I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan dan lain-lain. Perubahan itu merupakan kecakapan baru yang terjadi karena adanya usaha secara sengaja melalui kegiatan pembelajaran. Sebagai bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Sebagai suatu proses pembelajaran, belajar merupakan suatu proses kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman, maka siswa perlu diberi waktu yang memadai untuk melakukan proses itu. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan waktu yang cukup untuk berpikir ketika siswa menghadapi masalah, sehingga siswa membangun gagasannya sendiri, tidak membantu siswa terlalu dini dan menghargai usaha siswa walaupun hasilnya belum memuaskan.

Gagne (1985: 67) menyatakan untuk terjadi belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik internal maupun eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan (arising) memori siswa sebagai hasil belajar terdahulu. Sedangkan

kondisi eksternal meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran. Keduanya bertujuan untuk merangsang ingatan siswa, menginformasikan tujuan pembelajaran, membimbing siswa belajar materi yang baru, memberikan kesempatan kepada siswa menghubungkan pengetahuan yang telah ada dengan informasi yang baru.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap individu yang terlibat di dalam pendidikan itu dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan maka setiap pelaku pendidikan harus memahami tujuan pendidikan nasional, yaitu membangun kualitas manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan selalu dapat meningkatkan hubungan dengan-Nya, sebagai warga negara yang ber Pancasila mempunyai semangat dan kesadaran yang tinggi, berbudi pekerti yang luhur dan berkepribadian yang kuat, cerdas, terampil, dapat mengembangkan dan menyuburkan sikap demokrasi, dapat memelihara hubungan yang baik antara sesama manusia dengan lingkungan, serta sehat jasmani

Agar pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tersebut menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), salah satu solusinya adalah dengan metode pembelajaran, diantaranya dengan menggunakan metode simulasi dan pengoptimalan media pembelajaran. Metode simulasi adalah suatu peniruan sesuatu yang nyata, keadaan sekelilingnya (*state of affairs*), atau proses. Aksi melakukan simulasi sesuatu

secara umum mewakilkan suatu karakteristik kunci atau kelakuan dari sistem-sistem fisik atau abstrak.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas dan handal dalam pelaksanaan pembangunan kehidupan bangsa. Sesuai dengan undang- undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 menyatakan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreaktif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan memperhatikan isi undang- undang No. 20 tahun 2003 tersebut maka dapat dipastikan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan menuntut pada pihak-pihak yang terlibat didalamnya untuk berperan serta dalam pencapaian hasil pendidikan yang optimal. Salah satu diantaranya adalah guru sebagai pihak yang berperan dalam terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan bermutu baik.

Seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas. Sesuai dengan Depdiknas (2005: 33) yang menyatakan bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-

kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945". Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 19), peran guru adalah: "Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator". Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada setiap individu yang meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan yang didapat melalui pengalaman atau latihan dan berlangsung secara interaksi aktif dengan lingkungan belajarnya. Mutu pendidikan sangat ditentukan oleh metode atau cara yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Metode yang baik dapat mengubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Proses pembelajaran dimana siswa sebagai pusatnya akan membuat suasana belajar semakin hidup sehingga siswa dapat berdikusi dan bekerjasama dengan temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi serta wawancara kepada siswa di kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur ditemukan beberapa kelemahan yang menyebabkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kurang optimal. Hal tersebut terjadi disebabkan karena proses pembelajaran PKn di kelas masih sepenuhnya

terpusat pada guru. Dalam hal ini, guru lebih aktif dalam menerangkan materi pelajaran kepada siswanya, penyajian materi yang diberikan oleh guru kepada murid selalu monoton dan kurang variatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PKn Bapak Budi Santoso pada hari senin tanggal 30 Juli 2012 di ruang guru SMP PGRI 4 Sekampung "dalam memberikan materi pelajaran diakui masih terdapat kelemahan dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran selama ini dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas cenderung melakukan dengan ceramah saja sehingga penghayatan dan pengamalan nilai para siswa belum terealisasikan dengan baik". Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan suasana pembelajaran yang kurang kondusif sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Keadaan ini membuat siswa menjadi pasif, siswa lebih banyak melakukan atau sibuk dengan aktivitas yang tidak terkait dengan pelajaran, bercanda dengan temanya, cenderung ramai pada saat pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi siswa tidak terfokus, siswa banyak melamun bahkan mengantuk, siswa kurang motivasi untuk belajar, siswa tidak mampu menjawab dengan sempurna pertanyaan guru, dan siswa tidak punya keberanian untuk mengemukakan pendapat. Dengan keadaan dan situasi yang terjadi tersebut, maka siswa kurang antusias dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas yang berakibat tujuan dari pembelajaran itu sendiri kurang maksimal.

Keadaan seperti ini pada akhirnya mem bawa dampak kepada motivasi belajar siswa yang kurang optimal yang kurang menyenangkan siswa, siswa merasa bosan pada materi yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi malas untuk melakukan bahkan mengikuti aktivitas belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa diduga karena guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajarannya. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa sebagai berikut :

Tabel 01. Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung.

No.	Indikator	Hasil Wawancara		JMLH Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Apakah anda mempersiapkan atau belajar materi terlebih dahulu sebelum proses belajar di kelas dimulai oleh guru.	10 (29,41%)	24 (70,59%)	34
2.	Apakah anda menyukai belajar dengan metode yang digunakan oleh guru PKn pada saat di kelas.	13 (44,12%)	19 (55,88%)	34
3.	Apakah anda selalu aktif dalam kegiatan belajar atau pada pembelajaran yang berlangsung di kelas.	8 (23,53%)	25 (76,47%)	34
4.	Apakah anda cepat memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru PKn	10 (29,41%)	24 (70,59%)	34
5.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru PKn	15 (44,12%)	19 (55,88%)	34

Sumber : Observasi di SMP PGRI 4 Sekampung.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas peneliti ingin meneliti melalui tindakan kelas tentang penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PKn. Diharapkan hasil penelitian nantinya akan memberikan kontribusi langsung pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga tujuan dan kopentensi serta hasil belajar siswa dapat sesuai dengan harapan. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan diri pada motivasi belajar siswa.

Metode simulasi sangat mudah dan sederhana serta dapat dilaksanakan disemua jenjang pendidikan. Dalam penerapannya harus melewati tingkatan-tingkatan sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman. Namun pada dasarnya penelitian ini tidak mengesampingkan tingkatan-tingkatan setelah tingkat aplikasi, yakni analisis, sistesis dan evaluasi. Alasannya pada siswa sekolah menengah cara berfikirnya masih dalam tahap operasi konkret. Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti mencoba menerapkan penelitian tindakan kelas ke dalam pembelajaran PKn pada kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung dengan metode simulasi. Dengan harapan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan siswa dapat lebih mengingat materi dari pengalaman yang telah dilakukannya melalui kegiatan simulasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mencoba meneliti lebih lanjut dalam penelitian tindakan kelas dengan judul, ”Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Tahun 2012”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik dengan cara guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode konvensional.
2. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat rendah.
3. Siswa cepat bosan dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
5. Siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran.
6. Siswa bercanda dengan temanya, cenderung ramai pada saat pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi siswa tidak terfokus
7. Siswa tidak mampu menjawab dengan sempurna pertanyaan guru,
8. Siswa tidak punya keberanian untuk mengemukakan pendapat

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak terjadi penyimpangan, dan dapat fokus mengingat banyak metode pembelajaran, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi pada penggunaan metode simulasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP PGRI Sekampung Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012-2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur"?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan apakah penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Mengembangkan konsep ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan yang mengkaji tentang Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan pelajaran, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, mengembangkan daya nalar serta berpikir lebih kreatif, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan mengembangkan program pembelajaran serta melaksanakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan prestasi pembelajaran agar selalu menjadi yang terbaik dan dapat dijadikan salah satu referensi guna perbaikan serta evaluasi proses pembelajaran yang ada di sekolah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ruang lingkup pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan dengan kajian Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan yang membahas tentang penerapan metode simulasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah metode simulasi

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkan surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan FKIP Unila sampai dengan penelitian ini selesai.