BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan (*citizenship*) atau yang biasa dikenal dengan PKn merupakan salah satu mata pelajaran umum yang ada di Madrasah Ibtida'iyyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD). Dikemukan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukkan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.[1]

Pkn juga diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai individu, anggota masyarakat dalam hidup berbangsa dan bernegara

Dalam lingkup PKn itu sendiri terdapat beberapa aspek yang harus dipelajari setiap anak SD/MI. Salah satunya aspek persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi Sumpah Pemuda. Sumpah Pemuda merupakan materi yang mengajarkan anak tidak hanya mengenal sejarah dan isinya saja, melainkan

[1] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn SD/MI.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana mengamalkan nilai-nilai yang ada didalamnya, yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga sesuai dengan tujuan dari PKn yakni diantaranya agar siswa memiliki kemampuan untuk berkembang secara aktif, membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat bangsa indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.[2] Dalam mencapai hidup bersama itulah dibutuhkan perilaku-perilaku yang baik yang sesuai dengan pengamalan nilai-nilai Sumpah Pemuda guna terciptanya kehidupan yang rukun. Belajar mengamalkan nilai-niai Sumpah pemuda diharapkan siswa akan terbiasa memiliki sikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-niai kejuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa, dimana perbedaan bukanlah merupakan kendala melainkan sebagai kekayaan bangsa Indonesia, perbedaan dapat disatukan dengan semangat persatuan dan kesatuan.

Madrasah Ibtida'iyyah Salafiyah Syafi'iyyah adalah Lembaga Pendidikan Islam setaraf dengan Sekolah Dasar (SD), yang berada di Dusun Seblak Desa Kwaron Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang. Sekolah MI ini merupakan salah satu unit pendidikan yang dimiliki oeh Yayasan Pondok dan Madrasah Salafiyah Syafi'iyyah Khoiriyah Hasyim Seblak Jombang. Sehingga MI seblak berada di lingkugan pondok dan berdekatan dengan pondok lain yang masih berada satu desa. Adapun gurunya sebagian besar alumni dari madrasah atau pondok ini sendiri.

[2] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di MI tersebut, peneliti menemukan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn di kelas III, yang pada saat ini menerapkan KTSP. Pada hasil belajar yang didapat (prasiklus) masih banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Belajar, yakni sebanyak 19 dari 41 siswa yang tuntas mencapai KKM, sedangkan yang lainnya mendapatkan nilai yang cukup rendah atau tidak mencapai target KKM yaitu 75. Sehingga prosentase ketuntasan belajar siswa hanya 46.34% dengan nilai rata-rata 64,7[3]

Dari hasil tersebut dapat dilihat masih rendahnya tingkat pemahaman dalam pembelajaran PKn materi mengamalkan Sumpah Pemuda. Diketahui beberapa faktor yakni siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan PKn. Mereka menganggap PKn hanya sebatas pelajaran yang hanya mendengar saja. Bisa dikatakan memang guru hanya menyampaikan materi dengan metode yang sama, yakni ceramah setiap kali pertemuan. Seringnya tidak ada kesamaan dengan RPP yang dibuat oleh guru diawal semester, disamping itu tidak ada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga banyak dari siswa jenuh bosan yang akhirnya menjadikan siswa ramai dan berbicara sendiri dengan teman-temannya.[4]

Untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan, peneliti melihat tujuan PKn dengan kondisi yang ada pada MI Salafiyah Syafiiyyah itu sendiri. Yakni tidak adanya keterlibatan secara aktif pada proses pembelajaran PKn. Sedangkan

[3] Hasil dokumen daftar nilai PKn siswa kelas III dan obervasi.

[4] Maduri, S,Ag. Guru pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang. Wawancara taanggal 11 juli 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada materi PKn terdapat mengenai bagaimana cara bersikap dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka cara yang dapat dilakukan adalah dengan lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan memilih metode yang tidak membosankan (monoton), melibatkan mereka secara aktif dan mengupayakan siswa untuk belajar secara langsung dalam situasi atau kondisi kegiatan yang sama.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode permainan simulasi. ”Permainan simulasi merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi unruk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditertentukan.”[5] Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja.[6]

Maka Simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Permainan simulasi dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat di dalam kehidupan sebenarnya.[7] Model permainan simulasi didesain untuk membantu siswa mempelajari dan menganalisis dunia nyata secara aktif. Siswa yang terlibat dalam simulasi mempunyai peranan masing-masing dan

[5] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), 206

[6] Nana Sudjana. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 63

[7] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Islam Negeri, 2006), 118

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Siswa mengambil keputusan sendiri dan menanggung konsekuensi dari keputusannya. Metode bimbingan yang seperti ini, tentunya memudahkan siswa memahamai konsep-konsep pelajaran, karena objek yang dipelajari siswa dapat dialami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan teknik permainan simulasi ini siswa dipaksa aktif, berpikir, dan terlibat dalam situasi persoalan yang dihadapi sehingga siswa akan lebih mengerti dan memahami persoalan yang akan dipecahkan.

Model permainan simulasi merupakan salah satu model bimbingan yang cocok diterapkan oleh siswa Sekolah Dasar. Dapat ketahui, Sekolah Dasar merupakan masa yang didominasi oleh aktivitas bermain. Permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Metode simulasi dihadirkan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain dalam konteks belajar. Ketika berlangsung proses permainan, siswa dilibatkan secara langsung untuk berpikir bagaimana menanggapi, menyikapi, dan memecahkan masalah yang ada. Permasalahan yang dihadirkan dalam permainan simulasi ini adalah peristiwa faktual yang lekat dengan kehidupan, maupun peristiwa yang terjadi sehari- hari didalam kehidupan. Hal ini disesuaikan bahwa proses kegiatan pembelajaran PKn menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai, sikap serta belajar perilaku.[8]

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan

[8] Udin S Wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini dengan judul **"Penerapan Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Mengamalkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda Siswa Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang ".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode permainan simulasi yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda di Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Pkn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda siswa Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang setelah menggunakan metode permainan simulasi?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas tindakan yang dipilih oleh peneliti bersama guru kolaborator, guru yang membantu penelitian ini dilakukan yaiu dengan menggunakan permainan simulasi untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda melalui metode permainan simulasi di Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti menganggap metode *Permainan Simulasi* dapat meningkatkan hasil belajar karena permasalahan yang dihadirkan dalam permainan simulasi ini adalah peristiwa faktual yang lekat dengan kehidupan, maupun peristiwa yang terjadi sehari- hari didalam kehidupan. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa mengetahui sikap-sikap yang baik dan mengamalkan cara yang harus dilakukan dalam kehidupan sesuai dengan pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dirancang dan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode permainan simulasi yang mampu meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda siswa Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pkn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda siswa Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang melalui metode permainan simulasi.

E. Lingkup Penelitian

Menyadari akan adanya keterbatasan waktu dan tenaga, serta agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu meluas dan dapat memberikan arah yang jelas sehingga sesuai dengan yang dimaksud peneliti, perlu diadakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembatasan-pembatasan masalah yang diteliti pada ruang lingkup tertentu yang memungkinkan pemecahannya. Ruang lingkup yang dimaksud adalah:

1. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang
2. Lokasi penelitian ini bertempat di MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang
3. Penelitian ini hanya mengarah pada metode permainan simulasi dan peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang
4. Materi yang diberikan pada proses pembelajaran adalah mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan data di lapangan yang bermanfaat bagi:

1. Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan strategi pembelajaran *permainan simulasi* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) serta Penelitian ini dapat memberikan pengalaman bermakna bagi guru sebagai peneliti. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru, khususnya guru mata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran PKn akan pentingnya menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa melalui inovasi dan kreasi pembelajaran, agar siswa tidak jenuh dan memiliki minat yang tinggi terhadap PKn.

2. Siswa

Hasil dan temuan penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengalaman terhadap siswa tentang penerapan metode *permainan simulasi* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dapat memotivasi siswa dalam beraktifitas atau berpikir secara optimal dalam metode kooperatif agar siswa tidak jenuh dan bosan serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam menemukan hambatan dan kelemahan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mampu memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang sedang dihadapi di kelas, sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa yang optimal demi kemajuan lembaga pendidikan (sekolah).

4. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap kualitas satuan pendidikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pengertian beberapa istilah yang digunakan maka dalam bagian ini disajikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Simulasi adalah gambaran suatu benda, situasi atau kondisi yang hampir sama dengan keadaan sebenarnya, yang nantinya dapat digunakan untuk membantu memahami suatu konsep atau keterampilan tertentu.
2. Permainan simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui proses permainan. Siswa dilibatkan secara aktif untuk berfikir bagaimana menanggapi, menyikapi, dan memecahkan maslah yang yang ada. Serta melakukan perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.
3. Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai objek yang diperankan dan sebuah permainan. Pada titik finalnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan sikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya yang nantinya akan membantu proses belajar mereka.
4. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

afektif, psikomotor.[9] Penelitian ini difokuskan pada 2 ranah dalam teori hasil belajar yakni mengarah pada ranah kognitif dan psikomotor.

[9] Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,1994), 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id