

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan atas dasar pendidikan nasional. Pelaksanaan Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang menekankan pada peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang beriman kepada tuhan yang maha Esa, berbudi pekerti luhur dan berfikir secara rasional. Pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Pendidikan merupakan faktor yang terpenting dalam rangka mensukseskan pembangunan terutama generasi muda.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan proses pembelajaran. Pelaksanaan proses belajar mengajar memerlukan adanya ineraksi antara guru dengan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi lebih mandiri dan utuh. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Damyati dan Mudjiono, 2006: 7).

Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat penting. Menurut Uzer (1990: 7), peranan guru adalah "Guru sebagai demonstrator, pengelolaan kelas, mediator dan fasitator". Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi dalam proses belajar tersebut. Dengan adanya partisipasi, maka siswa dapat memahami, menghayati dan menarik pelajaran dan pengalaman tersebut,

sehingga hasil belajar akan merupakan bagian dari dirinya baik perasaan maupun pikiran.

Materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memerlukan pendidikan pemahaman yang kuat, seorang guru kelas yang mengampu semua mata pelajaran termasuk di dalamnya bidang studi PKn haruslah berupaya mengembangkan metode yang dapat menarik minat dan mempermudah anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan metode ini dilakukan dengan harapan siswa tidak jenuh dan aktif mengikuti pelajaran dengan pokok materi yang disampaikan sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/ model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, metode pembelajaran ceramah membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana pembelajaran yang di harapkan adalah menjadikan siswa sebagai subyek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah, dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan motivator situasi belajar yang diharapkan. Situasi belajar yang diharapkan disini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).

Guru sering memberikan pelajaran dalam bentuk ceramah dan sehingga siswa tidak terangsang untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan penelitian sebelum pelaksanaan

tindakan kelas. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih metode pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas, di antaranya metode simulasi.

Masalah yang lainnya adalah nilai siswa dalam pelajaran khususnya pelajaran PKn sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa tidak suka dengan pelajaran PKn dan cara guru dalam menyampaikan pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Jadi sebab karena itulah siswa menjadi pasif dan jika tidak paham dengan pelajaran tersebut siswa hanya diam saja serta tidak ingin tahu. Hal ini karena penggunaan metode pembelajaran oleh guru kurang efektif untuk membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran khususnya PKn. Karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya.

Ketertarikan peneliti memilih metode pembelajaran simulasi, karena peneliti mempunyai pertimbangan bahwa metode pembelajaran simulasi dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yaitu seluruh anggota dalam kelompok harus bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan, sebab tugas itu ada yang merupakan tanggung jawab individu dan ada pula tanggung jawab kelompok.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul yaitu:  
“PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN MATERI  
KEBEBASAN BERORGANISASI MELALUI METODE SIMULASI  
PADA SISWA KELAS V MI MUHAMMADIYAH GEMOLONG TAHUN  
PELAJARAN 2010/2011.”

## **B. Pembatasan Masalah**

Mengingat permasalahan yang cukup luas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini di fokuskan pada beberapa hal.

Adapun pembatasan masalah tersebut yang perlu di bahas adalah "Penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi pada materi kebebasan berorganisasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas V MI Muhammadiyah Gemolong Gondangrejo Karanganyar tahun pelajaran 2010/2011."

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah tersebut di atas maka dapat penulis rumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu "Apakah melalui metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan materi kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Gemolong Gondangrejo Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011?"

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah "Untuk mengetahui penerapan metode simulasi terhadap peningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Gemolong Tahun Pelajar 2010/2011."

## **E. Manfaat Penelitian.**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah atau perbendaharaan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya berkaitan dengan kebebasan berorganisasi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

Dengan menggunakan metode simulasi guru memperoleh pengalaman langsung, di samping itu guru juga dapat melihat partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn dan mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran di kelas.

#### b. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan pemahaman tentang berorganisasi pada mata pelajaran PKn.

#### c. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan metode yang bervariasi adanya sistem-sistem atau pengajaran yang baik, maka mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi. Serta diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan mengenai efektifitas penggunaan pembelajaran dengan metode simulasi. Dan dapat dijadikan dasar bagi sekolah dalam memotivasi guru, terutama dalam hal pemilihan metode pembelajaran yang lebih efektif.