**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari SD, SMP, dan SMA. Melalui mata pelajaran ini, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik, berakhlak dan taat pada hukum. Persepsi siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran PPKn itu tidak penting, pelajaran yang sangat membosankan dan bahkan tidak menarik bagi siswa, sehingga pada saat belajar siswa kebanyakan main - main dan tidak ada minat dalam pelajaran PPKn, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi semakin rendah.

Dimyati (2009:249)”. Pencapaian mutu pendidikan tidak mutlak ditentukan oleh siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh guru dan pendukung lainya, seperti sarana dan prasarana sekolah. Guru mempunyai peranan yang penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Guru mempunyai tugas yaitu, pembangunan hubungan baik dengan siswa, menggairahkan minat, perhatian dan memperkuat motivasi belajar, mengorganisasi belajar, melaksanakan pembelajaran secara tepat, mengevaluasi hasil belajar dengan jujur dan objektif, dan melaporkan hasil belajar kepada orang tua”.

Untuk mendukung pembentukan karakter siswa yang maksimal di dalam dunia pendidikan, saat ini telah berkembang berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada saat dilakukannya kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah model pembelajaran merupakan strategi yang dapat digunakan seorang guru untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa dalam belajar, sikap belajar antar siswa mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan

pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah model pembelajaran Simulasi dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran). Pembelajaran ini menggunakan kelompok - kelompok kecil sehingga antar siswa saling berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Simulasi dan penghargaan/ ganjaran menempatkan siswa untuk aktif dan saling memberikan dukungan dalam belajar.Pembentukan karakter untuk menuntaskan masalah dalam belajar. Thomson, (dalam Muslich. 2008:229)

Dalam pembelajaran Simulasi dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran). Siswa belajar bersama dalam kelompok –kelompok kecil dan meningkatkan pembentukan karakter dan saling membantu satu sama lain. kelas disusun dalam kelompok heterogen yang terdiri 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku . Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan kerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Berdasarkan hasil observasi disekolah SMA Negeri 1 Dolok Masihul, guru mata pelajaran PPKn mengatakan bahwa pembentukan karakter siswanya relative masih rendah. Sesuai dengan data hasil belajar yang terdiri dari 25 siswa telah menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai 60 dan 10 siswa lainnya mendapatkan nilai 70. Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembentukan karakter siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul masih relatif rendah.Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas, guna mengidentifikasikan beberapa hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya pembentukan karakter siswa. Adapun beberapa faktor menyebabkan rendahnya pembentukan karakter siswa yaitu siswa cenderung merasa bosan dalam belajar PPKn, siswa kurang memahami materi, siswa kurang aktif dalam belajar, selalu terjadi situasi belajar yang gaduh karna kebanyakan siswa bermain-main dalam belajar dan guru kurang menerapkan model pembelajaran yang tepat karena cenderung hanya terbiasa pada metode ceramah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatan kualitas belajar yaitu menerapkan berbagai macam model pembelajaran dikelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah pembelajaran Simulasi dan *Reward andPunishment*(penghargaan/ ganjaran). Oleh sebab itu untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa SMA Negeri 1 Dolok Masihul membentuk suatu peraturan /tata tertib yang menggunakan sistem Simulasi dan *Reward andPunishment* (penghargaan/ ganjaran). Peraturan dibuat untuk menjaga agar hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu kelancaran dari proses pendidikan dapat dihindarkan. Hukuman disetiap sekolah atau peraturan yang dibuat berbeda, bergantung dari manejemen sekolah masing-masing. Dalam proses pendidikan, peraturan/tata tertib yang dibuat oleh sekolah banyak yang menerapkan hukuman (*Punishment)*. Berbeda dengan sekolah lain, SMA Negeri 1 Dolok Masihul tidak hanya menggunakan hukuman (*Punishment),* tetapi menggunakan penghargaan (*Reward)* juga agar seimbang. Karena jika siswa mematuhi peraturan/tata tertib dan meraih prestasi, mereka akan memperoleh sesuatu yang positif yaitu hadiah (*Reward)*. Sebaliknya, jika siswa melanggar peraturan/tatatertib, siswa akan memperoleh sesuatu yang sifatnya negative, yaitu hukuman (*Punishment)*. Dengan adanya *Reward* dan *Punishment*, diharapkan prestasi siswa dapat meningkat. Tidak hanya *Punishment* untuk menciptakan suasana yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler untuk merangsang dorongan berprestasi, tetapi juga adanya *Reward* agar para siswa bisa termotivasi dalam meraih prestasi akademik maupun non akademik, karena jika siswa meraih prestasi maka akan mendapatkan point *reward* dan piagam penghargaan. Tidak semua peraturan/tata tertib akan diikuti dengan baik apa bila tidak ada kemauan dari pihak siswa masih belum maksimal dan masih banyak kendala dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan *reward* dan *punishment* sebagai upaya peningkatkatan prestasi siswa yang dirumuskan dalam judul “pengaruh metode pembelajaran simulasi dan hukumanganjaran terhadap pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah kegiatan mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti, hasil identifikasi dapat diangkat beberapa permasalahan yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Sesuai dengan judul di atas maka peneliti akan mengidentifikasikan masalah-masalah yang mungkin dijumpai dalam pelaksanaan penelitian ini. Identifikasi masalah tersebut adalah :

1. Rendahnya pembentukan karakter siswa SMA Negeri 1 Dolok Masihul melalui mata pelajaran PPKn
2. Siswa terbiasa diterapkan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab
3. Siswa susah untuk bekerja sama dengan teman kelompoknya
4. Terjadi situasi kelas yang tidak kondusif karena siswa bermain-main dalam belajar.
   1. **Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah-masalah yang diidentifikasikan, maka peneliti akan membatasi permasalahan yaitu :

1. Peneliti hanya terbatas pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul.
2. Metode pembelajaran Simulasi dan *Reward and Punishment* dalam penelitian ini dibatasi hanya pada bidang kajian pembentukan karakter.
   1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah beberapa pertanyaan yang akan terjawab setelah tindakan selesai dilakukan penelitian. Sesuai dengan hal tersebut, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : ” Apakah ada pengaruh menggunakan metode pembelajaran simulasi dan *hukuman ganjaran* terhadap pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn siswa Kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul”.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Simulasi dan ganjaran terhadap pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn siswa Kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul.

* 1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru yaitu sebagai bahan masukan agar guru lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran.
2. Bagi siswa untuk meningkatkan pembentukan karakter.
3. Bagi sekolah yaitu sebagai bahan masukan kepada sekolah agar dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran ketika menjadi guru kelak.
5. Bagi FKIP sebagai bahan referensi tambahan bagi penelitian berikutnya.
   1. **Anggapan Dasar**

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam proses penelitian yang dikerjakan oleh penulis. Winarno Surachnad yang dikutip dalam Suharsimi Arikunto (1996:60) mengemukakan bahwa “anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenaranya diterima oleh peneliti”.

Berdasarkan dari rumusan tersebut, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

“Model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) merupakan upaya pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn.

* 1. **Hipotesis Tindakan**

Suharsimi Arikunto (2010:110) mengemukakan: “Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penerapan model pembelajaran Simulasi dan ganjaran pada mata pelajaran PPKn dapat membentuk karakter siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul