti halnya sekolah-sekolah lain MIT Nurul Islam menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).³Yang mana penerapan KTSP siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar di MIT Nurul Islam, berbagai upaya telah dilakukan guna meningkatkan prestasi

²Hamzah B Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 15.

³Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah, Hari Senin 03 April 2014 jam 08.00 - 10.00

belajar peserta didik meningkat, baik dari pemilihan model maupun metode yang pas untuk diterapkan pada materi pembelajaran. Akan tetapi dari berbagai upaya yang dilakukan pendidik masih belum bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti mempunyai inisiatif menggunakan metode Bermain Peran (*Role playing*). Metode Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan Fokus dari kegiatan ini adalah menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan dari para siswa dalam pembelajaran PKN. Peneliti memilih metode *role playing* ini karena dari pendidik belum mencoba metode *role playing* pada materi pembelajaran tersebut.

Tujuan dari Penggunaan metode bermain peran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena penggunaan metode bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKN, karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴ Metode ini juga dapat dimanipulasikan dalam bentuk lingkungan belajar yang menunjang tercapainya optimalisasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ini merupakan

⁴ Udin S Winataputra, *Materi Dan Pembelajaran PKN SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.34-4.35.

jembatan pembelajaran yang awalnya berupa benda-benda kongkret seperti pengalaman anak. Melalui metode bermain peran materi yang bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit dan jelas. Melalui perantara metode inilah siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan.

Jika dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn 65%, peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 34,6% sedangkan untuk peserta didik yang belum memenuhi KKM 65,4% dari jumlah siswa 26 anak di kelas IV MIT Nurul Islam Semarang. Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan ibu Anna Wahyuningsih, S.Ag yang menjadi guru mapel PKn

Berdasar kurikulum, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKn Dalam Materi Pokok “Menggambarkan Struktur Organisasi Desa Dan Pemerintah Kecamatan” Pada Siswa Kelas IV MIT Nurul Islam Semarang Tahun 2015/2016.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada materi pokok menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan pada siswa kelas IV MIT Nurul Islam

Semester 1 Tahun 2015/2016

C. Tujuan Penelitian

Secara umum

Untuk menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV dengan materi pokok “Menggambarkan Struktur Organisasi Desa Dan Pemerintah Kecamatan” pada siswa kelas IV MIT Nurul Islam Semarang Tahun 2015/2016.

Secara khusus

Untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada materi pokok menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan pada siswa kelas IV MIT Nurul Islam Semester 1 Tahun 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada serta dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran PKn.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan, kebosanan dalam mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

- b. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- c. Bagi madrasah, metode ini dapat meningkatkan hasil prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
- d. Menjadi masukan bagi madrasah tentang hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PKn.
- e. Bagi peneliti, menambah khasanah dan wawasan keilmuan yang begitu luas sehingga penulis wajib belajar sepanjang masa.