

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional. Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang memuat dasar pendidikan nasional, yaitu berdasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sedang fungsinya, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Bertitik tolak dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku keseharian, sehingga diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik.

Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut di atas ditempuh melalui pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah yang biasa disebut kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sampai sekarang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama sebagai metode pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah metode yang lebih mengaktifkan siswa. Sebuah metode belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah cara yang mendorong siswa mengkonstruksikan di benak para siswa sendiri.

Berdasarkan data awal, pembelajaran PKn di SDN 01 Ngepungsari, kecamatan Jatipuro selama ini, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn, karena pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah. Di samping itu, berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari pada pokok bahasan pengaruh globalisasi, dengan rata-rata nilai adalah 63. Dari 23 siswa yang tidak tuntas ada 15 anak atau sebesar 65 %, KKM di sekolah adalah 68. Hal ini belum mencapai KKM yang telah ditetapkan dan belum tuntas secara klasikal minimal 75 %.

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam pembelajaran yang ditandai dengan aktivitas siswa yang meningkat, sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai. Metode pembelajaran tersebut adalah metode simulasi. Metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan

aktif, yaitu dengan berpura-pura atau berbuat seolah-olah menirukan proses yang sebenarnya terjadi setelah teori diberikan (Roestiyah, 2001: 22).

Terkait masih rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari maka penulis berupaya untuk menerapkan metode simulasi. Dengan menggunakan metode simulasi diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada pokok bahasan pengaruh globalisasi. Dengan penggunaan metode simulasi diharapkan siswa menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar tercapai secara optimal.

Dari uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 01 Ngepungsari Tentang Pengaruh Globalisasi Melalui Metode Simulasi Tahun Pelajaran 2009/2010”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar uraian pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode yang dipergunakan guru dalam pembelajaran kurang variatif
2. Belum tercapainya hasil belajar PKn sesuai dengan tujuan pembelajaran
3. Proses pembelajaran cenderung terpusat pada guru.
4. Hasil belajar dalam mata pelajaran PKn rendah

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, dan memperhatikan permasalahan yang ada, maka pada penelitian ini hanya dibatasi pada usaha meningkatkan

hasil belajar PKn tentang pengaruh globalisasi melalui metode simulasi pada siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari tahun pelajaran 2009/2010.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Apakah metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Pengaruh Globalisasi pada siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari Tahun Pelajaran 2009/2010?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar PKn tentang pengaruh Globalisasi melalui metode simulasi pada siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari tahun pelajaran 2009/2010?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn tentang Pengaruh Globalisasi melalui metode simulasi pada siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari tahun 2009/2010.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar PKn tentang Pengaruh Globalisasi melalui metode simulasi pada siswa kelas IV SDN 01 Ngepungsari tahun 2009/2010.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk mengetahui peranan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar PKn.

- b. Untuk menambah khasanah Ilmu Pengetahuan dan meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru:

Memberi masukan bagi guru bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi sangat membantu siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Sekolah

Memberi masukan bagi sekolah bahwa metode simulasi dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn.

- c. Bagi Orang Tua

Memberi masukan bagi orang tua bahwa metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar PKn.