

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Konteks Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Sebagaimana dijelaskan dalam Pembukaan UUD 1945 tentang Tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam pengembangan potensi siswa tentunya pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan keseluruhan dengan guru sebagai peranan utama. Menurut Djamarah (Listari, 2019:4) guru adalah seseorang yang memberikan pengetahuan ilmu kepada siswa

dalam suatu proses pembelajaran. Dimana guru harus bisa menjadikan siswa-siswanya untuk merencanakan, menganalisis dan dapat menyimpulkan permasalahan yang dihadapi. Dalam suatu proses pembelajaran mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman dalam Waluyo, dkk 2021:219). Hal ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana seorang guru melakukan pembelajaran secara efektif serta suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran tentunya memerlukan suasana belajar efektif dan menyenangkan agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sesuai pendapat dari Wragg (Waluyo, dkk 2021:219) yang mengemukakan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Menurut Rusman (Trinova, 2012:212) pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran yang ada hubungan kuat mengenai guru dengan siswa dan tidak ada perasaan tertekan ataupun terpaksa antara keduanya. Jadi dapat dikatakan pembelajaran menyenangkan yaitu adanya hubungan baik guru dengan siswanya. Kegiatan pembelajaran di kelas berperan penting dalam pengelolaan pendidikan karena keberhasilan satuan pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Seorang guru harus bisa menjalankan perannya sebagai motivator, pengelola kelas dan fasilitator dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, efektif dan menyenangkan. Maka dari itu perlu cara atau strategi, pendekatan kepada siswa dengan menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Diperlukan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya menggunakan metode *role playing* atau bermain peran.

Menurut Nurgiansah, dkk (2021:58) metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang subjek diharuskan agar berpura-pura menjadi seseorang untuk memerankan profesi tertentu yang ditekuni seseorang dan juga subjek diharuskan untuk berfikir seperti orang yang akan diperankan agar siswa dapat mempelajari mengenai cara memerankan seseorang tersebut. Sedangkan menurut Wahab (Misbahudin, 2021:8) metode *role playing* merupakan bermain peran sesuai dengan peran yang terlebih dahulu sudah ditentukan untuk tujuan tertentu sehingga terciptanya situasi belajar berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.

Menurut Murtadlo (2012:26) terdapat beberapa indikator dalam metode *role playing* antara lain: a) meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn, dengan adanya *role playing* minat belajar siswa yang semula bosan dengan penjelasan guru yang monoton akan menarik perhatian siswa karena siswa ikut andil secara aktif dalam pembelajaran yaitu

memerankan tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda; b) Peningkatan kemampuan berinteraksi siswa dalam proses pembelajaran, misalnya ketika siswa memerankan tokoh dalam suatu peristiwa, siswa berinteraksi dengan temannya sesuai naskah yang telah ada sehingga membentuk kerjasama agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan; c) Peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan lisan, misalnya dapat terlihat melalui keaktifan siswa mengemukakan pendapat saat pembelajaran dan siswa menjawab pertanyaan guru tentang kesimpulan dari hasil yang telah diperankan.

Dengan ini peneliti mengambil materi kelas VIII tentang Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika karena sebelumnya materi ini selalu disampaikan secara ceramah oleh guru sehingga membuat perhatian dan minat belajar siswa kurang. Maka dengan materi ini peneliti bisa menggunakan metode *role playing* untuk memudahkan guru dalam menyampaikan nilai-nilai Sumpah Pemuda serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswalah yang terlibat memerankan tokoh pemuda sesuai naskah pada peristiwa Sumpah Pemuda. Dengan adanya metode *role playing* ini akan berdampak baik bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang awalnya kurang baik menjadi lebih baik.

Menurut Ernani & Syarifuddin (2017:31) dengan menggunakan metode *role playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog dan berinteraksi dengan sesama temannya sehingga dapat meningkatkan

keterampilan berbicara, mengekspresikan diri, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dari karakter yang diperankan dalam metode *role playing*.

Menurut Jehaut, dkk (2021:38) Sumpah Pemuda diperingati setiap tanggal 28 Oktober. Sumpah Pemuda merupakan sebuah tonggak utama dalam sejarah pergerakan Indonesia dan menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia. Jadi Sumpah Pemuda merupakan janji pemuda yang diucapkan pada kongres pemuda II di Jakarta pada tanggal 28 Oktober 1928. Isi Sumpah Pemuda yaitu: 1) Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu Tanah Air Indonesia; 2) Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu Bangsa Indonesia; 3) Kami Putra dan Putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia. Metode *role playing* ini sangat tepat digunakan pada mata pelajaran PPKn pada materi Sumpah Pemuda Tahun 1928 dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika karena pembelajaran tersebut berkaitan dengan peristiwa sejarah maka dari itu metode bermain peran melibatkan siswa seakan mendalami dan mengalami peristiwa secara langsung. Sesuai dengan pendapat Wahab (Yanto, 2015:54) bahwa tujuan *role playing* adalah siswa bisa memahami tentang perasaan orang lain, dan bisa menempatkan diri dari situasi orang lain, serta memahami dan paham akan pendapat yang berbeda.

Menurut observasi awal yang dilakukan peneliti dengan Ibu Aisyah selaku guru PPKn saat Praktek Pengalaman Lapangan pada bulan November-Desember 2021 terdapat permasalahan yang terjadi saat pembelajaran

berlangsung yaitu pada saat guru menjelaskan materi terdapat siswa yang tidak mendengarkan, tidak memperhatikan, dan bercanda dengan temannya bahkan sebagian siswa keluar kelas pada saat pembelajaran. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat proses pembelajaran di kelas berlangsung monoton dan membosankan serta nilai ujian yang diperoleh siswa masih dibawah KKM sehingga siswa masih harus melakukan remidi. Berdasarkan konteks penelitian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peran Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Kelas VIII di MTs Al-Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo”**.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah?
2. Bagaimana kendala guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah ?
3. Bagaimana solusi guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui peran Guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah.
2. Mengetahui kendala guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah.
3. Mengetahui solusi guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti yaitu :

#### 1. Bagi Guru

Menambah wawasan dalam meningkatkan perannya sebagai pendidik terutama bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah.

#### 2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa agar lebih semangat dalam proses pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian dapat menambah wawasan dan memberikan sumbangan pemikiran untuk melakukan pembelajaran agar efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*.

### **4. Bagi Peneliti**

Memberi wawasan mengenai pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*.

## **1.5 Penegasan Istilah**

Penegasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Pembelajaran Efektif**

Pembelajaran efektif merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan supaya membentuk siswa yang berkarakter baik dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Pembelajaran Menyenangkan**

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana pembelajaran yang diciptakan oleh seorang guru agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru.

### **3. Metode *Role Playing***

Metode *role playing* merupakan metode yang digunakan oleh seorang guru untuk siswa agar dapat berperan aktif, mengembangkan imajinasinya serta memiliki penghayatan dalam memerankan suatu peran sesuai materi pelajaran.