

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat, Hamalik (2012:79). Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dapat dicapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran hendaknya dipusatkan pada siswa dan kegiatan pembelajaran harus melibatkan keaktifan siswa secara penuh. Dalam hal ini, guru memposisikan dirinya dalam berbagai peranan, seperti sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat membangkitkan kemauan dan kemampuannya sendiri untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman belajarnya.

Tapi pada kenyataannya proses pembelajaran di kelas saat ini masih cenderung berpusat pada guru. Guru mentransfer pengetahuan dan informasi kepada siswa menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang bervariasi dan mengakibatkan beberapa siswa tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung, namun diharapkan agar metode tersebut diselingkan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan supaya tidak terlihat monoton.

Siswa kurang aktif atau sekedar menerima pengetahuan dan informasi, sehingga siswa kurang mengembangkan keterampilan berpikirnya. Hal ini, berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Untuk itu diperlukan suatu proses pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan, khususnya untuk pelajaran PKn. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, KTSP (2006:271). Dalam hal ini, guru berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran efektif yang mampu mendorong siswa untuk senang dan bergairah dalam belajar, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri, Hamalik (2001:171). Siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi/konsep. Dengan melakukan perbuatan dalam proses belajar dapat memungkinkan pengalaman belajar yang diperoleh bersifat lebih baik dan tersimpan dalam daya ingatan dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 03 Pancung Soal, pada tanggal 7 sampai 10 Januari 2020 diperoleh data, diperoleh beberapa data yaitu jumlah siswa VA sebanyak 25 orang yang terdiri 14 orang

laki-laki dan 11 orang perempuan. Sedangkan di kelas VB jumlah 27 orang terdiri 18 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Peneliti menemukan hal yang berbeda dimana terlihat bahwa dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, metode pembelajaran yang digunakan cenderung memakai metode ceramah atau masih bersifat *Teacher Centered*. Selain dari itu guru kurang memvariasikan model yang digunakan dalam menyampaikan materi. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan siswa kurang menguasai materi yang diajarkan. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran masih belum optimal. Dikatakan demikian karena pada saat guru memberikan pertanyaan, tidak semua siswa yang antusias untuk menjawab, hanya beberapa siswa saja yang biasa menjawab. Saat guru memberikan kesempatan bertanya, siswa lebih banyak diam dan seolah-olah mengerti dengan materi yang dipelajari. Ketika guru menerangkan pelajaran, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan dan siswa sibuk dengan pekerjaannya masing-masing seperti berjalan-jalan di dalam kelas, menggambar, mengganggu teman sebangku, dan selain itu masih ada siswa yang keluar masuk kelas dengan izin ke kamar mandi.

Situasi pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar dimana hasil belajar PKn kurang baik, rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn kurang memuaskan.

Berikut ini nilai ujian tengah semester I SDN 03 Pancung Soal Tahun Ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran PKn dapat dilihat pada lampiran 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai Ujian Tengah Semester I Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Persentasi nilai		
		Jumlah nilai rata-rata	<75 Tidak Tuntas	$\geq 75$ Tuntas
VA	25	69,04	15 orang (60 %)	10 orang (40%)
VB	27	66,40	19 orang (70,4%)	8 orang (29,6%)

*Sumber: Guru kelas VA, VB Sekolah Dasar Negeri 03 Pancung Soal.*

Materi pembelajaran untuk mata pelajaran PKn mengandung pendidikan nilai dan moral untuk mengembangkan individu dan masyarakat agar cerdas dan baik. Hal ini membutuhkan suatu pemahaman yang kuat, sehingga guru harus berupaya menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menggairahkan dan mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menerima materi yang disampaikan. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan upaya yang dilakukan oleh guru.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn adalah dengan melalui penerapan metode *Kumon*. Pada penerapan metode *Kumon*, guru berperan sebagai pengarah dan pemberi kemudahan untuk terjadinya proses belajar siswa, bukan sebagai penyaji materi pembelajaran.

Metode ini menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa sehingga dapat mengurangi bahkan menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran, karena siswa terlibat langsung di dalamnya.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran *Kumon* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pancung Soal Inderapura”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut

1. Proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru
2. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam memberikan variasi dalam mengajar yang berdampak kepada konsentrasi dan pemahaman siswa.
4. Hasil belajar PKn siswa masih rendah dan sebagian besar berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.
5. Masih kurangnya bimbingan yang diberikan oleh guru kepada siswa yang kurang memahami pelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan terkontrol, maka masalah yang akan diteliti hanya difokuskan pada hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Pancung Soal Inderapura dengan menerapkan metode pembelajaran *Kumon* dalam pembelajaran PKn.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Kumon* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 03 Pancung Soal Inderapura?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Mengaplikasikan Pengaruh metode Pembelajaran *Kumon* terhadap hasil belajar PKn Siswa kelas V SDN 03 Pancung Soal Inderapura.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.

##### 2. Manfaat Praktik

###### a. Bagi siswa

- (1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (2) Membiasakan siswa untuk ikut berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran.
- (3) Meningkatkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran PKn.

###### b. Bagi Guru

- (1) Mengetahui keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.
- (2) Upaya untuk memperbaiki kinerja guru.

(3) Memilih alternatif metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PKn. Dan dapat dijadikan acuan bagi sekolah dalam memotivasi guru, terutama dalam pemilihan metode pembelajaran yang lebih efektif.

3. Manfaat Akademik

- a. Dari segi manfaat akademik hasil penelitian ini terutama bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam pengalaman peneliti terhadap penggunaan model *Kumon* dalam proses pembelajaran PKn nantinya.
- b. Sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan studi S1 PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Bung Hatta.