

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilannya. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara (Musfah, 2015:349) .

Pengertian tersebut dapatlah dimengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam dimensinya, baik dimensi intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk membentuk bangsa yang cerdas dan berkualitas.

Sejalan dengan visi pendidikan nasional bahwa dalam era globalisasi dimana manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi manusia yang cerdas dan berkualitas Saravistha et.,al (2022:19), mengatakan bahwa pendidikan tidak hanya memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung melainkan pada penyiapan intelektual, personal, dan sosial individu secara maksimal. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya pembelajaran PKn.

PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Latief & Ahmad (2019:76), mengungkapkan bahwa PKn merupakan pengembangan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yaitu kecerdasan warga negara, tanggung jawab warga negara, dan partisipasi warga negara. Warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga setiap individu memiliki karakter dan bersifat multidimensional. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Negeri 1 Panai Hulu, peneliti mendapatkan data nilai ulangan harian PKn siswa kelas XI diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Data Ketuntasan Belajar PKn Siswa

KKM yang ditetapkan	Jumlah seluruh siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase siswa tuntas	Persentase siswa belum tuntas
75	52	14	38	26,9	73,1

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pembelajaran PKn di kelas XI SMK N 1 Panai Hulu belum berlangsung seperti apa yang diharapkan. Berdasarkan data tabel 1.1. di atas, masih banyak siswa kelas XI yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang nilainya telah ditentukan oleh sekolah. Peneliti juga telah menemukan beberapa kekurangan dalam proses belajar mengajar yang terjadi di SMK Negeri 1 Panai Hulu yaitu: belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan, siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi, pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ataupun metode pembelajaran.

Upaya mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan guru dapat menerapkan suatu pendekatan metode dalam pembelajaran yaitu metode *Role Playing*. Melalui *role playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi dalam proses

belajar. Selain metode *role playing*, metode GASING merupakan suatu metode belajar dengan menggunakan cara yang lebih sederhana dan memuat 5 tahapan yaitu membuka pembelajaran dengan dialog sederhana, meningkatkan kemampuan siswa dengan berimajinasi dan berfantasi, serta menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan pembelajaran, dan yang penting pemberian materi yang mendalam serta tak kalah pentingnya memberikan variasi soal dari yang termudah hingga yang tersulit menurut anggapan guru. Dalam hal ini, diharapkan seorang guru atau pengajar harus dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan kondusif dalam mengajar. Selain itu melalui metode pembelajaran yang efektif memungkinkan para siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan melihat ide-ide orang lain. Melalui metode pembelajaran ini diharapkan siswa dapat melakukan aktivitas yang menyenangkan dalam belajar sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat belajar dengan efektif dan menyenangkan.

Kondisi pembelajaran yang tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn di atas, harus dapat diatasi oleh guru. Sebagaimana dijelaskan Setiawan & Bahtiar (2023:21) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat diwujudkan jika guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan diri siswa tetapi tidak melupakan hakikat pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan melihat perbandingan metode pembelajaran yang lebih efektif terhadap siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Panai Hulu. Yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran GASING untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa. Maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Metode Pembelajaran GASING Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas XI pada materi Budaya Demokrasi Menuju Masyarakat Madani di SMK Negeri 1 Panai Hulu ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi.

4. Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.
5. Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ataupun metode pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka disusun batasan masalah dalam penelitian agar tidak meluas dari topik pembahasan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran GASING untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas XI pada materi Demokrasi Menuju Masyarakat Madani.
2. Perbedaan hasil belajar Pkn siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran Gasing pada siswa kelas XI materi Demokrasi Menuju Masyarakat Madani.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Metode Pembelajaran GASING Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas XI pada materi Budaya Demokrasi Menuju Masyarakat Madani di SMK Negeri 1 Panai Hulu?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan

Metode Pembelajaran GASING Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas XI pada materi Budaya Demokrasi Menuju Masyarakat Madani di SMK Negeri 1 Panai Hulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran PKn khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa merasakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran PKn.
- b. Mengembangkan kemauan atau minat belajar dalam diri siswa.
- c. Membutuhkan rasa kerja sama dan percaya diri pada setiap siswa.
- d. Guru mendapat metode penerapan yang baru dalam mengajar.