

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada negara-negara yang sudah berkembang atau pun yang sudah mengalami stabilitas politik dan agama, pendidikan menjadi perhatian penting bagi masyarakat. Sebagian besar masyarakat dunia tidak lagi hanya memperhatikan, melainkan menjadi demam memikirkan pendidikan. Masyarakat mulai ramai memperdebatkan fungsi dan tujuan pendidikan.

Komponen utama dalam proses pendidikan adalah belajar, berfikir, mengingat, dan pengetahuan. Empat istilah ini tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Proses belajar bukan saja sekedar penyerapan informasi tetapi terjadi sebuah proses pengaktifan informasi. Kemampuan dalam menyerap dan mengaktifkan informasi yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa menjadi termotivasi dalam belajar, semakin bertambah jenis pengetahuan, dan bertambah keterampilan, serta semakin memahami materi yang dipelajarinya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia yang sehat,

berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mewujudkan hal tersebut tidak terlepas dari adanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Sagala (2003:61), proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasar, motivasi, latar belakang akademis, dan sebagainya. Dalam hal ini, guru diuntut untuk mampu memiliki kemampuan mengembangkan berbagai cara agar proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan pendidikan, termasuk guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Realita yang ada dalam kehidupan nyata, proses pembelajaran yang dilakukan di lembaga-lembaga formal saat ini masih banyak menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Menurut Sunarto (2009) sebagaimana dikutip Agustin (2011:82), pembelajaran konvensional ditandai dengan guru lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah agar siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan ketika pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan.

Kurikulum 2013 yang dianggap sebagai solusi pelaksanaan pendidikan yang baik di Indonesia belum dapat berjalan efektif. Melalui konsep pembelajaran yang terpusat pada siswa, dan perubahan kedudukan guru yang hanya menjadi fasilitator masih mengalami kendala. Salah satunya kurangnya kemampuan guru dalam menguasai berbagai model pembelajaran yang inovatif.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang ada dalam semua jenjang pendidikan. Mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai pada jenjang Perguruan Tinggi. Hal tersebut sebagai bukti bahwa mata pelajaran PPKn memang dianggap penting dan perlu diajarkan pada semua siswa di jenjang pendidikan formal. Selain itu, materi yang ada dalam mata pelajaran PPKn sangatlah luas, banyak hal yang memang tidak hanya sekedar diketahui oleh siswa dalam bentuk teoritis saja. Salah satunya adalah materi Penerapan Demokrasi di Indonesia pada siswa kelas XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Materi terkait penerapan demokrasi di Indonesia sudah mampu dipahami oleh siswa melalui buku-buku yang relevan dengan konsep pembelajaran yang dilaksanakan sekarang. Terlepas dari hal tersebut, dibutuhkan pula sebuah model pembelajaran dan pengembangan strategi pembelajarn yang tepat untuk menyampaikan materi ini. Bukan lagi ceramah, atau penugasan dalam bentuk makalah dan sejenisnya.

Penelitian ini dapat membantu guru maupun calon guru PPKn dalam menyampaikan materi penerapan demokrasi di Indonesia, dengan cara mengkaji kesenjangan harapan yang ada dalam buku pelajaran PPKn dengan kasus-kasus yang ada di media massa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan bagi guru maupun calon guru PPKn untuk lebih menguasai beberapa model pembelajaran, serta mengembangkannya dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, salah satunya model pembelajaran berbasis kesenjangan-

harapan-kenyataan. Penerapan model pembelajaran berbasis kesenjangan harapan-kenyataan mampu meminimalisir ceramah guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, maka rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana Simulasi Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Kesenjangan Harapan-Kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?
2. Bagaimana pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?
3. Apa saja kelebihan pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?
4. Apa saja kelemahan pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?
5. Bagaimanakah Penyempurnaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Diadakannya suatu penelitian tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian merupakan upaya pokok yang akan dikerjakan di dalam pemecahan masalah. Tujuan penelitian berupa jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menggambarkan kesenjangan harapan-kenyataan penerapan demokrasi di Indonesia.
2. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia.
3. Untuk mendiskripsikan kelebihan pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia.
4. Untuk mendiskripsikan kelemahan pelaksanaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia.
5. Untuk mendiskripsikan penyempurnaan simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan tentang penerapan demokrasi di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian umumnya terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan terutama dalam materi penerapan demokrasi di Indonesia.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman mengenai bentuk, serta pengembangan model pembelajaran dengan bentuk kesenjangan harapan-kenyataan.

b. Bagi siswa

Mempermudah cara belajar siswa dalam memahami materi penerapan demokrasi di Indonesia. Mampu meningkatkan sikap saling menghargai pendapat diantara siswa lain.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Digunakan sebagai bahan perbandingan dan menambah wacana pemikiran untuk mengembangkan dan memperdalam teoritis mengenai simulasi model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kesenjangan harapan-kenyataan.

E. Daftar Istilah

Daftar istilah merupakan kata kunci yang menjadi pokok dalam penelitian.

Adapun istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. “Simulasi adalah metode pelatihan yang memeragakan sesuatu dibentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya (Kamus Besar Bahasa Departemen Pendidikan 2008:1310)”.
2. “Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal (Trianto, 2011:21)”.
3. “Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan belajar mengajar yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penugasan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar (Majid, 2013:5)”.
4. “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sering disebut sebagai PPKn merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Darmadi, 2013)”.
5. “Kesenjangan adalah suatu keadaan dimana terlihat perbedaan yang sangat mencolok (Cristian, 2011)”.
6. “Harapan adalah sesuatu yang diminta agar sesuatu tersebut terjadi. Harapan merupakan keinginan seseorang supaya menjadi kenyataan (Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, 2008:482)”.
7. “Kenyataan berasal dari kata nyata yang artinya benar-benar ada, ada buktinya. Kenyataan adalah hal yang nyata, yang benar-benar ada kebenarannya dan terbukti (Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, 2008:972)”.
8. “Demokrasi adalah sebuah bentuk kekuasaan (*kratein*) dari/oleh/untuk rakyat (*demos*) (Sumarsono dkk. 2005:19)”.