

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah menghadapi sejumlah masalah yang belum dapat dipecahkan sampai saat ini, permasalahan yang dihadapi tersebut berkaitan dengan respon siswa yang menganggap bahwa pembelajaran PKn belum berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian secara langsung, bahwa mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas yang bagi sebagian siswa terasa membosankan, kurang menarik.

Penelitian di lapangan banyak memberikan fakta bahwa mata pelajaran PKn masih menemui berbagai kendala. Berdasarkan hasil pengamatan yang ditemukan di SMAN 6 Cimahi kelas X-I, merasakan adanya problematis yang muncul di kelas. Dari hasil pengalaman dan pengamatan penulis merasakan bahwa selama ini mata pelajaran PKn masih belum mencapai kualitas yang baik dimana tugas mata pelajaran PKn bukan hanya sebagai pelajaran yang harus dihapalkan tetapi juga sejauh mana mata pelajaran tersebut dapat terefleksikan dalam kegiatan berpikir dan bertindak dalam kehidupan.

Kenyataan yang dialami peneliti selama melaksanakan proses pembelajaran PKn di kelas sangat terasa sekali bahwa mata pelajaran ini nampaknya kurang mendapat respon yang cukup baik dari siswa, dan juga mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran di SMAN 6 Cimahi kelas X-I

yang bagi sebagian siswa terasa membosankan, kurang menarik dan cenderung monoton. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa nampak kurang aktif baik dalam proses pembelajaran. Mereka akan lebih aktif jika mendapat rangsangan dari guru. Akan tetapi bila guru tidak memberikan rangsangan, siswa hanya cukup mendengarkan materi dari guru. Disinilah dapat kita lihat ternyata banyak kelemahan-kelemahan yang kita temukan dalam proses pembelajaran selama ini.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti dan guru sebagai pelaksana pendidikan berkewajiban untuk berperan serta dalam upaya perbaikan pendidikan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dan dengan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul ketika itu, maka peneliti mencoba untuk mengujicobakan sebuah model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Model yang akan peneliti ujicobakan yaitu model simulasi. Di dalam model simulasi itu sendiri siswa diajak terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan seseorang dalam kegiatan pembelajaran inilah yang dinamakan partisipasi (Hamalik: 2003). Berpartisipasi berarti siswa memiliki keterlibatan langsung baik secara fisik maupun secara psikis. Kehadiran siswa secara fisik di dalam kelas belum tentu akan membawa hasil belajar yang optimal kalau tidak disertai dengan keterlibatan fikiran, mental emosional secara maksimal. Dengan demikian suatu pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung aktif melakukan perbuatan, hasilnya akan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan yang hanya sekedar menuangkan pengetahuan informasi (Hamalik: 2003). Terkait dengan konsep aktifitas, bahwa setiap kegiatan belajar mengajar harus melibatkan diri (setiap

individu) terjun mengalami. Edgar Dale mengatakan bahwa belajar yang baik adalah melalui pengalaman langsung. Simulasi mengajarkan siswa memahami pentingnya suatu pembelajaran dengan melibatkan diri secara langsung dalam dunia nyata agar siswa lebih paham hakikat hidup yang, sebenarnya. Simulasi membawa mereka kedalam kondisi yang realistik untuk dikembangkan. Materinya diambil dari keadaan yang sebenarnya yang dicontohkan dan ditampilkan dalam bentuk-bentuk yang dapat dibawa ke dalam kelas (Dahlan: 1990). Melalui simulasi ini diharapkan siswa dapat mengembangkan konsep-konsep dan keterampilan yang diperlukan pada suatu penampilan dan bidang-bidang tertentu. Selain itu dengan simulasi, siswa akan mengetahui akibat yang akan menimpa dirinya bila ia memberikan reaksi terhadap respon yang diberikan oleh simulasi tadi, dan mencoba memperbaiki tindakannya.

Dengan melihat model mengajar yang dinamakan simulasi, maka dapat kita simpulkan bahwa model ini cukup efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran PKn karena dalam model simulasi itu sendiri siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat belajar dalam pengertian *cybernetic* adalah penginderaan tingkah laku seseorang yang punya akibat pada lingkungan serta perbaikan diri (Dahlan: 1990).

Pendidikan sebagai salah satu indikator maju mundurnya suatu bangsa dituntut untuk lebih memberikan peranannya dengan terus melakukan perbaikan-perbaikan dari berbagai faktor, baik sarana prasarana, kurikulum, model pembelajaran, kualitas siswa maupun pengajar dan hal-hal lainnya yang berkaitan erat dengan pendidikan. Pendidikan diharapkan memiliki kualitas dan mampu

membentuk warga negara yang memiliki komitmen yang kuat terhadap pembentukan jati diri bangsa serta memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi diri dan keterampilan. Hal ini senada dengan yang telah digariskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 pasal 1 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya. Tugas guru sebagai seorang pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan pada saat proses belajar mengajar.

Pengajaran berarti suatu proses dimana berlangsung interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Sedangkan latihan pada hakikatnya merupakan suatu bentuk pengajaran yang dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan siswa. Pada akhirnya peserta didik akan menunjukkan peranannya, artinya bahwa hasil pendidikan yaitu si terdidik mampu melaksanakan peranannya sebagai diri sendiri, warga masyarakat, warga negara dan sebagai pembentuk keluarga. Hasil pendidikan akan nampak pada masa yang akan datang setelah berlangsungnya proses pendidikan dalam jangka waktu

tertentu. Hal senada mengenai pendidikan dikemukakan oleh Djahiri (1986: 3) sebagai berikut :

Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir, berencana, dan berlangsung secara terus-menerus dan kontinyu sepanjang hayat kearah membina manusia atau didik menjadi insan paripurna, dewasa dan berbudaya (*civiled*).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan di atas, maka perlu adanya program pembelajaran yang berupaya untuk pembinaan nilai (afektif). Mengenai pembinaan afektif (sikap) ini diserahkan melalui program pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. PKn menurut Somantri (2001: 299) dirumuskan sebagai berikut :

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orangtua yang kesemuanya itu diproses guna melatih para untuk berfikir kritis, analisis, bersikap dan bertindak demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Melalui mata pelajaran PKn ini dapat dikembangkan berbagai kemampuan dasar warga negara seperti : berfikir kritis, mengambil keputusan, memegang teguh aturan yang adil, menghormati hak orang lain, menjalankan kewajiban, bertanggung jawab atas ucapan dan perbuatannya, beriman dan bertakwa sesuai dengan agamanya, memiliki komitmen yang tinggi terhadap keputusan bersama, mengemukakan secara lisan dan tulisan. Untuk dapat mencapai semua itu dibutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran PKn agar dapat membuahkan hasil belajar yang optimal berupa perubahan pengetahuan dan keterampilan sosial yang akhirnya akan dapat membentuk warga negara yang baik.

Menurut Djahiri (1995: 1) salah satu tugas utama guru adalah membelajarkan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuan, minat serta perkembangan tingkat belajarnya sehingga yang bersangkutan mampu menyerap (menginternalisasi, mempribadikan/personalisasi dan membudidayakan diri) isi pesan pelajaran secara efektif, efisien dan optimal.

Oleh karena itu guru harus memberikan stimulus terhadap siswa agar siswa dapat aktif untuk belajar, dan juga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh atau bosan sebagaimana ditegaskan oleh para teoritis belajar Crow and Crow (1963), Gagne (1965) dan Hilgard and Bower (1966) dan Knowles (1990) bahwa inti proses belajar adalah perubahan pada diri individu dalam aspek-aspek pengetahuan, sikap, keterampilan dan kebiasaan sebagai produk dan interaksinya dengan lingkungannya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tidak akan terlepas dari strategi guru dalam membelajarkan materi pelajaran PKn kepada siswa agar mereka bisa belajar dengan penuh makna *enjoyfull*, sebab kontribusi mata pelajaran PKn begitu esensial terhadap pembentukan kepribadian peserta didik. PKn tidak hanya memuat nilai-nilai saja tetapi juga mengarahkan perhatiannya pada moral yang diharapkan tercermin pada perilakunya sehari-hari yang memancarkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Somantri, 2001: 166). Tentunya untuk bisa mencapai tujuan tersebut guru harus benar-benar mengerahkan segenap kemampuannya dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, peneliti merasakan kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi belum tampak fungsinya, dalam hal ini



diperlukan suatu metode untuk dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa agar kelemahan-kelemahan di atas dapat diminimalisir. Upaya perbaikan pendidikan di atas dapat diwujudkan dengan mengoptimalkan peranan guru dalam mengembangkan segala pengetahuannya dan kemampuannya terhadap proses pembelajaran. Ada suatu penelitian dimana penelitian ini menuntut guru untuk berpartisipasi aktif dalam upaya perbaikan pendidikan. Penelitian ini berfungsi selain guru dapat memahami segala permasalahan-permasalahan yang ada di kelas, guru pun dapat mencari solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan memberi suatu tindakan yang diberikan terhadap siswa. Penelitian ini dinamakan Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijadikan sebuah terapi pembelajaran di kelas karena dapat mengembalikan rasa percaya diri atau *self confidence* guru, dan dengan demikian dapat mengembalikan harga diri atau *self esteem*, atau *self respect* guru (Wiriaatmaja: 2005). Semakin banyak guru melakukan monitor diri semakin tampak betapa lemah penguasaan keahliannya, sehingga ia akan terus berupaya melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk menguasai model-model pembelajaran dengan bekerja professional di kelas agar hilang rasa toleransinya terhadap menurunnya harga diri.

Elliot (1991) melihat penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial. Sedangkan Ebbut (1985, dalam Hopkins 1993) mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam

pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana guru dapat mengkondisikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Banyak penelitian yang dilakukan oleh para peneliti mengenai Penelitian tindakan Kelas ini, seperti yang telah dilaksanakan oleh Nunung Nurjanah tahun 2006 dalam skripsinya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn*"(2005). Dalam skripsinya beliau menggunakan pendekatan penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan beberapa siklus dan hasil dari penelitiannya itu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan lain yang menggunakan metode simulasi yaitu seperti tesisnya Suhaedah tentang "*Peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi*" (2004).

Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan bukti bahwa Penelitian Tindakan Kelas ternyata dapat memberikan solusi terhadap berbagai macam permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas dimana tidak hanya guru yang aktif dalam mengembangkan proses pembelajaran tetapi kreatifitas, keaktifan dan partisipasi siswa pun dapat meningkat.

Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga membantu guru memperlancar proses



pembelajaran. Selain itu siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar-mengajar dan siswa mempunyai kemampuan untuk dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya.

Dengan melihat model mengajar yang dinamakan simulasi, maka dapat kita simpulkan bahwa model ini cukup efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran PKn karena dalam model simulasi itu sendiri siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat belajar dalam pengertian *cybernetic* adalah pengindraan tingkah laku seseorang yang punya akibat pada lingkungan serta perbaikan diri (Dahlan: 1990).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Belajar Siswa Aktif" (Penelitian Tindakan Kelas) di SMAN 6 Cimahi kelas X-I.

## **B. Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model simulasi di sekolah dapat meningkatkan belajar siswa aktif.

### **2. Pembatasan Masalah.**

Rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, agar lebih terfokus selanjutnya dirasa perlu untuk melakukan pembatasan dalam hal ruang lingkup

kajian permasalahan dengan cara merumuskan sub permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama proses pembelajaran melalui model simulasi?
- b. Bagaimana implikasi model simulasi terhadap peningkatan belajar siswa aktif pada pembelajaran PKn?
- c. Bagaimana kendala yang dihadapi dalam penerapan model simulasi?
- d. Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan model simulasi?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan umum**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang penerapan model simulasi dalam pembelajaran PKn dalam rangka meningkatkan belajar siswa aktif.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama proses pembelajaran melalui model simulasi.
- b. Untuk mengetahui bagaimana implikasi model simulasi terhadap peningkatan belajar siswa aktif pada pembelajaran PKn
- c. Untuk mengetahui bagaimana kendala yang dihadapi dalam penerapan model simulasi.

- d. Untuk mengetahui bagaimana upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan model simulasi

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui penerapan model simulasi.

2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti :

- a. Bagi guru

- 1) Memberikan masukan serta sebagai bahan informasi dalam mengajar bahwa model simulasi merupakan model yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan belajar siswa aktif.
- 2) Untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKn jika ditemukan adanya kesulitan dari faktor guru dilapangan, khususnya dalam penerapan model simulasi.
- 3) Merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan belajar siswa aktif dalam proses pembelajaran dikelas.
- 2) Membelajarkan pada siswa untuk dapat belajar dari pengalaman mereka dengan pembelajaran simulasi.
- 3) Membelajarkan siswa untuk bertanggungjawab terhadap dirinya maupun terhadap lingkungan sosialnya.
- 4) Meningkatkan pemahaman materi dengan tidak hanya belajar dari media dan model yang lama tapi dengan menggali hal-hal baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya.

c. Bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat memajukan kualitas pendidikan dengan mengembangkan model-model pembelajaran yang baru yang didukung dengan pengoptimalan fasilitas yang memadai.
- 2) Sekolah diharapkan mampu memenuhi harapan seluruh siswa, guru maupun masyarakat dalam upaya memperoleh mutu lulusan yang berkualitas yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama.

**E. Lokasi penelitian**

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMAN 6 Cimahi. Alasan penulis mengambil lokasi ini karena sekolah ini sedang merintis standar nasional sehingga guru dan siswa harus memiliki standar kualifikasi yang telah ditetapkan. Sehingga siswanya harus lebih baik dibandingkan tahun kemarin.

## **F. Subjek penelitian**

Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan secara purposif (bertujuan) seperti yang dikemukakan oleh Nasution (1996: 11) bahwa “metode *naturalistic* tidak menggunakan sampling random atau acak dan tidak menggunakan populasi dan sampel yang banyak”. Sampel dalam penelitian kualitatif biasanya sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian.

Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru PKn dan siswa kelas X-I dengan jumlah 40 orang.

Dipilihnya kelas ini sebagai objek penelitian karena menurut guru mitra kemampuan akademik siswa-siswinya beragam, selain itu sekolah ini merupakan tempat pengujian terhadap model penelitian yang akan dikembangkan.

## **G. Penjelasan Istilah**

Dalam bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah operasional yang digunakan. Untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai, istilah-istilah tersebut adalah :

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar (Winataputra: 1997).
2. Model pembelajaran simulasi adalah kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk meniru suatu kegiatan atau pekerjaan yang

dituntut dalam kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan tugas-tugas yang akan menjadi tanggung jawabnya jika kelak siswa sudah bekerja (Wardani, 1997: 79).

3. Belajar aktif adalah cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi, yang dilakukan oleh si pembelajar, bukan oleh si pengajar, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar si pembelajar sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya dan tidak tergantung pada guru atau orang lain bila mereka mempelajari hal-hal baru (<http://idependidikan.blogspot.com>)
4. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006: 56).
5. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkondisikan proses penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins dalam Wiriaatmadja, 2005: 11).