

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No 20 Tahun 2003). Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan itu sendiri. Untuk menjadikan peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki beberapa keterampilan seperti yang disebutkan dalam Pasal 1 UU Nomor 20 Tahun 2013 tersebut terjadi dalam pembelajaran. Pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu proses belajar mengajar.

Pendidikan sangat dibutuhkan bagi siapapun yang memiliki kehidupan, agar memiliki kehidupan yang lebih baik. Pendidikan dibutuhkan sepanjang hayat, tidak mengenal waktu. Dimana kita memiliki kesempatan, maka raihlah kesempatan itu. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Syamsul Kurniawan (2013: 26) bahwa “Pendidikan mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani begitu pula rohani.

Dalam usaha untuk menciptakan keberhasilan prestasi belajar siswa yang efektif dan kondusif, seorang guru harus memilih sebuah model pembelajaran dan pendekatan yang bervariasi, agar kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dapat sesuai dengan harapan dan kriteria yang telah ditetapkan.

Pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada umumnya kurang bervariasi dan menggunakan model atau metode pembelajaran yang monoton dalam kegiatan belajar mengajarnya tersebut. Penggunaan model yang sama secara terus menerus akan membuat siswa jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Berdasarkan observasi selama PPL-2 di sekolah SMP Negeri 1 Gorontalo khususnya kelas VIII⁵ dengan jumlah siswa 32 orang, terdiri dari 19 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Dari 32 siswa 22 orang atau 68.75% yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hanya 10 orang atau 31.25%. Hal ini terlihat bahwa masih banyak siswa yang masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sehingga seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kondisi kelas atau siswa sehingga merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan salah satu alternatif yang bisa dikembangkan adalah penerapan model pembelajaran *Web (e-Learning)*. (Sumber: data hasil PPL-2 tahun ajaran 2017/2018).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) cenderung hanya menekankan pada aspek pengembangan kognitif, dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotor, sehingga terkesan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dijadikan sebagai alat indoktrinasi dan target pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran yang bersifat hafalan dan hanya terbatas pada penguatan materi saja sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan.

Upaya untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk aktif kreatif dan mandiri dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan psikomotor dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) maka diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang menuntut kemandirian dan keaktifan dari siswa.

Pembelajaran *Web e-learning* fokus utamanya adalah peserta didik. Peserta didik mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *Web e-learning* akan memaksa peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya.

Berdasarkan observasi langsung di sekolah SMP Negeri 1 Gorontalo, menunjukkan bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas memadai untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, namun proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) belum memanfaatkan media teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena guru masih dominan dan siswa resisten dengan kata lain guru masih menjadi pemain dan siswa penonton, guru aktif dan

siswa pasif. Dikarenakan metode dan media yang digunakan masih konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penggunaan papan tulis sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Web (*e-Learning*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas VIII⁵ SMP Negeri 1 Gorontalo”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Penerapan Model pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa tergantung pada kreativitas Guru atau tenaga pengajar di kelas
- b. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam sistem pembelajaran masih kurang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

“Apakah dengan penerapan model Pembelajaran Berbasis *Web (e-Learning)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas VIII⁵ SMP Negeri 1 Gorontalo?”

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas VIII⁵ SMP Negeri 1 Gorontalo maka diterapkan suatu model pembelajaran *Web (e-Learning)* yang diharapkan dengan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun langkah-langkah yang digunakan guru adalah sebagai berikut:

1. *Simulation*, siswa dipersilahkan untuk membaca dan memahami isi materi yang telah di unggah guru ke dalam situs *e-learning*. Dan memberikan beberapa materi pengenalan awal mengenai materi yang akan diajarkan.
2. *Problem statement*, yaitu tahap dimana siswa mengunduh informasi yang telah diunggah guru dalam situs belajar. Informasi tersebut berupa *power point*, dalam media tersebut guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa serta beberapa informasi lain terkait materi yang disajikan. Dalam tahap ini siswa dibiasakan untuk dapat berpikir kritis dan mandiri serta dapat berpendapat mengenai permasalahan-permasalahan yang dimunculkan.
3. *Data collection* yaitu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi seperti; media berita online, situs terkait materi, dan lain sebagainya, yang tentunya relevan dengan materi dan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini siswa dibiasakan untuk dapat mencari cara pemecahan masalah yang ditemukan secara mandiri dan terstruktur.

4. *Data processing* yaitu siswa mengolah data atau informasi yang ia temukan setelah membaca sumber belajar. Siswa dapat mendiskusikannya dengan teman ataupun guru dalam situs *forum* yang tersedia. Dalam tahap ini siswa dibiasakan untuk dapat memecahkan suatu permasalahan secara kritis serta dapat berargumen atau dapat mengeluarkan pendapat.
5. *Self evaluation* yaitu tahap dimana siswa menyimpulkan sendiri dan memahami pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dapat mengukur hal ini dengan memberikan topik/tes akhir pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah :

“Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Berbasis *Web (e-Learning)* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikelas VIII⁵ SMP Negeri 1 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih variatif
- b. Dapat meningkatkan minat dan motifasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
- c. Melatih siswa agar terbiasa aktif dalam proses pembelajaran
- d. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional
- b. Mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan siswa
- c. Dapat meningkatkan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam melakukan perencanaan dan pengembangan sekolah
- b. Dapat meningkatkan kompetensi siswa
- c. Meningkatkan kualitas lulusan
- d. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan
- e. Prestasi dan kualitas sekolah

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dalam dunia pendidikan
- b. Dapat memperluas wawasan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan memanfaatkan dunia teknologi informasi melalui model pembelajaran *Web (e-learning)* sebagai media alternative pembelajaran