### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki makna yaitu upaya sadar dan terencana yang mempengaruhi individu sebagai pangalaman belajar yang berlangsung seumur hidup.Menurut Kurniawan (2014: 27), pendidikan adalah "seluruh aktivitas atau upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap semua perkembangan kepribadian, yang berjalan secara terus menerus untuk mencapai kebahagiaan dan nilai yang tinggi". Banyak kendala dalam meningkatkan pendidikan, diantaranya upaya mutu pengembangan kurikulum masih sesuai dengan kondisi perkembangan jaman. Proses pembelajaran kurang efektif dan sulit di pahami oleh siswa karena tidak melibatkan komponen belajar seperti alat peraga atau media belajar dan metode pembelajaran serta pendekatan belajar yang tepat.Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. PKn memiliki peranan yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan beradab.

Permendiknas No.22 tahun 2006 mengemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan

UUD 1945. Sebagai suatu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah, PKn memiliki misi yang harus di emban. Diantara misi yang harus diemban adalah sebagai pendidikan dasar untuk mendidik warga Negara agar mampu berpikir kritis dan kreatif, mengkritisi, mengeluarkan pendapat, mengenal dan melakukan tela'ah terhadap permasalahan yang timbul dilingkungannya agar tercapai perilaku yang diharapkan. Sehubungan dengan misi PKn diatas seharusnya guru dalam mata pelajaran PKn dapat mewujudkan proses pendidikan yang integral dan mampu mengembangkan tanggung jawab siswa yang gilirannya akan menjadi landasan untuk berkembangnya masyarakat Indonesia yang demokratis. Oleh karena itu, dalam mendesain kegiatan belajar yang optimal diperlukan kecermatan guru dalam memilih strategi dan metode belajar yang cocok untuk diterapkan. Guru dalam proses belajar mengajar harus mampu mengembangkan rasa ingin tahu kepada siswa, agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Kenyataannya berdasarkan observasi di lapangan, mata pelajaran PKn masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak penting, mengingat terlalu banyak materi yang dipaparkan, dan kebanyakan dalam proses belajar mengajar siswa hanya menghafal materi. Pembelajaran yang selama ini mereka terima hanya penonjolan hafalan semata, tanpa adanya pemahaman yang bermakna sehingga tidak bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi cenderung pasif sehingga anggapan para siswa bahwa pembelajaran PKn itu sangat membosankan, jenuh dan tidak menyenangkan, serta rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran PKn menjadi berkurang, hal

tersebut berdampak pada prestasi belajar siswa yang berkurang. Selain permasalahan di atas dalam kondisi pembelajaran PKn saat ini banyak di warnai dengan menggunakan model konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu sendiri lebih menitik beratkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya, dampaknya prestasi belajar siswa menjadi kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VB yaitu bapak agus waluyo S.Pd, terlihat bahwa rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKnmasih kurang, hal ini dibuktikan dengan kurangnya aktifitas siswa dalam bertanya, mengeluarkan pendapat, serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kurangnya percaya diri saat menjawab soal-soal latihan.Metode yang digunakan belum melibatkan siswa untuk aktif mengalami atau melaksanakan tahapan aktivitas pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan belum melibatkan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya.Dampaknya yaituprestasi belajar siswa masih banyak yangdibawah KKM, semua itu dapat diketahui dari nilai ulangan harian siswayaitu pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah tahun ajaran 2015/2016 belum sepenuhnya tuntas dari KKM yang ditentukan sekolah yaitu 68. Dari siswa yang berjumlah 19 hanya 10 siswa yang sudah tuntas, sedangkan 9 siswa masih dibawah KKM. Hal ini berarti hanya 52,63% ketuntasan pada materi menghargai keputusan bersama.Semua itu dikarenakan masih kurangnya rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran PKn yang berakibat prestasi belajar siswa menurun.

Mengatasi permasalahan tersebut banyak inovasi yang dipilih dalam pembelajaran PKn. Metode pembelajaran atau model pembelajaran dapat digunakan guru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan. Pembelajaran berlangsung dengan pengembangan media dan alatalat pendukung media pembelajaran untuk membantu guru dalam tercapainya tergantung keberhasilan prestasi belajar siswa di kelas, dari prosespembelajaran yang dilakukan. Meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa dengan menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran, serta media pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan materi, yang akan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa senang terhadap mata pelajaran PKn, dan antusis siswa terhadap mata pelajaran PKn, dengan demikinan prestasi siswa secara tidak langsung juga akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan definisi rasa ingin tahu menurut Mustari (2015: 85) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan emosi yang di hubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Sedangkan prestasi itu sendiri memiliki arti suatu hasil yang telah diraih seseorang, bagaimanapun keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu. Kata prestasi biasanya tidak lepas dari kata belajar, belajar itu suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Belajar menurut Sudjana (Afandi dan Jupriyanto, 2013:71) adalah suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai

bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Cara meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa agar siswa lebih tertarik dan menjadi aktif dalam pembelajaran PKn serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, Diperlukan suatu metode pembelajaran PKn yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya.

Salah satu bentuk pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan adalah menggunakan metode simulasi. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Melalui metode simulasi, peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar khususnya dalam mata pelajaran menghargai bersama. karena merupakan salah keputusan satu metode menyenangkan bagi siswa dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran mengenai beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.Metode simulasi yang akan penulis laksanakan dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin

tahu dan prestasi belajar siswa dan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi.

#### B. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah rasa ingin tahu dapat ditingkatkan melalui metode simulasi pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah dalam mata pelajaran PKn materi keputusan bersama?
- 2) Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui metode simulasi pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah dalam mata pelajaran PKn materi keputusan bersama?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan:

- Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD dengan metode simulasi pada materi keputusan bersama mata pelajaran PKn.
- Meningkatkan prestasi siswa kelas V SD dengan metode simulasi pada materi keputusan bersama mata pelajaran PKn.

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, di antaranya yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

a) Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

b) Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

# 2. Manfaat Praktis

Adanya Penelitian Tindakan Kelas dengan metode simulasi ini akan memberikan manfaat, yaitu:

# a) Bagi Guru

- Meningkat kemampuan guru untuk mengatasi masalah- masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

# b) Bagi Siswa

- Meningkatkan rasa ingin tahu dalam mengikuti proses pembelajaran.
- Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

# c) Bagi Penelitian

- Menambahkan wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
- Memberikan wawasan baru yang dapat dijadikan pedoman ketika terjun di sekolah secara langsung.
- 3) Mengenal dan memahami cara belajar yang efektif bagi siswa.