

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik. Dalam kenyataan metode mengajar atau teknik penyajian yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa berbeda-beda cara yang dilakukan dalam memantapkan siswa menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Penguasaan suatu teknik atau metode pembelajaran harus disertai keinginan dan kemampuan untuk mendengarkan dengan baik, dilandasi sikap terbuka dan positif. Metode digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi atau menjawab suatu pertanyaan yang digunakan untuk tujuan agar siswa mampu berfikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri didalam menghadapi segala persoalannya.

Oleh karena itu, aktivitas dan kreativitas guru dalam memotivasi siswa terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran yang merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan belajar dan lancarnya kegiatan belajar mengajar tersebut, akan berpengaruh juga pada hasil belajar.

Salah satu usaha yang tidak boleh ditinggalkan oleh tenaga pendidik adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kerangka berfikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata dan betul-betul harus dipikirkan oleh seorang tenaga pendidik.

Metode pengajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan memusatkan perhatian siswa, serta mendorong siswa untuk belajar, direncanakan dengan menggunakan metode simulasi. Jadi, dalam proses belajar mengajar guru perlu memperhatikan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran terhadap suatu materi yang dapat membangun minat belajar siswa sehingga partisipasi dalam kegiatan pembelajaran itu maksimal dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami serta menemukan konsep-konsep yang harus dikuasai dalam materi pelajaran tersebut.

Maka untuk menciptakan kehidupan interaksi belajar mengajar, guru harus bisa menimbulkan teknik atau metode simulasi. Metode ini dilakukan untuk memberi motivasi pada siswa mampu berlaku seperti orang dimaksudkan, dengan tujuan agar siswa dapat memahami lebih mendalam tentang bagaimana siswa itu merasa dan berbuat sesuatu, serta menciptakan hubungan interaksi antara siswa dengan guru.

Menurut Sabri (2005:52) syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa.
2. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan inovasi dan dan eksploitasi.
3. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya.
4. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Metode yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut sangat bergantung kepada tujuan dan isi pembelajaran.

Selain itu Djamarah (2002 : 93) menyatakan ada beberapa macam metode mengajar dan penggunaannya yaitu :

Metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode tugas belajar dan resitasi, metode kerja kelompok, metode demonstrasi dan eksperimen, metode sosiodrama dan bermain peranan, metode problem solving, metode sistem regu (time teaching), metode latihan (drill), dan metode karyawisata.

Namun dalam penelitian ini penulis hanya membahas dalam hal metode

Simulasi.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Metode Simulasi dalam Pembelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Medan Tahun Pelajaran 2011/2012”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu aspek yang penting dalam pelaksanaan penelitian. Arikunto (2006:35) menjelaskan bahwa: “untuk kepentingan ilmiah, satu hal yang perlu diperhatikan adalah masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas”.

Sesuai dengan uraian latar belakang diatas, yang menjadi indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan metode simulasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pengaruh metode simulasi terhadap minat belajar siswa.
3. Hubungan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dalam penerapan atau penggunaan metode simulasi.
4. Keunggulan dan kelemahan metode simulasi.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan gambaran tentang masalah yang akan dibahas, penulis memberi batasan dan fokus masalah sesuai dengan kemampuan penulis dan waktu yang tersedia. Maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Pengaruh Metode Simulasi terhadap minat belajar siswa”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh metode simulasi dalam meningkatkan minat belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menguraikan maksud dan tujuan atau hal-hal yang ingin dicapai sesuai urutan masalah yang di identifikasikan. Jadi kegiatan tanpa adanya tujuan yang jelas akan menjadi kurang terarah, sebaliknya pekerjaan atau kegiatan yang mempunyai tujuan jelas akan mempermudah pelaksanaan pada sasaran yang diharapkan.

Arikunto (2006 : 40) menyatakan bahwa :

Tujuan penelitian sangat besar pengaruhnya terhadap komponen atau elemen generalisasi yang diperoleh. Oleh karena itu diperlukan ketajaman dalam merumuskan tujuan penelitian yang dilakukan, karena tujuan penelitian pada dasarnya titik tajak dan titik tuju yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

Dengan mengacu pada rumusan masalah seperti diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: "Untuk mengetahui pengaruh metode simulasi dalam pembelajaran PKn terhadap minat belajar siswa

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentunya mempunyai manfaat yang akan diperoleh si peneliti maupun bagi orang lain. Untuk itulah ada manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis sendiri sebagai calon guru.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi PKn di MTsN 1 Medan.
3. Menambah ilmu dan memperluas wawasan berpikir dalam ilmu pengetahuan pendidikan terutama dalam hal pemilihan metode yang tepat dalam menumbuhkan minat belajar siswa untuk mencapai prestasi yang baik.
4. Sebagai bahan referensi untuk perpustakaan FIS-UNIMED



UNIVERSITAS NEGERI
MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY