**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki mata pelajaran wajib untuk siswa dari tingkat SD sampai SMA bahkan Perguruan Tinggi, PKn bukan hanya semata sebuah pengisi pelajaran dalam bangku belajar, Indonesia yang sangat kental akan politik, hukum, dan budaya yang mengajarkan setiap orang memiliki rasa nasionalisme terhadap Negara Indonesia, PKn mengajarkan banyak hal dalam berkehidupan di Negara Indonesia, perlunya semua orang mempelajari PKn untuk meningkatkan pengetahuan tentang aturan berkehidupan di Indonesia yang akan berdampak kepada kesejahteraan seseorang.

Kejenuhan sering kali terlihat pada siswa yang mempelajari PKn, rasa bosan dan tidak bersemangat dalam proses belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa, maka akan juga berdampak pada kehidupannya di masa yang akan datang, yang akan berdampak pada pengetahuan dan cara berkehidupan di Negara Indonesia, perubahan Indonesia untuk yang lebih baik harus kita lakukan dari hal yang paling kecil, seorang guru PKn akan melakukan perubahan bangsa ini dari hal yang paling kecil yaitu mendidik siswa dengan memiliki pengetahuan dan bukan hanya pengetahuan, tetapi tidak menutup kemungkinan perubahan yang paling besar mungkin tidak akan kita sangka-sangka nantinya.

Menurut Husamah (2013: 19) outdoor learning merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

Penggunaan media belajar merupakan sebagai perantara seorang guru menyampaikan materi pembelajaran, guru PKn memiliki tantangan yang begitu banyak dan selalu harus mengimbangi perkembangan kemajuan dari hal pemeritahan ataupun sosial, sebagai guru PKn inovasi dalam setiap pengajaran yang di laksanakan guru perlu untuk kemajuan siswa dengan bertujuan membuat semangat siswa dalam belajar siswa yang akan menghasilkan nilai ataupun skor dari pembelajaran siswa yang di harapkan.

Menurut Sudjana (2016: 3) inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan kepada objek tertentu berdasarkan sesuatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan *judgment*. *Interpretasi* dan *judgment* merupakan tema penilaian yang mengimplikasikan adanya sesuatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu.

Pembelajaran bukan hanya menentukan bagaimana hasil akhir dari pembelajaran itu baik ataupun tidak, dalam proses pembelajaran muncul sebuah permasalahan yang tidak bisa di salahkan dari satu pihak guru ataupun siswa, seorang guru memiliki kewajiban kepada siswanya memberikan ilmu melewati proses pengajaran berlangsung, siswa bisa mendapat nilai baik dan buruk yang memiliki banyak faktor yang terjadi, siswa juga tidak bisa menyalahkan guru saja dan guru juga tidak bisa menyalahkan siswanya.

PKn sering sekali dianggap pembelajaran yang sangat membosankan dan siswa sering merasa tidak bersemangat dalam proses belajar berlangsung, maka itu merupakan PR guru PKn menyelesaikan bagaimana rasa bosan itu tidak ada dan harus semangat yang terjadi dalam proses pembelajaran Pkn, penulis melakukan penelitian ini dengan model *problem based learning* yang merupakan model kelompok agar memancing siswa untuk meningkatkan rasa ingin tau yang akan berdampak pada hasil belajar yang sangat baik, untuk menghilangkan sedikit rasa bosan siswa yang biasanya belajar hanya dalam kelas dan menggunakan metode ceramah, maka penulis melakukan tindakan terhadap siswa dengan cara siswa belajar tidak hanya di dalam kelas, tetapi di luar kelas seperti taman sekolah atau lingkungan sekolah yang akan membuat siswa merasa tidak terlalu memikirkan kejenuhan yang ada, agar siswa lebih santai dalam belajar dan guru juga lebih mudah memberikan ilmu kepada siswa.

Sebagai guru PKn masa kini, penulis sangat sadar akan dilema hasil belajar siswa Pkn yang sangat kurang memuaskan, maka penulis melakukan sebuah tindakan yang baru untuk bertujuan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran PKn, maka dari permasalahan diatas peneliti melakukan tindakan kelas untuk melihat hasil belajar siswa di SMP Al-Washliyah 29 Medan dengan Model Problem Based Learning Berbasis Outdour learning dan Indoor Learning.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan penelitian adalah Identifikasi Masalah. Karena identifikasi masalah merupakan penjelasan sebagai faktor-faktor dengan topik permasalahan yang akan diteliti. Pada identifikasi masalah dijelaskan berbagai persoalan yang telah dikemukakan pada latar belakang.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran PKn siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan di dalam kelas yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan dalam pembelajaran PKn masih kurang tercapai.

**1.3 Batasan Masalah**

Melihat begitu permasalahan yang telah di identifikasi, maka dalam penelitian ini, permasalahan perlu di batasi yaitu “Model Problem Based Learning Berbasis Outdoor Learning Dan Indoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan”.

**1.4 Rumusan Masalah**

Menurut Winarno (2013: 16) rumusan masalah hendaknya disusun secara singkat, padat, jelas, dan dituangkan dalam bentuk kalimat tanya. Rumusan masalah yang baik akan menampakkan variabel-variabel yang deteliti, jenis atau sifat hubungan antara variabel-variabel tersebut, dan subjek penelitian.

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

1. Apakah inovasi pembelajaran siswa di SMP Al-Washliyah 29 Medan dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pengaruh Model Based Learning Berbasis Outdoor learning Dan Indoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan.

**1.5 Tujuan Penelitian**

Menurut Siyoto (2015: 7) tujuan terujung penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut.

Menurut Winarno (2013: 9) penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keberhasilan peneliti dalam mendeskripsikan, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan fenomena dan peristiwa-peristiwa yang menjadi pusat perhatian mereka.

Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model problem based learning berbasis outdoor learning dan indoor learning terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model based learning berbasis outdoor learning dan indoor learning terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

 Diharapkan dapat menjadi masukan serta dapat menjadi bahan evaluasi oleh pihak sekolah terkait mengenai pengaruh model problem based learning berbasis outdoor learning dan indoor learning terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan.

2. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menambah informasi mengenai model problem based learning berbasis outdoor learning dan indoor learning terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan.

3. Bagi Siswa

 Dapat digunakan sebagai motivasi kedepannya dan sebagai bahan masukan bagi siswa agar meningkatkan hasil belajar yang baik.

4. Bagi Peneliti

 Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai model problem based learning berbasis outdoor learning dan indoor learning terhadap hasil belajar siswa.

**1.7 Anggapan Dasar**

Menurut Surya (2009: 126) anggapan dasar, asumsi atau postulat yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan adanya anggapan dasar memberikan arah dan batas bagi penulis dan mempermudah pelaksanaan penelitian baik sebagai dasar berpikir, dasar membuat program dan dasar pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis *Outdoor Learning* dan *Indoor Learning* merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan”.

**1.8 Hipotesis**

 Menurut Siyato (2015: 56) Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.

 Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Bahwa Model *Problem Based Learning* Berbasis *Outdoor Learning* dan *Indoor Learning* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Al-Washliyah 29 Medan”.