

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah langkah yang diselenggarakan negara guna membentuk dan mengembangkan warga negara masa depan untuk mencapai tingkat peradaban yang lebih maju dari sebelumnya (M. Anwar 2017, 21). Menurut Megawanti, suatu negara yang maju akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas utama mereka (Megawanti 2015, 227). Konsep pendidikan di suatu negara tentunya dipengaruhi oleh nilai atau pandangan hidup di suatu negara tersebut dan menjadi esensi dari proses pendidikan (Sulasmi 2020, 13). Tujuan pendidikan Indonesia dipengaruhi oleh ideologi Indonesia yaitu Pancasila dan dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, yang mengharapkan dapat menjadikan warga negara Indonesia yang bertakwa kepada Sang Pencipta, mempunyai perilaku yang terpuji, sehat jasmani, menguasai ilmu pengetahuan, cakap, inovatif, independen, demokratis serta bertanggung jawab (Purnama 2020, 331-332).

Pemerintah Indonesia pada masa kini menerjemahkan tujuan pendidikan tersebut secara lebih operasional ke dalam sebuah konsep yang dinamakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau biasa disingkat menjadi P5. P5 adalah suatu konsep di mana pemerintah merumuskan tujuan pendidikan ke dalam enam karakter atau kompetensi para peserta didik. Keenam karakter atau kompetensi tersebut yaitu: beriman; bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong-royong; mandiri; bernalar kritis dan kreatif

(Kemenristekdikti 2022, 2). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran juga harus mampu memenuhi tuntutan kemampuan di abad ini yang titik pusat pembelajarannya mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan 4C: *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (kemampuan komunikasi) (Sufyadi, et al. 2022, 1-3).

Pada bulan Februari 2022 di sekolah Satuan Pendidikan Kerja sama (SPK) di daerah Kelapa Gading, dilakukan penelitian pendahuluan terhadap 29 siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas 10 dan 11 secara acak, di mana 29 siswa tersebut terdiri dari 20 orang siswa berkewarganegaraan Indonesia, 5 orang siswa masih berstatus dua kewarganegaraan, dan 4 orang siswa berkewarganegaraan asing. Penelitian pendahuluan ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya masalah yang menjadi keluhan dari guru-guru pengampu mata pelajaran yang diwajibkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, yaitu pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Agama di sekolah SPK tersebut. Masalah yang dihadapi yaitu mengenai kondisi belajar dan kemampuan siswa setelah mereka kembali belajar secara luring di sekolah. Adapun perilaku yang dikeluhkan antara lain sulit atau enggan siswa untuk bekerja sama dengan teman sebaya, terlihat tidak antusias untuk terlibat di dalam pembelajaran (pasif di kelas), serta sulit atau terkesan enggan menggunakan Bahasa Indonesia pada 3 mata pelajaran wajib tersebut. Penelitian pendahuluan tersebut kemudian dikerucutkan untuk melihat kemampuan siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian pendahuluan tersebut menggunakan metode wawancara dengan siswa yang dipilih secara acak, menyebarkan kuesioner, serta diskusi dengan guru untuk memverifikasi hasil temuan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan tersebut, didapat data bahwa 86,2% siswa tidak paham mengenai beberapa istilah atau kosakata politik yang ada pada mata pelajaran PPKn; 82,7% siswa kurang paham mengenai istilah-istilah hukum yang ditemukan di dalam materi PPKn; serta sebanyak 93,1% siswa merasa buku paket PPKn dari pemerintah sulit untuk dipahami.

Kemudian, jika ditelisik lebih dalam mengenai data tersebut menggunakan metode wawancara kepada beberapa siswa secara acak, ditemukan fakta bahwa alasan siswa tidak mahir dalam pemahaman kosakata sulit Bahasa Indonesia adalah karena mereka jarang sekali berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Bagi siswa, Bahasa Indonesia merupakan bahasa kedua atau ketiga dalam kehidupan sehari-harinya. Seringnya, siswa berbicara dalam Bahasa Mandarin atau Inggris dengan anggota keluarganya, sedangkan Bahasa Indonesia digunakan saat berbicara dengan asisten rumah tangga atau supirnya saja. Hal ini menjadikan siswa-siswi tersebut hanya memahami kosakata percakapan sehari-hari yang sederhana. Selain itu, siswa juga jarang atau bahkan tidak pernah menonton berita di televisi dan membaca koran berbahasa Indonesia. Siswa cenderung menghabiskan waktunya dengan belajar dengan menggunakan Bahasa Mandarin atau membuka sosial media yang notabene menggunakan Bahasa Inggris atau Mandarin.

Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada kemungkinan siswa memiliki *language barrier* atau keterbatasan kemampuan berbahasa Indonesia yang mengakibatkan siswa kesulitan untuk memahami materi dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti saat siswa harus melakukan presentasi, menyampaikan argumen, dan sebagainya. Kendala penguasaan Bahasa Indonesia

memang merupakan sebuah tantangan sendiri bagi para guru PPKn dalam mendesain pembelajaran di sekolah SPK yang notabene siswanya tidak menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utamanya.

Kondisi keterbatasan bahasa ini tentunya merupakan sebuah masalah yang cukup serius karena berdampak besar bagi pembelajaran, apalagi pelajaran PPKn wajib menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan peraturan pemerintah. Kondisi ketidakmampuan siswa dalam memahami materi ini akan membuat siswa sulit terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti dalam mengemukakan gagasan, mengomunikasikan, bertanya atau menjawab pertanyaan. Hal ini berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam melakukan analisis dan berpikir kritis, sehingga terdapat kekhawatiran bahwa kompetensi 4C di bidang *critical thinking and problem solving* dan Profil Pelajar Pancasila dibidang bernalar kritis tidak akan dapat terwujud.

Hasil lain yang didapat dari studi pendahuluan yang dilakukan yaitu mengenai kolaborasi. Data tersebut menyatakan bahwa: 62,1% siswa lebih menyukai pengerjaan tugas secara individu dibandingkan harus berkolaborasi; 24,1% menjawab netral; sedangkan 13,7% siswa memilih untuk mengerjakan tugas secara berkolaborasi dan/atau bekerja sama dengan teman sejawat. Sebanyak 62% siswa menyatakan bahwa mengerjakan tugas secara berkolaborasi membuat pekerjaan menjadi lebih lama dan terlalu banyak penyesuaian pemikiran, sehingga mereka cenderung untuk memilih mengerjakan tugas secara individu dibandingkan berkolaborasi. Temuan tersebut tentu harus menjadi perhatian khusus karena kemampuan kolaborasi merupakan suatu kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa untuk menghadapi masa depan, sesuai yang tertuang dalam kompetensi

4 C pada bagian *collaboration* dan Profil Pelajar Pancasila bagian gotong royong. Apabila siswa lebih memilih untuk bersikap individualis dan mengabaikan atau tidak mau belajar berkolaborasi, maka dikhawatirkan siswa tidak akan terbiasa atau memiliki kemampuan kolaborasi. Padahal menurut Saleh, kolaborasi memiliki berbagai manfaat seperti *pooling of talent and strengths, development of employee skills, speeds up solution*, dan segudang manfaat lain apabila memiliki kemampuan kolaborasi (Saleh 2020, 18-19).

Selain keterbatasan penguasaan bahasa dan kemampuan kolaborasi yang rendah, menurut hasil kuesioner yang disebarakan kepada siswa, kendala lainnya adalah karena guru masih sering mengajar dengan metode ceramah atau *lecturing*. Hal ini diutarakan oleh 69% siswa yang menyatakan bahwa guru sering mengajar dengan metode *lecturing* tanpa memanfaatkan media yang relevan dengan perkembangan zaman. Kemudian, melalui pendalaman hasil data dengan metode wawancara, siswa merasa bahwa pelajaran PPKn dan beberapa mata pelajaran lainnya cenderung tidak menarik dan membosankan. Siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran karena hanya mendengar guru berceramah lalu mengerjakan tugas-tugas yang telah disiapkan. Hal ini tentu menjadi catatan bagi pemenuhan kompetensi 4C di mana seharusnya siswa dilibatkan di dalam proses belajar dan didorong untuk memiliki kompetensi 4C tersebut. Apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah dan tanya jawab, maka pemenuhan kompetensi seperti *creativity and innovation* tidak akan diperoleh oleh siswa.

Sejalan dengan data di atas, hasil survei pendahuluan tersebut juga didukung dan ditegaskan dengan hasil penelitian pendahuluan tesis yang dilakukan oleh Alfarizi (Alfarizi and Yugopuspito 2020, 94-103) pada tanggal 21 April 2020 di

beberapa sekolah SPK di Jakarta. Penelitian tersebut menggambarkan masalah-masalah dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn, di mana pada penelitian tersebut ditemukan data bahwa sebanyak 63% guru masih sering menerapkan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran PPKn. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Japar (2019, 5-7) bahwa proses belajar akan tidak disenangi oleh siswa apabila guru minim dalam penggunaan alat peraga atau media pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti melakukan diskusi dengan beberapa guru dan ditemukan fakta bahwa guru kesulitan untuk mendesain pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai model pembelajaran atau media pembelajaran dikarenakan kurangnya jumlah jam pelajaran yang diberikan oleh kurikulum dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Para guru tersebut menyatakan bahwa satu jam pelajaran yang diberikan (45 menit) dalam satu minggu tidak cukup untuk menyampaikan materi sesuai tuntutan jumlah KI/KD dalam satu semester. Hal ini mengakibatkan para guru fokus pada pemberian materi, bukan penerapan model pembelajaran.

Terkait dengan model pembelajaran yang dikeluhkan oleh para guru, sebenarnya pemerintah telah merekomendasikan tiga model pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud 81A tahun 2016, yaitu: *problem-based learning*; *project-based learning*; dan *discovery learning*. Dengan berbagai kendala atau hasil temuan masalah yang telah dijelaskan di atas, para guru seyogyanya dapat mencoba untuk memilih salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan oleh pemerintah tersebut guna menyelesaikan permasalahan yang telah ditemukan pada penelitian pendahuluan. Menurut Tan, untuk meningkatkan keterampilan

kolaborasi, komunikasi, presentasi, kreativitas, dan mandiri dalam berpikir, guru dapat menggunakan project-based learning sebagai model pembelajaran di kelas. (Tan and Chapman 2016).

Project-based learning merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk menghasilkan suatu produk dengan menerapkan keterampilan penelitian, gotong-royong, analisis, bernalar kritis, komunikasi, presentasi, dan kreativitas. Selain itu model tersebut juga dapat memenuhi tuntutan akan pemenuhan kompetensi siswa pada bagian 4C (*creativity and innovation, critical thinking and problem solving, collaboration, and communication*) (Pantiwati, Permana and Kusniarti 2020, 79).

Terdapat banyak produk project-based learning yang dapat digunakan sebagai *outcome* seperti poster, *short movie*, histogram, siniar, atau suatu alat atau barang yang dapat memecahkan permasalahan yang telah guru sampaikan dan rancang di awal pembelajaran (Hamidah, et al. 2020, 23). Dalam mendesain project-based learning, menurut Japar, guru seyogyanya dapat menyelaraskan gaya belajar/karakter generasi Z yang akrab dengan teknologi dan media agar mereka lebih tertarik dan semangat untuk terlibat dalam pembelajaran, seperti menugaskan siswa untuk berkreasi di dunia digital, berselancar dan menemukan ide serta gagasan menarik di dunia maya, dan lain sebagainya (Japar, Fadhillah and Lakshita 2019, 21). Terlebih, generasi di Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terlama dan teraktif di dunia hingga menduduki peringkat ke 9 secara global (reportingasean 2022). Untuk itulah, dalam merancang proyek siswa pada model project-based learning, guru dapat memasukkan unsur penggunaan teknologi yang

dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, mandiri, pemikir kritis, dan sesuai dengan kondisi terkini (Malaysia 2006, 8).

Salah satu teknologi dan media yang cukup dekat dengan siswa adalah dengan memanfaatkan media siniar sebagai proyek siswa. Siniar menjadi salah satu media yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan media atau proyek lainnya, di mana dengan siniar siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan baru seperti perekaman, *editing*, *publishing*, melatih kemampuan berbicara, mendiskusikan topik, melatih pemahaman dan gagasan, terbuka dengan berbagai ide dan gagasan, memahami teknologi, berkreasi dalam penulisan naskah dan konten, hingga siswa dapat secara kreatif mampu mempublikasikan siniar yang mereka buat (Goldman 2018, 29). Menurut Rajic dalam *Educational Use of Podcast* menyatakan bahwa pemanfaatan siniar sebagai suatu proyek siswa memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti penekanan terhadap peningkatan dari sisi kreativitas, berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi (2013, 93). Selain itu, menurut penelitian dari Samad, Bustari, dan Ahmad (2017, 97-111) menyatakan bahwa siniar dapat mengatasi masalah siswa dalam berbicara, seperti pengucapan yang salah dan kelancaran yang tidak baik.

Penggunaan siniar dalam project-based learning mampu memberikan berbagai keunggulan di berbagai bidang yang mungkin tidak didapatkan apabila siswa menggunakan proyek lain seperti apabila menggunakan produk lain seperti pemanfaatan poster, komik, film, presentasi, dan lain sebagainya. Atas dasar tersebut, kombinasi dari keunggulan siniar sebagai proyek siswa dirasa efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, inovasi, dan kemampuan yang dibutuhkan di abad 21.

Selain itu, Indonesia merupakan salah satu negara dengan pendengar siniar terbesar kedua di dunia yaitu 35% dari total pengguna internet berumur 16-64 tahun. Indonesia hanya kalah dari Brazil yang menempati urutan pertama dengan total 37% (Pahlevi 2022). Dengan menggunakan siniar sebagai proyek, hal ini tentunya akan lebih mendekatkan siswa dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti ingin meneliti lebih jauh perihal apakah project-based learning dengan menggunakan media siniar sebagai proyek siswa mampu menjadi sebuah solusi dalam meminimalisir masalah yang telah dijabarkan, sehingga peneliti dapat melihat bahwa penggunaan model project-based learning media siniar dapat meningkatkan kemampuan siswa di bidang kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn di kelas XI.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, identifikasi masalah yang dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa sulit untuk memahami materi karena terkendala pemahaman berbahasa Indonesia.
2. Siswa tidak dapat mengomunikasikan gagasan, tidak mampu melakukan analisis dan berpikir kritis dikarenakan tidak mampu memahami pembelajaran
3. Siswa tidak terlibat secara langsung di dalam pembelajaran yang mengakibatkan tidak terasahnya berbagai kemampuan yang dituntut di abad 21 seperti kemampuan kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan lain sebagainya.

4. Siswa lebih menyukai mengerjakan tugas secara individu dari pada berkolaborasi.
5. Siswa tidak menyukai pembelajaran secara kolaboratif sehingga dapat menghambat pembentukan kompetensi kolaborasi.
6. Siswa cenderung menganggap bahwa kolaborasi hanya membuat pengerjaan tugas menjadi lebih lama karena harus menyatukan pendapat dalam mengerjakan aktivitas.
7. Guru cenderung menyampaikan materi secara *lecturing* atau ceramah dan tanya jawab
8. Guru tidak menggunakan model belajar di dalam proses pembelajaran dikarenakan terkendala waktu belajar.
9. Guru minim penggunaan media belajar yang mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ditemukan permasalahan yang cukup luas dan variabel yang cukup banyak. Maka dari itu, peneliti membatasi masalah dengan berfokus pada penggunaan model pembelajaran yang telah direkomendasikan oleh pemerintah, yaitu model project-based learning media siliar untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa kelas 11 pada mata pelajaran PPKn di sekolah XYZ.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan Batasan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model project-based learning media siliar dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI pada pelajaran PPKn di sekolah XYZ?
2. Apakah penggunaan model project-based learning media siliar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada pelajaran PPKn di sekolah XYZ?
3. Apakah penggunaan model project-based learning media siliar dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI pada pelajaran PPKn di sekolah XYZ?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada konteks masalah dan fokus penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan gambaran terkait dengan penggunaan project-based learning menggunakan media siliar untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa pada pelajaran PPKn di kelas XI SMA XYZ Jakarta Utara.
2. Memberikan gambaran terkait dengan penggunaan project-based learning menggunakan media siliar untuk meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran PPKn di kelas XI SMA XYZ Jakarta Utara.

3. Memberikan gambaran terkait dengan penggunaan project-based learning menggunakan media siniar untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn di kelas XI SMA XYZ Jakarta Utara.

## **1.6. Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi para peneliti khususnya terkait dengan model project-based learning dengan menggunakan siniar sebagai tugas proyek siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

- Bagi siswa, project-based learning diharapkan mampu merangsang siswa agar mampu mengembangkan kompetensi kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Terlebih, dengan penggunaan siniar sebagai proyek dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk menyampaikan ide, gagasan, eksistensi, dan kreativitas.
- Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi gambaran akan penggunaan project-based learning berbasis siniar dan dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa di bidang kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas.
- Bagi para peneliti, diharapkan penelitian ini mampu menambah referensi dalam pengimplementasian siniar sebagai proyek pada project-based learning dan dapat diperdalam lagi pemanfaatannya di dalam pembelajaran sehingga menambah khazanah keilmuan bagi dunia Pendidikan.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Kerangka penulisan tesis ini terdiri dari lima bab. Pada bab pertama diawali dengan penjabaran yang berkenaan dengan latar belakang masalah yang didapatkan melalui penelitian awal dengan menggunakan metode kuesioner dan wawancara, serta diskusi bersama guru, sehingga menjadi pijakan peneliti melakukan penelitian, merumuskan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

Pada bab kedua, terdapat penjelasan mengenai kerangka teori dan pengajuan hipotesis yang terkait dengan penggunaan project-based learning dan sinier dalam pembelajaran PPKn, termasuk definisi, indikator, dan dampaknya terhadap kompetensi kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Selain itu, disampaikan juga uraian mengenai hasil penelitian terkait yang relevan dengan topik ini dan hipotesis yang diajukan di dalam penelitian ini.

Pada bab ketiga, peneliti memberikan gambaran mengenai desain penelitian seperti mengenai lokasi, waktu, juga subyek penelitian. Selain itu, dijelaskan juga mengenai tata cara penelitian yang dilakukan dan juga cara melakukan analisis terhadap data yang digunakan oleh peneliti.

Pada bab keempat, tergambar suatu hasil pengumpulan data serta hasil pengolahan data dengan menggunakan beberapa alat statistik yang meliputi deskripsi data statistik, uji normalitas data, dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sample test. Pada akhir bab empat, terdapat keterbatasan penelitian yang berisikan kendala alat ukur, kesulitan dalam menilai, dan beberapa kekurangan lainnya selama penelitian.

Pada bab kelima terdapat kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian dan analisis data. Selain itu, peneliti juga mengemukakan implikasi dan saran yang dapat diberikan kepada pihak yang berkepentingan sebagai informasi dan rekomendasi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

