

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan 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. Selanjutnya, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran tersebut dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Aspek-aspek yang menjadi lingkup mata pelajaran ini, mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi (Depdiknas, 2007). Selanjutnya menurut Dikti (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Sedangkan menurut Aryani dan Susantim (2010:18) Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 Tahun

2006, tujuan dari mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan memperhatikan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik, maka selain mencakup dimensi pengetahuan, karakteristik mata pelajaran PKn ditandai dengan pemberian penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan warga negara. Jadi pertama-tama seorang warga negara perlu memahami dan menguasai pengetahuan yang lengkap tentang konsep dan prinsip-prinsip politik, hukum, dan moral civics. Setelah menguasai pengetahuan, selanjutnya seorang warga Negara diharapkan memilih sikap dan karakter sebagai warga Negara yang baik. Dan memiliki keterampilan kewarganegaraan dalam bentuk keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta keterampilan menentukan posisi diri, serta kecakapan hidup (*life skills*).

Warga Negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) dan keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) akan menjadi seorang warga Negara yang berkompeten. Warga Negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) serta nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) akan menjadi seorang warga Negara yang memiliki rasa percaya diri, sedangkan warga Negara yang telah memahami dan menguasai keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) akan menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat. Kemudian seorang warga Negara yang berkompeten. Warga Negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), keterampilan

kewarganegaraan (*civics skills*), dan nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) akan menjadi warga Negara yang berpengetahuan, terampil dan berkepribadian. Secara garis besar karakteristik mata pelajaran PKn tercermin pada struktur keilmuan mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil temuan kajian kurikulum (dalam Depdiknas, 2007) menunjukkan bahwa terdapat ketidak seimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk setiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi dasar utama pengajaran PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibandingkan dengan ranah pengetahuan. Untuk SMA hanya 7 (12,96%) KD yang termasuk afektif dan 7 (12,96%) KD termasuk perilaku sementara untuk pengetahuan 109 (69,4%) KD dalam ranah kognitif, maka dari kajian kurikulum tersebut untuk tingkat SMA kesimpulannya adalah lebih besar aspek kognitif (pengetahuan) ketimbang sikap perilaku dengan demikian adanya ketidak konsistenan dengan misi suci PKn yang bertujuan untuk membentuk watak warga negara, karena hanya berpatokan pada penilaian aspek kognitif saja, tidak pada aspek afektif dan psikomotor. Selain itu guru masih mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, hal ini berkaitan pada pembentukan karakter, moral, sikap serta perilaku murid yang hanya menginginkan nilai yang baik tanpa diimbangi dengan perbaikan karakter, moral, sikap serta perilaku dari anak tersebut.

Permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di SMAN 15 Bandung, hal tersebut ditemui peneliti dari hasil observasi terhadap guru, siswa, dan media atau alat pembelajaran. Selain itu, juga diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal ditemui data sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru (ceramah) dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa seperti diskusi ataupun persentasi. Sedangkan dari faktor siswa yaitu, siswa belum termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan dari faktor media yaitu, guru belum optimal menggunakan media seperti internet, video ataupun gambar dan hanya terpaku kepada buku sumber. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi hanya berhasil dalam kompetensi “mengingat” jangka pendek, tapi gagal dalam membekali untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang

dan kenyataan itulah yang terjadi di sekolah-sekolah. Berbagai model pembelajaran yang dilakukan sering kali masih berpusat pada guru sebagai pemeran tunggal *transfer of knowledge*.

Di sinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (menurut Arends dalam Abbas, 2000:12).

Menurut Duch (1995) *problem based learning* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar, berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, pembelajaran problem based learning mampu menciptakan suasana yang semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Model ini bercirikan dengan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Hamdani, 2011:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *Problem Based Learning* ini yaitu, media audio visual. Menurut Hamdani (2011:245) media audio visual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat. Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188-189) mengidentifikasikan kelebihan media audio visual sebagai berikut : (1) film dan video dapat melengkapi

pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; (2) film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3) disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; (4) film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik; (5) film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung; (6) film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; (7) dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Kenyataan di lapang juga dapat kita ketahui bahwa dilihat dari nilai hasil evaluasi selama ini, di sekolah tersebut memang bisa dibilang sudah baik. Tetapi, hal ini ternyata dapat dimaksimalkan mengingat kualitas siswa yang baik sehingga memungkinkannya pengeksplrasian kemampuan siswa yang lebih mendalam dalam kemampuan memecahkan masalah siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Yang terjadi selama ini adalah adanya kecenderungan minat siswa dalam mata pelajaran eksakta seperti matematika, fisika, dan kimia, sehingga kemampuan memecahkan masalah eksakta seperti demikian memang sudah biasa mereka lakukan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) melalui media audio visual dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan model pembelajaran yang cukup ^{bermanfaat} dalam mengefektifkan proses pembelajaran, sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “PERAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar baik itu aktifitas

guru ataupun aktifitas dari peserta didik di dalam kelas seperti contohnya peserta didik yang terkesan pasif atau tidak berantusias dikarenakan kurang menariknya proses pembelajaran yang monoton, dari kompleksitas masalah yang ditemukan di lapangan maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

- a. Kurang komprehensifnya pembelajaran karena orientasi berpikirnya hanya terpaku terhadap nilai yang tinggi dan bersifat jangka pendek belum sampai memaknai materi yang disampaikan di tunjukan dengan rata-rata siswa masih belum mencapai serta mengamalkan kompetensi dasar sikap (afektif) dari kurikulum 2013.
- b. Masih rendahnya minat dan antusias siswa dalam pembelajaran PKn dibuktikan dengan rendahnya perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas karena guru terpaku menggunakan metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.
- c. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah dikarenakan proses transfer ilmu yang belum optimal sehingga terjadi penggambaran materi yang kurang jelas.

C. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas fokus penelitian, maka perlu adanya patokan tentang apa yang menjadi masalah. Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peran model pembelajaran *Problem based learning* melalui media audio visual dapat mengimplementasikan pembelajaran abad ke 21?
2. Bagaimana aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem based learning* melalui media Audio Visual?.
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Problem based learning* melalui media Audio Visual?.

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data sebagai berikut:

1. Peran model *problem based learning* melalui media audio visual dalam mengimplementasikan pembelajaran abad 21.
2. Aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem based learning* melalui media Audio Visual.

3. Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* melalui media Audio Visual.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru
Mendapatkan gambaran yang jelas tentang implementasi dari pembelajaran abad ke 21 dengan model *problem based learning* melalui media audio visual, sehingga dapat dijadikan bahan referensi dalam pembelajaran yang dilaksanakannya.
2. Bagi peserta didik
Melatih peserta didik untuk berpikir kritis sehingga peserta didik dapat mengontrol kemampuannya sendiri untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, melatih kemampuan kreatifitas dan inovasi peserta didik dalam memperhatikan atau menemukan ide-ide yang saling keterkaitan dalam materi yang disampaikan, dan melatih kemampuan peserta didik untuk bekerjasama secara sistematis dan terarah.
3. Bagi sekolah
Membantu sekolah dalam menjadikan peserta didik menjadi individu cerdas yang mandiri, unggul, dan tangguh yang mampu bertahan di abad 21

F. Definisi Operasional

Karena keterbatasan peneliti, maka masalah yang akan diteliti dan dibahas dibatasi, sesuai dengan definisi di bawah ini:

1. Bloom (1982: 11) mengemukakan tiga faktor peran utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan.
2. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan mensandingkan siswa kepada masalah-masalah praktis berbentuk *ill-structured*, atau *open-ended* melalui stimulus dalam belajar (Fogarty, 1997).
3. Media audiovisual adalah media yang menggabungkan antara visual dan suara dalam penyampaiannya. penyampaian materi dengan menggunakan media audiovisual antara lain: 1) mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar; 2) mengatur dan mempersiapkan diskusi dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi; 3) menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa; 4) menyiapkan variasi yang

menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. (Kustandi & Sudjipto, 2011: 88-103).

4. Pembelajaran abad 21 adalah Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, berikut karakter pembelajaran abad 21 yang sering disebut sebagai 4 C. *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Inovation*. (Bahri Alim, 2009).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam penyusunan ini meliputi lima bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan

- 1 Latar Belakang Masalah
- 2 Identifikasi Masalah
- 3 Rumusan Masalah
- 4 Tujuan Penelitian
- 5 Manfaat Penelitian
- 6 Definsi Operasional
- 7 Sistematika Skripsi

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- 1 Kajian Teoritis
 - a Hakikat Belajar
 - Definisi Hakikat Belajar
 - b Pembelajaran PPKn
 - Definisi Pembelajaran PPKn
 - Subtansi Kajian PPKn
 - Tujuan Pembelajaran PPKn
 - c Peran Model Pembelajaran
 - Hakikat Peran Model Pembelajaran
 - Konsep Dasar Model Pembelajaran
 - d Model *Problem Based Learning* (PBL)
 - Definisi Model *Problem Based Learning*
 - Strategi *Problem Based Learning*
 - Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - Langkah – langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - e Media Pembelajaran Audio Visual
 - Definisi Media Pembelajaran
 - Definisi Media Pembelajaran Audio Visual
 - Langkah – langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual
 - Kelebihan Penggunaan Media Audio Visual
 - Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual
 - f Pembelajaran Abad 21
 - Definisi Pembelajaran Abad 21

- Karakter Pembelajaran Abad 21
- Tujuan Pembelajaran Abad 21
- Peran dan Tugas Pendidik dalam Pembelajaran Abad 21
- g Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui Media Audio Visual
 - Indikator Keterampilan Guru
 - Indikator Aktifitas Peserta Didik
- 2 Kerangka Pemikiran
- 3 Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian
- 4 Asumsi dan Hipotesis

BAB III Metode Penelitian

- 1 Metode Penelitian
 - a Jenis Penelitian
 - b Tempat dan Subjek Penelitian
 - c Operasional Variabel
 - d Pelaksanaan Tindakan
 - e Instrumen Penelitian
 - f Alat dan Teknik Pengumpulan Data
 - g Teknik Analisis Data
- 2 Jadwal Penelitian

BAB IV Hasil dan Pembahasan

- 1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian
- 2 Deskripsi Hasil Penelitian
- 3 Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V Simpulan dan Saran

- 1 Kesimpulan
- 2 Saran