

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini perkembangan zaman mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, hal ini berkaitan dengan globalisasi. Di era globalisasi ini segala bentuk mobilisasi menjadi tanpa batas. Tantangan abad ke-21 ini mendorong manusia untuk berpikir kritis dan kreatif selain itu manusia juga dituntut untuk *communicative* dan *collaborative* dalam konteks kehidupan sosial.

Salah satu faktor utama kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan, masyarakat yang berpendidikan mampu merencanakan hidupnya kedepan. Manusia dan pendidikan tidak akan lepas dalam rangka mewujudkan negara yang maju. Pasal 1 ayat (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan “Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman” .

Namun di samping itu semua, fakta mencengangkan hadir pada wajah pendidikan di negeri ini, berdasarkan data komunitas Satu Murid Satu Guru (SMSG) masih ada 13 juta anak tidak merasakan dunia pendidikan dan 187 ribu anak putus sekolah, walaupun menurut data dari

Pusat Penilaian Kemendikbud menyebutkan Indonesia salah satu negara dengan progres tercepat dalam memperluas akses pendidikan. Pada tahun 2000 penduduk usia 15 tahun yang bersekolah hanya 39%, pada tahun 2018 presentasi ini meningkat menjadi 85% penduduk usia 15 tahun yang bersekolah.

Selanjutnya berdasarkan data dari harian Kompas yang terbit Kamis, 5 Desember 2019 menyatakan hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan peringkat Indonesia bertengger di posisi ke 66 dari 79 negara, meski akses pendidikan merata, namun mutu pembelajaran masih seperti berjalan ditempat. Interaksi di ruang kelas belum dapat memberikan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik untuk mengembangkan diri dan berkontribusi kepada lingkungan, serta menyelesaikan masalah yang nyata di lingkungan mereka. Hasil tes ini memberi arah pendidikan Indonesia harus mengevaluasi proses pembelajaran di ruang kelas. Kemampuan mencari pengetahuan dari berbagai sumber, mengelola, dan menggunakan sesuai kebutuhan adalah model kompetensi saat ini dan masa yang akan datang. Tentu saja ini menjadi pekerjaan rumah bersama yang harus cepat diselesaikan.

Sekolah menjadi agent utama dalam proses pendidikan di negara ini. Di sekolah proses pembelajaran akan berlangsung dan tercipta interaksi. Pembelajaran adalah proses interaksi sesama peserta didik, antara peserta didik dengan guru, dan antara peserta didik dan lingkungan belajarnya

pada suatu ruang yang berlangsung secara mendidik, dengan tujuan peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya secara utuh. serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, startegi pelaksanaan, hingga penilaian atau evaluasi dinamakan sebagai proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui karakteristik peserta didik dalam kelas sangat bervariasi. Dari variasi belajar peserta didik yang majemuk tersebut membuat guru untuk melakukan strategi dalam pembelajaran supaya menarik yang dapat diaplikasikan dalam beberapa model pembelajaran.

Model pembelajaran harus ada dalam setiap proses pembelajaran, menurut Joycre, Calhoun, dan Hopkins (Satrianawati, 2017, hal. 5) mengatakan model pembelajaran merupakan pedoman dalam mengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyiapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru. Penggunaan model pembelajaran bertujuan sebagai strategi agar proses pembelajaran dapat dilakukan lebih menarik dan tidak monoton, membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa menggali pengetahuan baru dalam meningkatkan kemampuan berpikir, bersikap bijak, membangun keterampilan sosial serta berkerjasama dengan sesama.

Seperti yang telah peneliti katakan sebelumnya, banyak permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan di negeri ini, salah satunya mengenai proses pembelajaran dikelas. Bererapa permasalahan tersebut peneliti

temui pada saat melakukan observasi pendahuluan di SMAN 100 Jakarta beberapa bulan lalu. Dalam proses pembelajaran, kurang mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, peserta didik hanya diarahkan untuk menghafal informasi tanpa didorong untuk mempraktekannya dalam kehidupan sehari-sehari, sehingga peserta didik kurang mengembangkan keterampilannya. Penyebab yang sistematis memiliki andil dalam permasalahan ini, contoh seperti peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran, adanya pengembangan kreativitas, kondisi belajar menyenangkan harus tercipta, lebih menekankan pada sikap peserta didik, serta terciptanya beragamnya pengalaman dalam belajar.

Kurikulum 2013 hadir untuk memperkoko kompetensi peserta didik dari sisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh. Integrasi sejumlah mata pelajaran sebagai kesatuan yang utuh dan saling mendukung pencapaian kompetensi yang telah disusun sebelumnya merupakan proses pencapaiannya (Saputra, Nurdiaman, & Salikun, 2017, hal. III). Hal ini sejalan dengan *civic competences*, yang terdiri dari *civic knowledge*, *civic disposition*, dan *civic skills*. Namun, yang sangat disayangkan penilaian keterampilan kurang menjadi objek utama penilaian guru di kelas, padahal dari penilaian keterampilan dapat meningkatkan proses pengembangan diri, mengasah kreativitas, serta untuk mengetahui keterampilan kewarganegaraan peserta didik dalam berperan di masyarakat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan satu dari mata pelajaran wajib disemua jenjang pendidikan. Mata pelajaran PPKn dibentuk untuk menciptakan generasi yang memiliki keimanan dan akhlak mulia sebagaimana sesuai dengan pandangan hidup bangsa Pancasila, sehingga dapat berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan efektif (Saputra, Nurdiaman, & Salikun, 2017, hal. III). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab sesuai. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan memiliki tiga komponen utama, yaitu *civic knowledge*, *civic disposition* dan *civic skills*. Warga negara yang diharapkan melalui mata pelajaran PPKn adalah warga negara yang memiliki kecerdasan yang utuh, memiliki kecerdasan spiritual, emosional, intelektual, dan moral.

Seperti yang peneliti temui di lapangan, proses pembelajaran PPKn saat ini secara umum masih terkesan kurang menarik bagi peserta didik dan menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan diskusi serta bersifat mata pelajaran berupa hafalan, sehingga motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn masih kurang dan kurang mengembangkan keterampilan peserta didik. Kesan ini muncul karena substansi mata pelajaran PPKn kurang menyentuh kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran kurang memunculkan permasalahan terkini dan nyata yang dihadapi peserta didik sebagai generasi muda serta kurang mengarahkan peserta didik untuk berpikir agar dapat mengatasi

permasalahan tersebut. Sehingga *civic skills* masih kurang terlihat dalam diri peserta didik. Jika kita amati lebih dalam, mata pelajaran PPKn yang menjadi fokus kajiannya adalah fenomena-fenomena yang berkembang di masyarakat. Pemanfaatan berbagai macam model dan media pembelajaran harus terus dikembangkan, supaya peserta didik tidak hanya kaya secara materi tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga *civic skill* dapat ditumbuhkan dalam diri peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang bermakna, mengarahkan peserta didik menghadapi fenomena dalam dunia nyata dan menemukan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, kemudian secara bersama-sama melakukan suatu hal untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Sedangkan, model pembelajaran berbasis masalah peserta didik diarahkan untuk aktif, kritis, dan kreatif untuk menyusun skema pengetahuannya secara bersama, melalui pemecahan masalah autentik sesuai pengetahuan dan keterampilannya yang diwujudkan melalui proses pembelajaran. Melalui kedua model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan *civic skills*, mengasah kreativitas, dan juga dapat meningkatkan kerja sama atau kolaborasi antar sesama peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang telah dilakukan seperti, Laily Fitria Wati tentang “*Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Potensi Lokal pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (SMA/SMK Di Malang)*”, Fathullah Wajdi tentang “*Implementasi Project Based Learning (PBL) dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia*”, Ade Sintia Wulandari, I Nyoman Suardana, dan N. L. Pande Latria Devi tentang “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP pada Pembelajaran IPA*”.

Dari latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut diatas peneliti ingin membuat penelitian tentang perbandingan model pembelajaran pada proses pembelajaran PPKn, yaitu model pembelajaran yang dibandingkan ialah model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap *civic skill* peserta didik. Penelitian ini juga menarik untuk diteliti karena memiliki kebaruan yaitu terletak pada membandingkan model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan *civic skills* peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Permasalahan pembelajaran dalam pendidikan di Indonesia

2. Penerapan pembelajaran PPKn di sekolah.
3. Permasalahan dalam pembelajaran PPKn.
4. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn.
5. Penerapan pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn.
6. Kompetensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran PPKn.
7. Rendahnya *civic skills* yang dimiliki peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penerapan dalam proses pembelajaran, kompetensi kewarganegaraan dan berbagai macam model pembelajaran, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya meneliti model pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap *civic skills* peserta didik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: adakah pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap *civic skills* peserta didik?.

### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap *civic skills* peserta didik?
2. Bagaimana perbedaan *civic skills* peserta didik antara diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan diterapkan model pembelajaran berbasis masalah?

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

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

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

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan ilmiah secara akademik, sebagai bahan acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya sekaligus memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis masalah, dan *civic skills* peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian juga diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran PPKn agar lebih menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, dan bagi guru mata pelajaran dapat mengevaluasi proses pembelajaran untuk melakukan variasi terhadap model pembelajaran, agar indikator dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.