

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tepatnya pada proses pembelajaran yang telah diterapkan terdapat masalah klasik yang sulit dipecahkan. Data-data penulis dari hasil observasi lapangan dan wawancara terhadap siswa dan guru mata pelajaran PKn di SMAN 1 Gegecik menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran PKn, dimana siswa cenderung pasif dan jenuh dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor baik dari faktor guru maupun siswa. Faktor yang di sebabkan oleh guru antara lain adalah penyampaian materi cenderung monoton seperti penggunaan metode ceramah. Sedangkan faktor dari siswa antara lain adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dilapangan menunjukkan bahwa dalam penggunaan metode guru PKn dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi. Padahal, proses pembelajaran Pkn memerlukan keterlibatan siswa secara aktif dalam segala aspek terutama dalam pemecahan masalah sosial yang ada dimasyarakat.

Untuk dapat mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) menyatakan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menantang sehingga dapat memancing motivasi dan kreativitas siswa. Menurut Soemantri (2001:299) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua yang semuanya diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan sulit dicapai jika mata pelajaran PKn masih diberikan melalui proses pembelajaran yang tidak tepat. Pembelajaran PKn selama ini lebih menekankan pada proses mengingat terhadap materi yang dipelajari dari pada struktur dan hubungan yang ada dalam materi tersebut. Pembelajaran seperti ini sangat membosankan dan melelahkan karena untuk mata pelajaran yang mengandung beberapa konsep yang harus dihafal, akan menjadi sangat membosankan dan bahkan tidak disukai jika guru hanya menerapkan metode dan model pembelajaran yang tidak dapat merangsang siswa berfikir aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian pada paragraf di atas, diharapkan guru dapat menerapkan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PKn, bukan hanya menuntut siswa untuk berfikir kritis saja melainkan diharapkan siswa dapat memecahkan masalah sosial yang ada di masyarakat, karena masalah sosial tidak dapat dilepaskan dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Sebab salah satu misi Pendidikan Kewarganegaraan berhubungan dengan tanggung jawab warga Negara atau *Civic Responsibility*.

Menurut Wiyoto (2001:2) mengemukakan bahwa “Tanggung jawab adalah mengambil keputusan yang patut dan efektif”. Pendapat yang sama dikemukakan Haris Clemes (2001:85) yang menyatakan bahwa sikap tanggung jawab dalam diri siswa harus

dilaksanakan dengan benar karena tanggung jawab pribadi yang besar erat dengan pencapaian prestasi.

Mengingat pentingnya *civic responsibility* bagi siswa, maka sudah menjadi keharusan bagi guru untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan *civic responsibility* siswa melalui proses belajar pembelajaran yang tepat. Guru harus cakap memilih metode dan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan *civic responsibility* yang akan memberikan pemahaman yang kuat bagi siswa.

Permasalahan yang telah diuraikan pada paragraf-paragraf sebelumnya, dapat diatasi dengan upaya pembaharuan dalam pembelajaran PKn dengan di terapkannya pendekatan *Problem Based-Learning*, karena *Problem Based-Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan berfikir kritis dan menyelesaikan masalah.

Sejalan dengan pernyataan diatas, maka beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang definisi *Problem Based-Learning* yakni sebagai berikut:

Menurut Prof. Howard Barrows dan Kelson (dalam Tuaufiq, 2009: 21) '*problem based-learning* adalah kurikulum dan proses pembelajaran'. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapat pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Boud (1997) menyatakan bahwa *Problem Based-Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pembelajar (siswa /mahasiswa) dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured* melalui stimulus dalam belajar.

B.Rumusan Masalah

Wiwin Windari, 2012

Penerapan Pendekatan *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan *Civic Responsibility* Siswa X-4 SMAN 1 Gegecik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, secara umum permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut : Bagaimana penerapan pendekatan *Problem Based-Learning* pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan sikap *Civic Responsibility* siswa ?

Untuk dapat mempermudah dalam menganalisis hasil penelitian maka masalah pokok tersebut dijabarkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan pendekatan *problem based- learning* ?
2. Apakah pembelajaran dengan pendekatan *problem based-learning* dapat menumbuhkan sikap *civic responsibility* siswa ?
3. Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan pendekatan *problem-based learning*?
4. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui *problem based- learning*?

C.Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai sejauh mana peranan pendekatan pembelajaran *problem based -learning* dalam meningkatkan *civic responsibility* siswa.

Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- a) Untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan kewarganegaraan dengan pendekatan *problem based -learning*.
- b) Untuk mengetahui kendala guru dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan pendekatan *problem based- learning*.

- c) Untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi kendala pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan pendekatan *problem based learning*.
- d) Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan pendekatan *problem based -learning* dapat meningkatkan sikap *civic responsibility* siswa.

2. Manfaat

a. Bagi Guru :

- a) Menjadi salah satu rujukan dalam mengembangkan pendekatan *problem based -learning* di kelas.
- b) Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelolah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *problem based- learning*.

b. Bagi Siswa:

- a) Dapat meningkatkan sikap *civic responsibility* siswa dengan menggunakan pendekatan *problem based- learning*.
- b) Dapat meningkatkan motivasi belajar PKn.

c. Bagi Sekolah:

Untuk masukan sebagai bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran PKn.

d. Bagi jurusan :

Manfaat penelitian ini bagi jurusan adalah memberikan tambahan referensi pembelajaran PKn dalam meningkatkan motifasi belajar para mahasiswa.

D. Anggaan Dasar

Penelitian ini dilandasi oleh beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based-Learning* diharapkan dapat menumbuhkan sikap *Civic Responsibility* siswa.

2. Meningkatkan sikap *Civic Responsibility* siswa dikelas harus didukung dengan metode yang bervariasi.
3. Penerapan metode *problem based-Learning* diharapkan dapat menumbuhkan tingkat berfikir kritis siswa dalam memecahkan masalah.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan analisis teoritis dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Pembelajaran PKn di kelas X di SMAN 1 Gegecik dengan menggunakan pendekatan *Problem Based-Learning* (PBL) dapat meningkatkan sikap *civic responsibility* siswa.

G. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Wiriaatmadja (2008:13) yaitu bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya mereka itu.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang sifatnya kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran PKn, dimana penelitian dimaksudkan untuk memberdayakan guru yang bersangkutan agar mampu mengadakan perbaikan dan pembaharuan dalam proses pembelajaran khususnya melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based-Learning*.

Dalam penelitian ini penulis merencanakan tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari satu Kompetensi Dasar dengan empat tahapan yaitu penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, refleksi yang kemudian dilanjutkan dengan perencanaan kembali untuk siklus berikutnya.

H.Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Gegesik Kabupaten Cirebon yang terletak di Jl.Nakula Sadewa Gegesik Kidul Kabupaten Cirebon, dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-4 dan guru Pendidikan Kewarganegaran kelas X dengan latar belakang kemampuan yang berbeda.

