

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana yang dilakukan secara berulang-ulang melatih diri dan mengembangkan potensi yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 : Bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Syafril (2012:36) Pendidikan adalah suatu proses interaksi manusiawi antara pendidik dengan subjek didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses itu berlangsung dalam lingkungan tertentu dengan menggunakan bermacam-macam tindakan yang disebut alat pendidikan yaitu ada enam komponen : tujuan pendidikan, pendidik, subjek didik, bahan atau materi pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan di sebut faktor-faktor pendidikan yang saling berkaitan serta saling menunjang satu sama lainnya.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diartikan sebagai 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 berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran PKn yang dilaksanakan pada hari Senin 28 Januari 2019 Pukul 7.30 WIB di Kelas III B dengan Ibu Elsy Prima Yusdja, S.Pd dan pada hari Kamis 31 Januari 2019 pada pukul 10.30 WIB di kelas III C dengan Ibu Putri Handayani, S.Pd observasi yang peneliti lakukan yaitu dengan mengamati proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran PKn pada saat itu guru mengajar pada S.K 3. Memiliki harga diri sebagai individu. K.D 3.1 mengenal pentingnya memiliki harga diri pembelajaran PKn semester 2. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menjelaskan materi tentang harga diri dengan cara berceramah setelah guru menjelaskan materi guru mengajukan pertanyaan kepada siswa lalu siswa menjawab secara bersama-sama ketika disuruh untuk menunjuk tangan untuk menjawab seketika siswa diam dan tidak ada siswa yang menunjuk tangan menjawab pertanyaan dari guru dan guru langsung menjawab dan lanjut menjelaskan materi. Setelah menjelaskan materi guru bertanya kepada siswa ada yang belum paham dengan materi yang dijelaskan? siswa menjawab tidak ada. Lalu guru bertanya kembali apakah semuanya sudah paham? Siswa menjawab sudah. Setelah itu guru memberikan penugasan kepada siswa dan banyak siswa yang bertanya kepada teman sebelahnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III B Ibu Elsy Prima Yusdja, S.Pd dan Kelas III C Ibu Putri Handayani, S.Pd di SDN 28 Batang Anai pada hari Jumat 1 Februari 2019 peneliti menanyakan tentang metode apa yang biasa dilakukan ketika Pembelajaran PKn? Dan guru menjawab bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan guru pada mata pelajaran PKn yaitu

metode ceramah, tanya jawab dan penugasan atau disebut dengan metode konvensional.

Guru juga mengemukakan bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kurang percaya diri untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Ketika guru bertanya kepada siswa hanya sedikit yang bisa menjawab, jika ditanya sudah paham tentang materi siswa menjawab sudah, hal ini membuat guru kesulitan mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum tentang materi yang telah diajarkan. Dan data nilai siswa menunjukkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III SDN 28 Batang Anai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Berikut adalah rekapitulasi nilai PKn siswa semester Genap untuk kelas III.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai PKn Kelas III B dan III C Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

No	Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas $\geq 75$		Siswa yang tidak tuntas $< 75$		Nilai Rata-rata
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	III B	27	17	63%	10	37%	72,66
2	III C	27	11	40%	16	60%	67,07

Sumber : Dokumentasi guru kelas III SDN 28 Batang Anai.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil belajar PKn di kelas III B ada 37% yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 63% yang tuntas dengan rata-rata nilai 72,66 dari 27 orang siswa, pada kelas III C terdapat 60% yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 40% yang tuntas dengan rata-rata nilai 67,07 dari 27 orang siswa. Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang belum tuntas di kelas III C.

Menyikapi masalah yang terdapat di kelas III SDN 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, guru sebagai komponen utama yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Model pembelajaran dapat dipilih guru sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai. Salah satu model yang bertujuan untuk mengembangkan proses berpikir anak dan memberikan suatu pengalaman yang membuat pembelajaran menjadi bermakna yaitu model *experiential learning*.

Menurut Faturrohman (dalam Khumairoh 2018:915) model *experiential learning* dikembangkan oleh David Kolb yang memiliki pengertian yaitu suatu perencanaan dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa yang bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan siswa. Dengan melaksanakan proses belajar yang melibatkan pengalaman konkret, siswa dapat memiliki keterampilan *transfer of learning* yang berarti siswa dapat mentransferkan pengetahuannya ke situasi nyata artinya setelah siswa memiliki pengalaman dalam pembelajaran siswa dapat melaksanakan kembali pengalaman pembelajaran yang dimilikinya di lingkungan sekitarnya.

Kelebihan dari model *experiential learning* adalah siswa dapat meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan serta dapat meningkatkan tanggung-jawab. Jika kelebihan model ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara praktek maka siswa dapat belajar untuk mengambil satu keputusan dari setiap pemecahan masalah. Dengan diterapkan

model ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas III SDN 28 Batang Anai.

Berdasarkan Penjelasan masalah yang terdapat di SDN 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman maka penelitian ini akan dilanjutkan pada Kelas IVB dan IVC disebabkan karena Siswa Kelas III SDN 28 Batang Anai telah naik kelas ke kelas IV. Pelaksanaan penelitian dengan siswa yang sama namun dengan kelas yang berbeda. Oleh sebab itu maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)Siswa Kelas IV SDN 28 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan guru masih dominan dengan berceramah, tanya jawab dan penugasan atau disebut juga dengan metode konvensional.
2. Ada 25% Siswa kurang aktif dan guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang percaya diri ketika bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.
4. Hasil belajar PKn di kelas III B ada 37% yang belum mencapai KKM dan pada kelas III C terdapat 60% yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah SDN 28 Batang Anai.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi batasan masalah dalam penelitian ini pada hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman budaya bangsaku dan subtema 2 kebersmaan dalam keberagaman dengan model pembelajaran *Experiential Learning* siswa kelas IV SDN 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas IV di SDN 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas IV di SDN 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Secara Teoritis**

##### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Menjadikan siswa lebih kreatif di dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa.
- 4) Sebagai bahan intropeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.
- 3) Sebagai sumber informasi guru tentang efektifitas penggunaan model pembelajaran *Expreiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### **2. Manfaat Secara Akademik**

Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran PKn dan dapat membandingkan dengan model yang telah di ajarkan sebelumnya.

### **3. Manfaat Secara Praktik**

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-

faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran *Experiential Learning*.