**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Esensi mata pelajaran PKn itu sendiri bila dilihat dari segi isi merupakan suatu yang sangat abstrak (konseptual) sehingga sulit untuk dipahami. Sedangkan untuk membentuk warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter senantiasa siswa harus paham betul terhadap konsep-konsep yang dipelajari disekolah. Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang pemahaman konsep tersebut diantaranya menurut Sardiman (2011: 42) Menyatakan bahwa:

Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.

Menurut W.J.S Poerwodarminto, ([http://smkn20.ucoz.com/news /definisi\_pemahaman\_belajar\_siswa\_tingkat\_afektif\_kognitif\_psikomotorik/ diakses tanggal 07 Juli 2012)](http://smkn20.ucoz.com/news%20/definisi_pemahaman_belajar_siswa_tingkat_afektif_kognitif_psikomotorik/%20diakses%20tanggal%2007%20Juli%202012)) mengatakan bahwa: “pemahaman berasal dari kata "Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal”.

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang konsep diantaranya menurut Rosser 1984 (Syaiful Sagala, 2012: 73) yang menyatakan bahwa “konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut-atribut yang sama.” Menurut Ausabel 1968 (Syaiful Sagala, 2012: 73) menyatakan bahwa “Konsep-konsep diperoleh dengan cara formasi konsep (*concept formation*) merupakan bentuk perolehan konsep-konsep sebelum anak-anak masuk sekolah”.

Pemahaman konsep Menurut Bloom (Vestari, 2009: 16) : “Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interprestasi dan mampu mengaplikasikannya”.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemhaman konsep adalah menguasai sesuatu hal dengan pikiran sendiri, untuk dapat menjelaskan apa yang telah dipelajari dengan kalimat sendiri. Siswa tidak sekedar dapat mengingat dan menghafal informasi yang telah diperoleh.

Menurut Kilpatrick dan Findell (Dasari, 2007: 71) mengemukakan indikator pemahaman konsep, yaitu:

1. Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;
2. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atas tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut;
3. Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma;
4. Kemampuan memberikan contoh dan counter example dari konsep yang telah dipelajari;
5. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi;
6. Kemampuan mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal);
7. Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep

Berdasarkan hasil observasi 23 Juli 2012 keadaan siswa di SDN Parakanmuncang II sebagian besar siswanya tidak paham terhadap konsep proses perumusan pancasila sebagi dasar Negara. Hal tersebut dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa tidak mampu menjelaskan niai-nilai juang proses perumusan pancasila, (2) siswa tidak mampu mengidentifikasi nilai-nilai juang yang dimiliki oleh tokoh BPUPKI, (3) siswa tidak mampu mendemontrasikan atau menyakaan ulang nilai-nilai juang BPUPKI dalam proses perumusan pancasila, 4) siswa tidak dapat menunjukan bahwa dirinya dapat meneladani nilai-nilai juang yang ada pada diri tokoh BPUPKI.

Dari ciri-ciri yang telah ditemukan dapat disimpulkan bahwa di SDN Parakanmuncang II sebagian besar siswanya tidak paham terhadap konsep proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara. Ketidak pahaman konsep tersebut mengakibatkan nilai yang dicapai siswa relatif rendah hal ini dapat dilihat dari daftar nilai harian siswa pada pembelajaran PKn. Secara umum seperti uraian berikut: hanya 43 % siswa yang mencapai KKM (70) dan 57 % dibawah KKM (70). Jadi dalam hal ini 15 siswa yang mencapai KKM (70) dan 20 siswa yang belum mencapai KKM (70) dari 35 jumlah keseluruhan. Data tersebut diperoleh dari wali kelas yang bernama Nani Suryani, S.Pd.

Ketidak pahaman tersebut disebabkan oleh cara guru dalam menyampaikan materi cendrung menggunkan metode yang itu-itu saja seperti metode ceramah dan diskusi, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Kebosanan tersebut mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa tidak paham terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu pembelajaran yang kontemporer mengakibatkan siswa cendrung mengira-ngira pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan siswa dan guru di SDN Parakanmuncang II berikut adalah hasil wawancaranya:

Dari hasil wawancara pada tanggal 23 Juli 2012 dengan siswa yang bernama Aurelia Zafira Putri, beranggapan bahwa pembelajaran PKN banyak hafalan, menjenuhkan, sehingga seringkali mereka mengantuk disaat pembelajaran berlangsung. Ada beberapa orang siswa juga yang mengungkapkan bahwa mereka tidak mendapatkan pembelajaran yang berkesan.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 30 Juli 2012 yang bernama Nani Suryani, S.Pd. beliau mengemukakan bahwa pembelajaran PKn dalam praktek pembelajarannya sulit menemukan metode yang cocok yang dapat meningkatkan dan menggali pemahaman siswa sehinggga metode yang dipergunakan cenderung itu-itu saja seperti metode ceramah dan diskusi. Secara administrasi memang guru itu kurang memperhatikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, guru hanya terfokus pada buku pelajaran dan LKS saja.

Bila hal tersebut dibiarkan akan terus berdampak pada pemahaman siswa, bila siswa tidak paham perhadap suatu konsep maka siswapun akan kesulitan untuk menanamkannya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan dalam pembelajaran PKn sangatlah banyak nilai-nilai moral yang harus ditanamkan dalam kehidupan yang sedikit banyak akan membantu generasi muda menjadi manusia yang lebih baik. Bila nilai-nilai moral yang baik tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maka lambat laun generasi muda akan semakin tepuruk moralnya.

Dalam KTSP (2006: 217) : “Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang membahas tentang manusia baik individunya yang terkait tentang hak dan kewajiban, serta organisasinya (perkumpulan-perkumpulan) yang terkait dengan organisasi sosial, ekonomi, dan politik.

Menurut Somantri (Azyumardi Azra dan Komarudin Hidayat, 2011: 7) kewarganegaraan memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Civic Education* adalah kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah
2. *Civic Education* meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan prilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.
3. Dalam *Civic Education* termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Dengan kata lain pendidikan kewargaan *Civic Education* adalah suatu program pendidikan yang berusaha menggabungkan unsur-unsur substantif dari komponen *Civic Education* di atas melalui model pembelajaran yang demokratis, interaktif, serta humanis dalam lingkungan yang demokratis. Unsur-unsur substantif *Civic Education* tersebut terangkum dalam tiga komponen inti yang saling terkait dalam pendidikan kewargaan ini: Demokrasi, HAM, dan Masyarakat madani.

Standar kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan adalah menjadi warga negara yang cerdas dan berkeadaban. Sedangkan kompetensi dasar Pendidikan Kewarganegaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik terdiri dari tiga jenis: *pertama*, kompetensi pengetahuan kewargaan; *kedua*, Kompetensi sikap kewargaan; *ketiga*, kompetensi keterampilan kewargaan.

Secara umum sebagaimana dinyatakan dalam UUSPN No.2 tahun 1989, dan UUSPN No.20 tahun 2003 (Hamid Darmadi, 2010: 52):

Program PKN hendaknya mengacu kepada pencapaian tujuan Pendidikan nasional, yaitu untuk: mencerdaskan kehidupan bangasa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Menurut KTSP (2006: 271) mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdasdalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakatindonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinterakasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk mencapai tujuan PKn dengan paradigma baru perlu disusun materi dan model pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan dan harapan PKn, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic intelligence)* dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, dan social, mengembangkan tanggung jawab warga Negara *(civic responsibility),* serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga Negara *(civic participation*). Guna menopang tumbuh dan berkembangnya warga Negara yang baik.

Menurut KTSP (2006: 271-272) ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistim hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi~~,~~ Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Fokus penelitian ini, penulis arahkan hanya pada satu ruang lingkup pancasila yang mencangkup Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara. Menurut Muhmmad Yamin (Hamid Darmadi, 2010: 238), dalam bahasa sansekerta perkataan ”Pancasila” memiliki dua macam arti yaitu: Panca artinya lima, dan Syila vokal i pendek artinya batu sendi, azaz atau dasar, syiila vokal i panjang artinya peraturan tingkah laku yang baik, yang penting atau yang senonoh.”

Kata-kata tersebut kemudian dalam bahasa Indonesia terutama bahasa jawa diartikan ”susila” yang memiliki hubungan dengan moralitas. Oleh karena itu secara etimologis kata ”pancasila” yang dimaksudkan adalah istilah ”panca Syila” dengan vokal i pendek yang memiliki klasikal ”berbatu sendi lima” atau secara harfiah dasar yang memiliki lima unsur. Adapun istilah ”panca syiila” dengan huruf dewanagari i bermakana 5 aturan tingkah laku yang penting.

Pancasila merupakan hasil pemikiran bangsa Indonesia yang telah dirumuskan BPUPKI dan kemudian disyahkan oleh PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945. Proses perumusan pancasila diawali ketika sidang BPUPKI pertama oleh Dr. Radjiman Widyodiningrat, mengajukan suatu masalah, khususnya untuk dibahas pada sidang tersebut. Masalah tersebut adalah rumusan dasar negara Indonesia merdeka yang akan dibentuk. Tampilan pada sidang tersebut tiga orang pembicara yaitu Mr. Mohamad yamin, Dr. Soepomo dan Ir. Soekarno.

Pada tanggal 1 Juni 1945 di dalam bidang tersebut Ir. Soekarno berpidato secara lisan mengenai rumusan dasar negara Indonesia. Kemudian untuk memberi nama istilah dasar negara tersebut Ir. Soekarno memberi nama ”Pancasila” yang artinya lima dasar, hal ini menurut Soekarno atas dasar saran dari seorang temannya yaitu seorang ahli bahasa yang tidak disebutkan namanya.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 indonesia memproklamirkan kemerdekaannya, kemudian keesokan harinya tanggal 18 Agustus 1945 disahkanlah Undang-undang Dasar 1945 dimana didalammya termuat isi rumusan lima prinsip sebagai dasar negara yang diber nama Pancasila.

Untuk memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, maka konsep ini perlu diperankan (sosiodrama) karena dalam proses perumusan pancasila sungguhlah banyak pejuang-pejuang yang bekerja keras untuk merumuskan pancasila dan dapat kita teladani nilai-nilai juang para tokoh tersebut.

Menurut syaiful sagala (2012: 213) “Sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat menunjukan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukan, mempertontonkan atau memperlihatkan.” Sosiodrama atau bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode sosiodrama atau bermain peran berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social.

Metode bermain peran memang membutuhkan perencanaan yang cukup matang supaya pembelajaran yang disajikan tidak keluar dari koridor materi yang akan dibahas. Untuk memudahkan perencanaannya maka dibutuhkan langkah-langkah metode tersebut, berikut ada beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai langkah-langkah metode bermain peran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) adalah sebagi berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memaikan peranannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagi bahan pertimbangan lebih lanjut.

Metode bermain peran memang membutuhkan perencanaan yang cukup matang supaya pembelajaran yang disajikan tidak keluar dari koridor materi yang akan dibahas. Untuk memudahkan perencanaannya maka dibutuhkan langkah-langkah metode tersebut, berikut ada beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai langkah-langkah metode bermain peran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) adalah sebagi berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memaikan peranannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagi bahan pertimbangan lebih lanjut.

Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat  seperti misalnya yang dikemukakan oleh Fannie R Shaftel dan Geprge Shaftel (Azis Wahab, A. 2007: 109) Beberapa diantara tujuan-tujuan yang dimaksud di antaranya adalah:

(1) Untuk menghayati sesuatau hal atau kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan; (2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; (3) Mempertajam indra dan perasaan siswa terhadap sesuatu; (4) Sebagai penyaluran atau pelepasan tensi (energy berlebih) dan perasaan-perasaan; (5) Sebagai alat diagnosa keadaan; (6) Ke arah pembentukan konsep secara mandiri; (7) Menggali peran-peran dari pada dalam suatu kehidupan, kejadian, atau keadaan; (8) Menggali dan meneliti nilai-nilai (norma) dan peranan budaya dalam kehidupan; (9) Membantu siswa dalam mengklarifikasi (memperinci, memperjelas) pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat atau mengambil keputusan (decision making) menurut caranya sendiri; (10) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah; (11) Berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan sebagainya; (12) Melatih anak kearah mengendalikan dan memperbaharui perasaannya, cara berpikir dan perbuatannya.

Dalam suatu metode tentunya terdapat sisi kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan metode role playing menurut Mansyur (Syaiful Sagala, 2003: 213) yaitu:

Kelebihan metode *role playing:* Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama dibina dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-sebaiknya, murid memperoleh kebisaaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya, bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik. Kelemahan metode *role playing:* Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bacaan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas agar tidak membatasi ruang gerak pemain, kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton.

Cara-cara untuk mengatasi kelemahan dari metode bermain peran, antara lain adalah: (1) guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, (2) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak, (3) agar siswa memahami peristiwanya guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama, (4) bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

Metode bermain peran ini dimaksudkan supaya pemahaman siswa meningkat, karena mata pelajaran PKn ini isinya sangat abstrak dan konseptual sehingga sulit dipahami dengan menggunakan metode yang sederhana. Sedangkan siswa dituntut untuk memahami suatu konsep untuk mencapai nilai yang maksimal.

Pemahaman konsep diperoleh melalui proses belajar. Sedangkan belajar merupakan proses kognitif yang melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses tersebut adalah: (1) memperoleh informasi baru, (2) transformasi informasi, (3) menguji relevansi dan ketetapan pengetahuan.

Berdasarkan hasil identifikasi terhadap proses pembelajaran PKN di SDN Parakanmuncang II kelas VI, peneliti menemukan permasalahan seperti: 1) pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang memperhatikan guru, 2) suka berbicara sesama teman sebangku, 3) siswa memilih diam (tidak menanyakan) walaupun tidak paham dengan apa yang diterangkan oleh guru, 4) cepat lupa pada materi yang telah dipelajari dan bila diberi tes hasilnya kurang baik, hal ini karena kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn, 5)siswa tidak mampu menerapkan dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari, 6) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, 7) Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. 8) Strategi pembelajaran yang dilakuakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, mencatat dan menghafal, jadi siswa mengikuti pembelajaran secara verbalisme.

Uraian tersebut menggambarkan bahwa siswa pada saat belajar mengajar kurang paham dengan konsep yang diajarkan oleh guru dan gurupun kesulitan menemukan metode yang cocok untuk mata pelajaran PKn. Jika hal tersebut dibiarkan maka akan menjadi masalah terhadap keberhasilan pelajaran.

Pembelajaran yang baik bukan hanya dilihat dari sisi guru yang pintar memberikan segala informasi kepada siswa, melainkan guru tersebut harus bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali kemampuannya dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri siswa. Hal tersebut dapat melalui proses pembelajaran yang membekas dalam diri siswa, tidak pernah terlupakan oleh siswa, dan harus dialami oleh siswa. Maka sudah seharusnya seorang guru menguasai dan mengadakan beragam variasi model, dan metode mengajar di dalam kelas, terutama varisi yang dapat mengorganisasikan setiap materi dengan baik.

Bermain peran dalam arti sederhana memainkan tokoh atau peran dalam suatu peristiwa. Dengan menggunakan metode bermain peran dalam konsep Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara, diharapkan pemahaman siswa akan meningkat, selain itu siswa juga tidak mengira-ngira lagi pembelajaran sejarah yang diterima, karena siswa mengalami sendiri kejadian sejarah yang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis akan mencoba mengkaji lebih lanjut permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TENTANG NILAI-NILAI JUANG DALAM PROSES PERUMUSAN PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran PKN di Kelas VI SDN Parakanmuncang II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang)

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah secara umum, yaitu “Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II?”

Agar penelitian ini dapat dilakukan, maka rumusan masalah umum diatas difokuskan pada rumusan masalah khusus sebagai berikut:

1. Apakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II?
2. Apakah proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II?
3. Seberapa tampak pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara setelah pembelajaran menggunakan metode bermain peran?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn melalui metode bermain peran di kelas VI SDN Parakanmuncang II.

1. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II?
2. Melaksanakan pembelajaran melalui metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II?
3. Mengetahui seberapa tampak pemahaman konsep siswa terhadap nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara setelah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
4. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan serta penanaman sikap menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara dalam mata pelajaran PKn, serta dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah dengan tujuan mengembangkan metode pembelajaran kususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn.

1. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
2. Siswa dapat memahami secara keseluruhan dan tidak menghayal-hayal tentang jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
3. Dapat mengetahui pemahaman siswa dengan menggunakan metode *bermain peran* pada pembelajaran sejarah.
4. Dapat mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *bermain peran* pada pembelajaran sejarah.
5. Manfaat bagi guru
6. Meningkatkan keprofesionalannya dalam pemberian pengajaran di kelas.
7. Membantu guru dalam menciptakan situasi belajar yang menarik dan memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat di lakukan dalam memberikan materi jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
8. Manfaat bagi sekolah
9. Memberikan motivasi kepada guru untuk menciptakan dan memperbaiki kondisi kelas dalam menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran
10. Pedoman untuk meningkatkan keprofesionalan bagi para tenaga pengajar dalam lembaganya.
11. Manfaat bagi peneliti

Peneliti mendapat wawasan keilmuan yang luas khususnya dalam memahami PTK, meningkatkan kemampuan dan kreatifitas dalam mengajar, serta memberikan pengalaman baru.

1. Manfaat bagi PGSD
2. Memperkaya khazanah keilmuan di lingkungan PGSD.
3. Meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan kerja guru yang berkualitas atau professional.
4. Untuk bahan diskusi dalam memperluas wacana model pembelajran.