**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan mahluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Susanto (2013 : 226) menyimpulkan Pengertian PKn adalah:

PKn adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar perserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan atas hak-hak asasi manusia, kemajuan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membantu manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Adapun Tujuan pembelajaran PKn, khususnya pada jenjang sekolah dasar menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (Kemdiknas, 2011: 2) mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi;

(3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan;

(4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis serta ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab maka PKn harus dimulai sejak usia mereka haus akan pengetahuan agar tujuan dari PKn itu sendiri dapat terwujud. Tujuan PKn di sekolah dasar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang baik. Tujuan tersebut perlu ditunjang oleh proses pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat memberikan hasil belajar yang baik kepada siswa. Guru yang mampu menciptakan proses belajar mengajar yang tepat dengan lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya. Pentingnya hasil belajar untuk mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang diperoleh oleh siswa (Susanto, 2013).

Berdasarkan data obesrvasi yang diperoleh selama mengikuti proses KKN KEPENDIDIKAN dan observasi ulang pada 7 Maret 2017 sampai 8 Maret 2017 di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada mata pelajaran PKn di kelas IV peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran PKn. Selama proses pembelajaran, metode yang dominan digunakan adalah ceramah dan penugasan. Terkadang guru mengadakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah. Proses pembelajaran seperti ini berpusat pada guru atau berlangsung searah (*teacher centered*).

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn yang masih kurang optimal. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa masih rendah. Banyak siswa yang hasil belajarnya pada mata pelajaran PKn masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada ujian semester pertama sebagai berikut :

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PKn Semester Ganjil

|  |
| --- |
| **NO Rentang Nilai IV A IV B** |
| 1 >70 11 8 |
| 2 60-69 18 12 |
| 3 <59 7 8 |
| **Jumlah Siswa 35 28** |

Sumber: Dokumentasi guru pada hasil semester ganjil siswa tahun ajaran 2016-2017.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal. Dari kedua kelas tersebut hanya 19 orang siswa yang lulus KKM. Kelas IV A sebanyak 11 orang dan kelas IV B sebanyak 8 orang dengan rata-rata nilai pada kelas IV A sebesar 66,45 dan pada kelas IV B sebesar 64,92. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PKn adalah 70. Siswa dapat dinyatakan tuntas jika hasil belajarnya lebih dari KKM atau minimal sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah dan apabila hasil belajar berada dibawah KKM maka siswa dinyatakan belum tuntas.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang tepat memerlukan penggunaan metode yang harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan metode yang memberikan suasana baru kepada siswa. Maka salah satu metode yang tepat untuk mengatasi hal tersebut adalah metode *role* *playing.* Diperkuat oleh Winarno (2014: 75) menyatakan bahwa:

Beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah... model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut perseta didik.

*Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Huda, (2016) menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Metode *role playing* memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh. Sehingga metode pembelajaran *role playing* ini membantu untuk memfasilitasi keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKn sebagaimana diketahui PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang abstrak karena menyangkut nilai-nilai dan norma-norma yang tidak dapat disentuh secara kasat mata.

Hasil penelitian terdahulu oleh Pundhirela Kisnawaty dengan Judul Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal 2013, menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang signifikan.

Dari berbagai uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menggambarkan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Untuk menggambarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada akademisi dan khalayak lainnya saat mengkaji suatu permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan metode *role playing*. Metode ini diharapkan mampu menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai sarana untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta sebagai sumber informasi yang tepat bagi peneliti selanjutnya saat menggunakan metode *role playing* dalam pelaksanaan penelitian.
4. Manfaat praktis
5. Bagi Siswa
6. Siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal.
7. Siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran PKn dengan menggunakan metode *role* *playing.*
8. Bagi Guru
9. Sebagai alternatif untuk memilih metode pembelajaran yang variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar.
10. Dengan penerapan metode *role playing,* guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
11. Bagi Sekolah

Penelitian dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn.

1. Bagi Peneliti

Memahami pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, serta dapat mengembangkan dan menyebarluaskan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kegiatan pembelajaran.