

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembangunan kualitas sumber daya manusia Indonesia belum dapat bersaing dengan negara-negara lain. Hal ini didasarkan pada laporan pembangunan manusia tahun 2014 yang dirilis oleh *United Nations Development Programme* (UNDP) yang menunjukkan posisi Indonesia tidak lebih baik dari pada negara-negara di kawasan Asia Tenggara (ASEAN). Dari laporan tersebut diketahui bahwa peringkat Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia berada di posisi 108 dari 187 negara. Posisi Indonesia berada di bawah negara seperti Singapura (9), Brunei (30), Malaysia (62) dan Thailand (89). Negara-negara anggota ASEAN lainnya menempati peringkat lebih rendah, yaitu; Myanmar (150), Laos (139), Kamboja (136), Vietnam (121), dan Filipina (117). Indonesia hanya mendapatkan nilai IPM sebesar 0,684 atau sedikit mengalami peningkatan dari angka 0,681 pada tahun 2013. Berdasarkan laporan itu, Indonesia masih tertinggal jauh dari negara-negara tetangga seperti Singapura, Brunei Darussalam, Malaysia, dan Thailand. Oleh karena itu, pemerintah dan warga negara membutuhkan komitmen bersama dengan satu tujuan meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat.

Pendidikan Indonesia perlu merespon perubahan masyarakat yang semakin dinamis dengan tuntutan kualitas hidup yang terus meningkat. Pemerintah dan segenap pemegang kebijakan perlu mereformasi pendidikan nasional supaya pengembangan pendidikan dapat mengejar perubahan kehidupan masyarakat. Fitriyanti (2009) mengatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi mengembangkan kemampuan berpikir proaktif dan antisipatif dalam menjalani kehidupan sebagai individu, anggota masyarakat dan warga negara. Kemampuan tersebut perlu dikembangkan pada setiap warga negara sebagai insan pendidikan sekaligus modal yang diperlukan untuk membawa Indonesia kepada pencapaian kesejahteraan. Hal tersebut dapat diwujudkan manakala pendidikan tidak hanya dipandang dari konteks masa lalu dan masa kini, tetapi juga sebagai proses yang mampu mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Kontekstualisasi pendidikan perlu diarahkan sesuai paradigma

Abdul Basit , 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMAN 3 PROBOLINGGO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan di abad ke-21 yakni pendidikan yang berorientasi pada kemandirian belajar.

Kelemahan paradigma pendidikan secara umum di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Paradigma tersebut dalam proses pembelajaran di kelas terlihat dari pembelajaran yang berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan melalui metode ceramah sebagai pilihan utama (*teacher center oriented*). Hal ini kurang sesuai dengan *trend* pendidikan modern yang lebih berpusat kepada pendekatan kemandirian peserta didik (*student center oriented*). Dalam pendekatan terbaru ini, peserta didik dianggap sebagai pihak yang paling tahu tentang kebutuhannya dan bertanggung jawab terhadap hasil dari proses belajar yang dilakukan. Peserta didik didorong bukan hanya sebagai objek pembelajaran, melainkan juga subjek belajar yang melaksanakan kegiatan belajar seumur hidupnya (*life long learning*). Oleh sebab itu, guru perlu mengkaitkan konsep pembelajaran baik dari isi maupun strategi mengajar agar sesuai dengan konteks kehidupan yang akan dijalani oleh peserta didik di masa kini dan masa yang akan datang. Dari sinilah dipahami bahwa pendekatan kontekstual sangat penting diterapkan sebagai bagian penyiapan manusia Indonesia yang cerdas, kreatif, terampil, dan mandiri sebagaimana yang diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional. Tujuan tersebut tersurat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU Sisdiknas) Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional yang berbunyi, “*untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab*”.

Pembelajaran kontekstual merupakan pemberdayaan bagi peserta didik dengan menjadikan pembelajaran akan lebih bermakna. Rusman (2014) menuturkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna manakala sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Pembelajaran yang mendudukan peserta

didik untuk menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna (Johson, 2002). Adapun contoh dalam pembelajaran kontekstual, misalnya peserta didik secara berkelompok mengamati dan mengidentifikasi langsung permasalahan yang ada di lapangan terkait pendidikan demokrasi dalam pemilihan langsung. Hasil pengamatan dari peserta didik di lapangan selanjutnya didiskusikan secara berkelompok, kemudian mereka menganalisis adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang terjadi di lapangan. Dari kesenjangan tersebut diperoleh kesimpulan/solusi bahwa pendidikan demokrasi kepada masyarakat sangat diperlukan guna meningkatkan kesadaran pentingnya partisipatif/keterlibatan warga negara dalam menyukseskan pendidikan demokrasi sesuai dengan tujuan dari perundang-undangan. Elaine (dalam Rusman, 2014) menjelaskan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*) sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran kontekstual. Hal ini mengisyaratkan bahwa kreativitas termasuk kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran kontekstual.

Laporan yang dikeluarkan oleh Martin Prosperity Institute (2011) terkait tingkat kreativitas penduduk di suatu negara dalam *Global Creativity Index* (GCI) menempatkan posisi Indonesia berada di peringkat 81 dari 82 negara. Kondisi Indonesia dari laporan tersebut digambarkan dalam kondisi kemampuan kreativitasnya masih tertinggal. Data tersebut diperkuat dari data yang dikeluarkan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS, 2007) menunjukkan bahwa hanya 1 % peserta didik di Indonesia yang mampu berpikir *advanced*. Angka 1% memiliki arti bahwa hanya segelintir peserta didik di Indonesia yang mampu mengelola informasi, membuat generalisasi, menyelesaikan masalah non rutin dan mengambil kesimpulan atas data (Mayang Sari, 2013). Penyebab kondisi tersebut ialah adanya aturan dan tekanan dari luar yang menjadikan potensi kreativitas pada anak terhambat. Hambatan terhadap potensi kreativitas anak akan membuat mereka harus patuh pada aturan yang berada dalam lingkungannya sehingga potensi minat, bakat dan kemampuan sangat terbatas. Apalagi pemberian kebebasan oleh orang tua ataupun pendidik pada anak didik juga sangat minim.

Kondisi di atas akan memengaruhi kepribadian dan karakter anak ketika sudah beranjak usia remaja dan dewasa. Hal ini diutarakan oleh Gardner (2011) bahwa kreativitas bisa menurun karena adanya kesalahan dalam mendidik anak. Kline (2011) juga menyatakan bahwa kesalahan orang tua dalam memotivasi anak dan sistem pembelajaran di sekolah yang tradisional dapat mematikan insting anak untuk belajar. Jika insting anak untuk belajar dihambat oleh lingkungannya maka anak akan mengalami kesulitan untuk menemukan banyak ide. Adanya persoalan kreativitas tersebut memerlukan adanya pembelajaran yang diciptakan guru di sekolah yang berorientasi pada percepatan manusia di dalam membangun peradabannya. Hal ini membawa konsekuensi perlunya guru menyiapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks perubahan lingkungan, baik lokal, regional, maupun internasional. Pembelajaran yang tanpa disandingkan pada kedinamisan masyarakat hanya akan menghasilkan manusia-manusia yang tertinggal. Perubahan gaya/strategi mengajar guru yang sesuai dengan pengembangan kemampuan dan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa ditempuh melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

Dengan adanya penerapan PBM diharapkan peserta didik ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang berarti, “mengalami”, dan bukan “menghafal”. PBM merupakan salah satu strategi pembelajaran kreatif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah baik di sekolah tingkat dasar maupun menengah. Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2010) menegaskan bahwa strategi pembelajaran ini melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. PBM juga membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat (*life long education*) dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif (Margetson dalam Rusman, 2014). PBM juga memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain. Hal inilah yang membuat PBM dianggap mampu untuk

mengembangkan daya kreativitas peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan memandirikan mereka.

Pembelajaran kontekstual dapat menjadi solusi bagi persoalan pendidikan warga negara termasuk dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Winataputra (2012, hlm. 73) mengungkapkan “*PKn dalam pengertian sebagai citizenship education didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik (smart and good citizen) untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan*”. Konsep *smart and good citizen* tersebut berkesuaian dengan amanat tujuan nasional sebagaimana tertuang dalam alinea keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 yang “.... *Mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Winataputra (2015) menjelaskan bahwa secara sosio-politik dan kultural, PKn memiliki visi pendidikan yakni “*mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Maksud dari “*mencerdaskan kehidupan bangsa*” yakni menumbuhkembangkan kecerdasan kewarganegaraan yang merupakan prasarat untuk pembangunan demokrasi dalam arti luas, yang mempersyaratkan terwujudnya budaya kewarganegaraan sebagai salah satu diterminan tumbuh-kembangnya negara demokrasi.

Dari pemahaman tersebut diturunkan fungsi PKn sebagai wahana sistemik pencerdasan kehidupan bangsa (Winataputra, 2015). Wahab dan Sapriya (2011) menjelaskan bahwa PKn secara khusus termaktub dalam UU Sisdiknas Pasal 37 yang berbunyi: “..... *PKn dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air*”. Winataputra (2015) selanjutnya menyebut PKn berkaitan dengan pendidikan nasional yang merupakan wahana sistemik pencerdasan kehidupan bangsa yang dijalankan melalui praksis PKn yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dan watak kewarganegaraan (*civic dispositions*). Dari ketiga kluster kemampuan tersebut yang menjadikan warga negara yang ideal dan demokratis dalam mengambil keputusan secara cerdas dan bernalar (*reasoned decision maker*). Ketiga kluster kemampuan tersebut juga harus saling berpenetrasi, sehingga akan menghasilkan warga negara yang berkompeten, berkeyakinan diri, dan berkomitmen untuk berbakti dan mengabdikan diri.

Beragam persoalan dalam pembelajaran PKn sebagian besar terkait kekeliruan dalam memandang peserta didik dan pola pendekatan yang dipilih. Persoalan pembelajaran PKn sebagaimana yang disampaikan oleh Winataputra (2012, hlm. 208), diantaranya; a) Guru di tingkat persekolahan masih sulit menyesuaikan diri dengan perubahan yang terkait dengan pembaharuan PKn; b) Sarana dan prasarana serta fasilitas pembelajaran belum memadai; dan c) Proses pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru masih berfokus ke aspek pengetahuan (kognitif). Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Komalasari (2010) terhadap guru PKn di beberapa SMP di Jawa Barat yang menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual dalam PKn sebagai suatu inovasi pembelajaran yang pelaksanaannya menghadapi berbagai kendala. Kendala-kendala tersebut diantaranya yakni: a) Budaya belajar mandiri dan gemar membaca masih rendah; b) Keterbatasan waktu dan biaya; c) Dukungan moral dan material manajemen sekolah, orang tua, masyarakat, dan instansi terkait masih kurang; dan d) Pendidikan dan pelatihan kemampuan metodologi pembelajaran bagi guru masih kurang dan tidak merata.

Persoalan-persoalan pembelajaran PKn di atas menempatkan PKn Indonesia tergolong bersifat sempit/terbatas. Kondisi sempit/terbatas diartikan bahwa guru hanya memfokuskan pada substansi atau pada ranah kognitif saja. Selain itu, pembelajaran PKn hanya mewadahi aspirasi tertentu, berbentuk pengajaran kewarganegaraan, bersifat formal, terikat oleh isi, berorientasi pada pengetahuan, menitikberatkan pada proses pengajaran dengan menggunakan pendekatan “*separate*”, dan hasilnya mudah diukur (Kerr dalam Winataputra, 2012). Komalasari (2009) menambahkan bahwa fakta Indonesia saat ini masih didominasi oleh sistem konvensional, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan konsep “dikontekstualisasikan dengan *multiple perspective*” masih jauh dari harapan. Namun demikian, Winataputra (2015) mengatakan bahwa seiring berjalannya waktu, pendidikan Indonesia saat ini sedang menuju pada *medium/moderate citizenship education* yang mana pembelajaran sudah mulai mencoba melakukan perubahan (*learning to do*), bukan lagi *learning to know*. Dalam perubahan ke arah *learning to do*, diperlukan adanya kompetensi, kecerdasan dan kreativitas dari peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran. Persoalan kreativitas menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan manusia.

Problem pembelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas melalui PBM juga terjadi di Probolinggo. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 28-30 Agustus 2015 dalam di SMAN 3 Probolinggo sebagai lokasi dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan oleh peneliti diantaranya; *Pertama*, mata pelajaran PKn masih terbatas, yang berarti filosofinya mengajarkan substansi PKn, sehingga guru memfokuskan ke ranah kognitif dan memberikan penilaian terhadap peserta didik dengan sistem “hafalan”. Sistem hafalan masih dianggap sebagai cara peserta didik di sekolah ini dalam menguasai materi pembelajaran. Pemilihan sistem hafalan hanya ditujukan untuk memudahkan guru dalam memberikan penilaian pada peserta didik sehingga mengurangi penilaian afektif dan psikomotor. *Kedua*, sumber belajar bagi peserta didik yang kurang memadai dan terbatas menyebabkan tingkat budaya membaca dan belajar menjadi rendah. Sumber belajar berupa buku pegangan seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) masih belum memadai dan sangat terbatas di perpustakaan sekolah. Hal ini menyebabkan peserta didik enggan ke perpustakaan, sehingga guru hanya memberikan tugas kepada peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran. Keterbatasan sumber buku sebagai bahan utama mengakibatkan tingkat budaya membaca peserta didik masih rendah.

Ketiga, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional yaitu lebih banyak menggunakan metode ceramah, statis, monoton, sehingga peserta didik hanya memperoleh informasi dari guru (*teacher centered*). Pengetahuan dan kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran juga memengaruhi tingkat kreativitas peserta didik. Jika model pembelajaran yang diterapkan guru kurang inovatif dan interaktif, maka peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, sehingga mereka akan merasa bosan dan jenuh. *Keempat*, tingkat kreativitas yang dilakukan oleh peserta didik secara umum masih rendah. Hal ini terlihat dari minimnya kesempatan dan kebebasan yang diberikan kepada peserta didik yang menyebabkan potensi, kemampuan,

dan keberaniannya dalam mengemukakan pendapat/beragumen terbatas. Praktis 1-3 peserta didik saja di setiap kelas yang aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Banyaknya permasalahan yang muncul jelas menjadi tantangan tersendiri bagi proses pembelajaran PKn di SMAN 3 Probolinggo. Kondisi tersebut membutuhkan perubahan agar tujuan meningkatkan kreativitas peserta didik tercapai sesuai dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), tujuan dan indikator yang telah ditentukan. Penerapan PBM diperlukan dalam mengurai permasalahan-permasalahan yang ada di SMAN 3 Probolinggo, karena dengan adanya penerapan PBM memudahkan peserta didik dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, mampu mencari dan menemukan permasalahan bahkan memecahkan permasalahan secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Komalasari (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi PBM bertujuan untuk, a) Melatih peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat baik itu bertanya, menjawab pertanyaan, menyanggah maupun menambahkan; b) Melatih peserta didik agar terampil menemukan solusi dalam memecahkan suatu permasalahan; c) Keterampilan bekerja sama dalam kelompok (*team work skill*); d) Keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) yang baik; dan e) Keterampilan pencarian dan pengelolaan informasi melalui metode diskusi dan debat antar kelompok.

Oleh karena itu, dalam mengurangi kendala-kendala/permasalahan-permasalahan yang terjadi khususnya dalam proses pembelajaran PKn, perlu adanya penerapan PBM yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik meneliti permasalahan yang berjudul **“Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran PKn dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta didik di SMAN 3 Probolinggo”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti hendak melihat, apakah PBM pada mata pelajaran PKn sudah diimplementasikan atau belum dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di

sekolah?. Maka peneliti mengelompokkan ada beberapa masalah yang ingin diteliti dalam penyusunan tesis ini. Adapun permasalahan yang ingin diteliti, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran PKn di sekolah selama ini umumnya bersifat konvensional (*teacher centered*), kaku, monoton, dan peserta didik masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan guru lebih kreatif dalam menerapkan pendekatan atau model pembelajaran apa yang cocok digunakan di kelas.
- 1.2.2 Adanya beberapa faktor-faktor yang memengaruhi implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah.
- 1.2.3 Seperti apa upaya dan peran pihak sekolah dalam implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada uraian dan penjelasan pada indentifikasi masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimanakah implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMAN 3 Probolinggo ?
- 1.3.2 Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMAN 3 Probolinggo ?
- 1.3.3 Bagaimanakah upaya sekolah dalam implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMAN 3 Probolinggo ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah implementasi PBM ini sudah dilakukan atau belum dan bagaimana dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn di SMAN 3 Probolinggo dengan menggunakan pendekatan tersebut dalam rangka untuk

meningkatkan kreativitas peserta didik. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1.4.1 Mendeskripsikan dan menganalisis tentang bagaimana implementasi PBM itu dilakukan di SMAN 3 Probolinggo.
- 1.4.2 Mendeskripsikan dan menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMAN 3 Probolinggo.
- 1.4.3 Mendeskripsikan dan menganalisis upaya sekolah dalam implementasi PBM pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMAN 3 Probolinggo.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik maupun dari segi isu serta aksi sosial.

1.1.1. Dari segi teori, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a) Guna memberi sumbangan secara konseptual mengenai strategi PBM ini dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PKn.
- b) Mendorong tema-tema baru penelitian, khususnya penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah.
- c) Melengkapi hasil penelitian yang sebelumnya sehingga dapat memperkaya dan memperkuat khasanah keilmuan PKn.

1.1.2. Dari segi kebijakan, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a) Sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran khususnya bagi pihak dinas pendidikan setempat dalam pengembangan mata pelajaran PKn.
- b) Adanya strategi PBM dalam meningkatkan kreativitas bagi peserta didik ini memungkinkan pihak sekolah (Kepala sekolah dan guru PKn) untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terkait dengan pembaharuan PKn.
- c) Kesadaran dan kemampuan pejabat dinas pendidikan setempat, kepala sekolah dan guru PKn harus sesuai/ kompatibel dengan tuntutan sosio-kultural dan sosio-pedagogis sekolah.

1.1.3. Dari segi praktis penelitian ini diharapkan dapat:

Abdul Basit , 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN PKn DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMAN 3 PROBOLINGGO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Bagi sekolah, khususnya SMAN 3 Probolinggo dapat menjadi masukan dalam melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran khususnya mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran PKn dan bidang studi lainnya.
- b) Bagi sekolah lain, khususnya sekolah-sekolah yang berada di Probolinggo, dapat menjadikan ini sebagai bahan inspirasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn.
- c) Sebagai salah satu rujukan bagi guru dan pihak terkait mengenai model pembelajaran kontekstual khususnya model PBM ini yang sesuai dengan kondisi sekolah dan daerah yang bersangkutan.

1.1.4. Dari segi isu/aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat:

Sebagai bahan evaluasi pembelajaran oleh kepala sekolah dan guru khususnya mata pelajaran PKn dan mata pelajaran yang lain bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menemukan masalah dan solusinya sendiri di dalam lingkungannya dengan menghubungkan isi/materi apa yang sedang diajarkan oleh gurunya (kontekstual). Jadi, pembelajaran di sini tidak hanya diperoleh di dalam kelas melainkan peserta didik mengalaminya sendiri.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

PBM adalah suatu strategi pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Proses pemecahan masalah dilakukan secara kolaborasi dan disesuaikan dengan kehidupan (Barrows dan Kelson dalam Riyanto, 2014, hlm. 285). PBM merupakan suatu strategi dalam proses memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan dan informasi-informasi yang diperlukan. Hal ini didukung oleh pendapat Hung (2011 dalam Peters, 2015) yang menyatakan bahwa PBM ditandai oleh peserta didik yang mandiri. Artinya, mereka dapat mengidentifikasi permasalahan dengan menggunakan pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Selain itu, Duch (2001 dalam Donnelly, 2006)

Abdul Basit, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMAN 3 PROBOLINGGO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menuturkan bahwa PBM memiliki sifat yang kompleks, terutama terkait masalah dunia nyata yang digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk mengidentifikasi dan melakukan penelitian isu-isu pembelajaran berupa pengamatan langsung dan secara kolektif berkomunikasi serta mengintegrasikan informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PBM adalah suatu strategi pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menemukan bahkan sampai pada pemecahan masalah. Dalam pemecahan masalah diperlukan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, mengusulkan ide-ide dan gagasan-gagasan yang berbeda dengan temannya, berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, dan mampu memberikan solusi sesuai dengan apa yang dipahami dan dialaminya baik melalui pengetahuan dan pengalaman dari diri sendiri maupun dari orang lain. Dalam proses pembelajaran ini, guru hanya berperan mengajukan permasalahan-permasalahan nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, akan diberikan kepada peserta didik yang sebelumnya dibentuk secara kelompok. Kemudian, tugas guru memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik dalam berdiskusi kelompok untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru juga memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik.

1.6.2 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dimulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Hal ini mengindikasikan pentingnya PKn dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diamanatkan Pancasila UUD NRI 1945. Dalam penjelasan pasal 39 UU No. 20 Tahun 2003 ditegaskan bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Hal

tersebut senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Soemantri (2001, hlm. 299) yakni:

Mata pelajaran PKn adalah program pendidikan yang berintikan politik demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD NRI 1945.

Jadi dari pendapat di atas dapat disimpulkan PKn adalah program yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang berpikir, bersikap, bertindak, berkembang, dan berinteraksi dengan cerdas, kritis, analitis, berpartisipasi, aktif dan bertanggung jawab terhadap diri, lingkungan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta berkehidupan dunia yang dijiwai nilai-nilai agama, budaya, hukum, keilmuan serta watak yang bersemangat, bergelora dan mewujudkan sikap demokratis dalam negara hukum Indonesia yang religius, adil, beradab dan bersatu, bermasyarakat yang berkeadilan sosial berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sehingga fokus dan target utama dari pembelajaran PKn adalah pembekalan pengetahuan, pembinaan sikap/ atau perilaku, dan keterampilan sebagai warga negara demokrasi, tata hukum dan taat asas dalam kehidupan masyarakat madani.

Adapun tujuan mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. Hal ini juga didukung oleh pendapat Lopes, Benton & Cleaver (2009) yang menyatakan bahwa PKn menarik untuk dirangsang oleh hal-hal mendasar dari konsep kewarganegaraan, dibawa oleh dampak dari laju perubahan dalam masyarakat modern, dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan kebutuhan untuk merespon informasi atau suatu permasalahan. Selain itu, materi pembelajaran PKn seharusnya diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, tidak terpisah. Sebab, dalam menyelesaikan suatu persoalan,

tidak bisa diselesaikan hanya satu bidang ilmu saja, melainkan harus interdisiplin ilmu.

1.6.3 Kreativitas

Menurut Ayan (2002, hlm. 26) kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, yang mana kreativitas ini memainkan peran teramat penting dalam meraih kebahagiaan pribadi dan keunggulan profesional. Kreativitas merupakan salah satu aset terpenting pada tiap-tiap manusia, misi kegiatan maupun pusat keberhasilan organisasi. Hal ini didasarkan pada sebuah kenyataan bahwa kreativitas merupakan esensi dan orientasi pengembangan sumber daya manusia (Aziz, 2010, hlm. 275). Kreativitas juga merupakan aspek penting lingkungan keluarga yang sehat, tetapi sudah menjadi keyakinan umum bahwa kreativitas dianggap suatu sifat bawaan yang tidak bisa diolah.

Berbeda dari pendapat di atas, Hellström (2011) mengatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan keseimbangan antara kejelasan dan muatan emosional yang dimiliki oleh peserta didik dari cerita melalui ekspansi simbolik, sambil mempertahankan perasaan bahwa ada sesuatu yang berbeda dibalik kata-kata yang muncul. Jadi, terinspirasi oleh Amabile (1982 dalam Onarheim, 2012) bahwa operasional definisi kreativitas yang digunakan dalam studi di *Coloplast* adalah tentang ide, konsep atau produk yang dianggap kreatif oleh tim desain dan/atau dalam organisasi.