

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina anak peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif, dalam menjalani kehidupan. Jadi, suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para peserta didik beroleh perubahan ke arah yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, perubahan penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju pendewasaan perilaku.¹

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan 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 makhluk hidup lainnya.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang harus diperkuat dalam hal ini adalah pembelajaran PKn di sekolah dasar yang akan menjadi pondasi yang kuat bagi siswa pada jenjang berikutnya. Pembelajaran PKn di SD akan berhasil dengan baik apabila seorang guru memahami pengembangan intelektual anak usia Sekolah Dasar.

¹ Daeng Nurjamal, dkk, *Terampil Berbahasa*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2013), 2.

Pemberian pengalaman secara langsung kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi yang diharapkan akan muncul, jika hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini disampaikan oleh guru merupakan pembelajaran informasi yang dimasukan oleh siswa ke dalam memori ingatan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan metode, strategi serta media yang akan melibatkan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengalaman belajarnya, menerapkan konsep dan mengkomunikasinya.

Metode mengajar pada dasarnya adalah tindakan nyata dari guru atau praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu, yang dinilai lebih efektif dan efisien. Banyak sekali metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah.

Metode pembelajaran metode *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati dirinya di dunia Pendidikan yaitu membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial, maka penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Bhineka Tunggal Ika. Penerapan ini di harapkan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan wawancara menurut ibu Sukmawati wali kelas kelas IV di SDN Kadu Tigaraksa mengatakan bahwa masih banyak hasil belajar siswa yang belum tuntas. Ada 76 % atau sebanyak 22 orang siswa dari 29 jumlah keseluruhan kelas IV yang belum mencapai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan di kelas IV semester I yaitu, memahami makna semboyan Negara Indonesia yakni Bhinneka Tunggal Ika yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK), dan menampilkan sikap kerja sama dalam bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang disesuaikan Kompetensi Dasar (KD) serta belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah dibuat oleh guru. Kenyataannya pembelajaran materi Bhinnika Tunggal Ika di kelas IV SDN kadu tidak seperti yang diharapkan. Dari 29 siswa, terdapat 22 siswa hasil belajar yang rendah dari nilai KKM yang telah ditentukan pada saat dilakukan penilaian mata pelajaran pada bidang PKn yang diterapkan di SDN Kadu Tigaraksa.²

Berdasarkan pra observasi, penulis mendapati beberapa gejala-gejala yaitu Metode dan media pembelajaran pada materi Bhinneka Tunggal Ika yang diterapkan oleh guru di SDN Kadu Tigaraksa belum berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar yang rendah dari nilai KKM yang telah ditentukan pada saat dilakukannya penilaian, serta rendahnya keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses belajar.

² Wawancara dengan wali kelas IV SDN Kadu Tigaraksa Kab Tangerang Banten dengan Ibu Sukmawati hari senin 20 juli 2020.

Hal ini terjadi karena selama ini cara pengajaran guru dengan menggunakan metode atau media pembelajaran belum maksimal. Maka dari itu peneliti mencoba meningkatkan hasil belajar melalui tindakan kelas dengan menerapkan metode *role playing* dengan media puppet dalam pembelajaran PKn diharapkan peran aktif siswa serta dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat percaya diri, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui metode *role playing* dengan media puppet.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Meteri Bhinneka Tunggal Ika Melalui Metode *Role Playing* Menggunakan Media Puppet Dikelas IV SD Negeri Kadu Tigaraksa Kab Tangerang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang jelas yang terdapat dari permasalahan yang diungkapkan dalam latar belakang maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* dengan media puppet dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana metode *role playing* dengan media puppet dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas IV SDN Kadu Tigaraksa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu:

1. Untuk menerapkan metode *role playing* dengan media puppet dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dengan media *puppet* siswa kelas IV SDN Kadu Tigaraksa.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang strategi pembelajaran yang bervariasi dan untuk mengatasi kesulitan dalam mengajar.
2. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika.
3. Bagi sekolah, peneliti ini dapat digunakan dalam upaya meningkatkan prestasi sekolah. Disamping itu juga, peneliti dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta pendidik.
4. Bagi peneliti, peneliti ini untuk mendapatkan deskripsi langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan menggunakan media puppet untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu untuk memberikan definisi-definisi sebagai berikut.

1. Hasil belajar suatu simbol dalam proses pembelajaran bagi siswa yang telah diberikan oleh guru, bertujuan untuk mengetahui hasil dalam proses belajar tersebut.
2. Metode *role playing* merupakan strategi atau cara seorang guru dalam proses melakukan suatu pembelajaran disekolah dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran. Yaitu dengan cara pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dalam memerankan atau bermain peran suatu tokoh ataupun benda mati. Hal ini bergantung apa yang akan diperankan.
3. Media *Puppet* adalah suatu alat peraga benda mati seperti boneka ataupun sejenisnya contohnya (boneka berbie, wayang, boneka jari, dan boneka tangan). Media puppet sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep sehingga hasil prestasi, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan: terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah tinjauan pustaka : terdiri dari kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III adalah metodologi penelitian, bab ini menguraikan secara rinci mengenai Setting Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Tiap Siklus, Teknis Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data, dan Indikator Keberhasilan PTK.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan, yaitu data penelitian deskripsi persiklus dan pembahasan.

BAB V adalah penutup: terdiri dari kesimpulan dan saran.