

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai komponen, bersifat timbal balik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya baik tidaknya pembelajaran yang berlangsung sangat ditentukan oleh hasil belajar, karena itu diperlukan usaha yang maksimal dari guru dan hasil pada saat melakukan pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang langsung seumur hidup dan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui metode simulasi yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Menurut Mulyasa (2006:3): **“Perwujudan masyarakat berkualitas menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam persiapan peserta didik menjadi subjek yang berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional”**.

Agar proses pembelajaran PKn dapat berjalan optimal, maka guru harus cermat memilih metode pembelajaran yang mampu membangkitkan hasil belajar siswa, sehingga pelajaran PKn menjadi menarik bagi siswa. Selama melakukan kegiatan, peneliti mengamati bahwa guru kurang melibatkan siswa dan masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Guru seolah-olah mendongeng dan bercerita kepada siswa, yang pada akhirnya membuat siswa semakin bosan

dan jenuh dengan waktu. Siswa jarang mengemukakan pendapatnya dan lebih banyak mengobrol dan mengganggu temannya. Kepasifan siswa dalam belajar merupakan pertanda tidak baik dalam proses pembelajaran serta berdampak buruk terhadap perkembangan kognitif, efektif dan psikomotoriknya.

Agar proses belajar mengajar PKn khususnya pada materi ajar norma-norma dapat dimengerti oleh siswa, maka dalam proses pembelajaran guru hendaknya mampu memilih metode ataupun strategi pembelajaran yang dapat memberi kesempatan pada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya dan tingkah laku. Selain itu, perlu juga adanya kerjasama atau interaksi di kalangan siswa untuk belajar bersama agar tercipta suasana kelas yang lebih menyenangkan. Hal ini dapat memancing hasil belajar siswa dengan salah satu upaya pembaharuan dalam proses pembelajaran adalah pembaharuan strategi mengajar. Strategi mengajar dapat dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pendidikan PKn pada khususnya. Salah satu strategi pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran PKn adalah simulasi.

Penggunaan metode pembelajaran simulasi ini akan berkesan terhadap siswa, karena siswa sebagai subjek belajar akan mampu mendorong partisipasinya, mengembangkan sikap siswa, mempertinggi keterampilan membuat keputusan yang diajukan oleh guru. Selain itu, simulasi ini dapat menambah hubungan belajar yang baik antar sesama siswa untuk saling berpacu sikap, kepemimpinan. Strategi pembelajaran ini dikembangkan untuk membangun kelas sebagai komunitas belajar yang menghargai semua kemampuan siswa. Hal

ini disebabkan dalam model pembelajaran simulasi. Semua siswa dituntut untuk mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang mereka pahami. Melalui model pembelajaran simulasi diharapkan siswa akan berhasil dalam mengikuti proses Pembelajaran PKn khususnya pada materi ajar Norma-Norma.

Namun dari kenyataan di lapangan akibat kelemahan dalam merancang pembelajaran tersebut siswa kurang memiliki daya tarik dan semangat serta belum efektifnya proses pembelajaran mengajar, khususnya norma-norma siswa Kelas III SD Negeri No. 173479 Napaparira yang berjumlah 13 orang. Hal ini terlihat dari hasil ujian bulanan pada pelajaran PKn yaitu 13 orang siswa, hanya 5 orang yang memperoleh nilai 75, selebihnya hanya memperoleh nilai 50.

Data hasil ujian bulanan siswa Kelas III SD Negeri No. 173479 Napaparira sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Siswa Kelas III Semester I

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1	75	5
2	50	8

Sumber: Guru Kelas III SD Negeri No. 173479 Napaparira. KKM 75

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran norma-norma masih dalam kategori rendah, disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini hanya bersifat teori dan pelaksanaan praktek di lapangan kurang menarik perhatian siswa karena dilakukan secara langsung dan tidak bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan tak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran norma-norma.

Dari masalah di atas, kemudian saya mencoba bertanya kepada siswa kenapa mereka tidak tertarik dan bermalas-malasan belajar PKn. Dari beberapa siswa yang ditanyakan di dapat informasi bahwa mereka malas memperhatikan pelajaran karena pembelajaran tidak menarik, tidak jelas, dan sulit dipahami. Dari informasi itu peneliti berusaha mengingat bagaimana sewaktu mengajar PKn. Ternyata sebagai guru masih belum mengubah metode. Guru masih tergantung pada metode yang biasa dipakai yang dianggap benar dan efektif.

Berdasarkan pengamatan dan penilaian peneliti sekaligus sebagai guru pelajaran PKn di SD Negeri No. 173479 Napaparira, khususnya siswa-siswi Kelas III SD 173479 Napaparira hasil belajar khususnya materi ajar Norma-Norma maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan melakukan pembelajaran metode simulasi.

Berdasarkan uraian dan pembelajaran di atas, maka penulis merasa tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengajukan penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Simulasi pada Pelajaran PKN Kelas III SD Negeri No. 173479 Napaparira Kabupaten Humbang Hasundutan T.A. 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn masih rendah.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.

3. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran PKn khususnya pada materi ajar Norma Agama, Norma Kesusilaan, Norma Kesopanan, Norma Hukum.
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran PKn masih berpusat pada guru.
5. Guru kurang terampil dalam menggunakan variasi strategi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pembahasan masalah dengan cakupan terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Peningkatan hasil belajar siswa pada materi ajar norma-norma melalui metode pembelajaran simulasi di Kelas III SD No. 173479 Napaparira Tahun Ajaran 2015/2016”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi ajar norma-norma dengan menerapkan metode simulasi di Kelas III SD No. 173479 Napaparira T.A. 2015/2016”**.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang norma-norma di Kelas III SD No. 173479 Napaparira T.A. 2015/2016.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang norma-norma dengan menggunakan metode simulasi pada Kelas III SD No. 173479 Napaparira T.A. 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mengembangkan sikap siswa, kegembiraan atau kesenangan pada diri siswa melalui penggunaan metode pembelajaran simulasi pada pelajaran PKn.

2. Bagi Guru

Menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran simulasi.

3. Bagi Sekolah

Menjadi masukan dan evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan acuan untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Bagi Pembaca

- a. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai referensi bagi peneliti lain yang hendak mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang ditelitinya.

G. Defenisi Operasional

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Apabila ketiga aspek itu telah dimiliki siswa berarti telah mencapai tujuan pendidikan itu.

Norma adalah himpunan petunjuk hidup yang berisikan (perintah-perintah dan larangan-larangan) yang mengatur tata tertib dalam masyarakat yang seharusnya ditaati oleh seluruh anggota masyarakat.

Metode Simulasi adalah penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.