

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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". Dengan adanya pendidikan yang bermutu, maka generasi muda yang sudah mengalami proses dalam pendidikan tersebut pasti menjadikan diri mereka sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat berperan sebagai tonggak terwujudnya generasi muda yang maju dan berkualitas.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mencerdaskan bangsa, sebab pendidikan merupakan suatu instrumen yang dapat membebaskan manusia dari keterbelakangan. Peran tenaga pendidik sangat penting guna mewujudkan sistem pendidikan yang baik bagi anak bangsa. Kualitas tenaga pendidik yang baik sudah tentu dapat memberikan pengaruh yang baik pula bagi peserta didik sebagai penerus bangsa. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya secara profesional. Menurut Lasmawan (2010: 2) penyiapan generasi muda yang berkerakter dan memiliki kepekaan sosial sangat perlu dilakukan, mereka perlu dibekali pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta kemampuan kritis dan kreatif dalam upaya mengambil keputusan. Dalam kaitannya dengan itu dunia pendidikan kita dituntut berperan sebagai agen pembentuk peradaban bangsa.

Seperti yang sudah diamanatkan dalam UUD 1945 alenia ke empat, bahwa salah satu tujuan nasional Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem Pendidikan Nasional diharapkan bisa menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas dan membentuk warga negara yang memiliki kesadaran bertanggung jawab sebagai masyarakat, bangsa dan negara serta

memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik. Upaya untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pendidikan tidak pernah berhenti, hal ini dilakukan dengan melakukan pembaharuan kurikulum yang relevan sesuai keadaan zaman. Pembaharuan tersebut terus dikembangkan melalui beberapa kali penyempurnaan dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum 2004 yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kemudian disempurnakan lagi menjadi kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) selanjutnya disempurnakan lagi menjadi kurikulum 2013 atau lebih dikenal dengan K13 hingga terakhir disempurnakan menjadi Kurikulum Merdeka Belajar.

Pendidikan yang berkualitas juga dipengaruhi oleh tenaga pendidik yang berkualitas termasuk juga penggunaan model pembelajaran yang dipergunakan untuk melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Aunurrahman (2010: 146) model pembelajaran adalah konsep yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu. Ini berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari awal hingga akhir, model pembelajaran melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran yang digunakan. Setiap model pembelajaran terdiri dari serangkaian tahapan yang harus dilalui dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Gaya belajar siswa mempengaruhi cara mereka menerima dan memproses informasi, sementara gaya mengajar guru memengaruhi cara mereka menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan kedua faktor tersebut. Dalam prakteknya, model pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Beberapa model pembelajaran umum meliputi pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah. Setiap model memiliki keunikan dan kelebihan sendiri dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Dengan memahami model pembelajaran ini, para pengajar dapat lebih efektif dalam mendesain dan mengelola pengalaman belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut Joyce dalam Trianto (2011: 43), model pembelajaran merujuk pada rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam merancang pengalaman belajar di kelas atau dalam tutorial. Ini mencakup pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Sementara menurut Joyce & Weil dalam Mulyani Sumantri, dkk (1999: 42), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjabarkan prosedur yang sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah metode atau teknik yang terstruktur dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, serta memberikan pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Salah satu contoh model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, mandiri, dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat membentuk karakter peserta didik, terutama dalam hal kreativitas dan keingintahuan. Menurut Permendikbud (2014: 975-976), penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* oleh guru dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran, seperti kecenderungan menggunakan metode ceramah yang monoton. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Bali, sebuah pulau di Indonesia, terkenal dengan keindahan alamnya dan keberagaman budayanya yang unik. Kebudayaan Bali memiliki ciri khas yang berbeda dari daerah lain, dan salah satu tradisinya adalah Ogoh-Ogoh. Ogoh-Ogoh telah menjadi bagian integral dari kebudayaan Bali yang berakar dalam ajaran agama Hindu. Kebudayaan Bali sering dikaitkan dengan tiga unsur yang saling terkait, mirip dengan bagian-bagian pohon yang saling menopang untuk membentuk keseluruhan. Akar dari kebudayaan Bali adalah ajaran semesta dan

kontennya. Ogoh-Ogoh menggambarkan bentuk Sang Kala, terinspirasi oleh hari Tawur Kasanga, sebuah upacara sakral untuk menyetarakan dan meningkatkan status Bhuta Kala menjadi dewa. Sebagai refleksi dari sifat-sifat negatif, Ogoh-Ogoh dibuat dalam bentuk yang menyeramkan agar tidak mengganggu keseimbangan alam semesta.

Ogoh-ogoh di Bali terus berkembang sebagai hasil dari kreativitas yang diselipkan dengan unsur seni. Perkembangan ini mencerminkan evolusi pemikiran masyarakat Bali. Secara historis, Ogoh-ogoh muncul sebagai simbol agama Hindu, dengan akar yang terkait erat dengan tradisi dan lembaga adat masyarakat Bali, sementara hasilnya adalah karya seni yang bernilai tinggi. Ogoh-ogoh adalah bentuk ekspresi kreativitas masyarakat Bali untuk merayakan Nyepi, sebuah hari suci, dan merupakan bagian integral dari budaya mereka. Melalui karya seni ini, masyarakat Bali mencoba menginterpretasikan makna dari perayaan Nyepi dengan nilai budaya yang tinggi, sebagai bentuk penghormatan kepada Sang Pencipta. Ogoh-ogoh, yang dirayakan bersamaan dengan Nyepi, juga menggambarkan representasi abstrak dari bhuta kala, energi kegelapan, yang diharmoniskan untuk mencapai keseimbangan alam. Seiring waktu, Ogoh-ogoh terus mengalami perkembangan, baik dalam bentuk maupun fungsinya dalam masyarakat Bali.

Mengapa penulis ingin mengangkat tradisi lokal (pembuatan ogoh-ogoh) dalam skripsi ini dimana seperti kita ketahui pada zaman sekarang anak-anak muda di bali lebih suka bermain handphone daripada melestarikan tradisi lokal hanya segelintir anak muda saja yang masih mau menjaga dan melestarikan tradisi lokal di bali kususnya ogoh-ogoh untuk itulah penulis mengangkat tradisi lokal (Pembuatan Ogoh-Ogoh) sebagai judul dalam penelitian ini, selain itu dengan membuat ogoh-ogoh siswa juga akan belajar bekerja sama (*teamworking*), menempatkan diri sebagai pemimpin (*Leadership*), dan yang paling penting belajar melestarikan salah satu budaya yang ada di bali.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan , penulis sangat tertarik untuk mendalami permasalahan ini dengan membuat sebuah penelitian yang berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

BASED LEARNING DALAM PKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG TRADISI LOKAL (PEMBUATAN OGOH-OGO) DI KELAS XI-D DI SMAN 3 SINGARAJA” dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terkait tradisi ogoh-ogoh diharapkan peserta didik lebih memahami lebih dalam terkait tradisi tersebut dan diharapkan dapat melestarikan tradisi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini masih tergolong monoton yang pada umumnya masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran PKn sehingga peserta didik menganggap pelajaran PKn membosankan.
3. Model *Project Based Learning* (PjBL) sering digunakan guru sebagai model pembelajaran untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dirumuskan, maka dapat dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penerapan *Project Based Learning* pada peserta didik kelas XI-D SMA Negeri 3 Singaraja melalui mata pelajaran PKn.
2. Hasil belajar peserta didik terhadap materi tradisi lokal (pembuatan ogoh-ogoh) setelah guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
3. Metode pembelajaran yang dipilih dan dipakai dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik dalam pembuatan ogoh-ogoh di kelas XI-D SMA N 3 Singaraja ?
2. Apakah peserta didik di kelas XI-D SMA N 3 Singaraja memahami tentang tradisi lokal dan trampil dalam pembuatan ogoh-ogoh ?
3. Hambatan apa saja yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan alternatif pemecahan masalahnya ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji, Adapun tujuan dari adanya penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik dalam pembuatan ogoh-ogoh di kelas XI-D SMA N 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang tradisi lokal dan ketrampilan dalam pembuatan ogoh-ogoh.
3. Untuk mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan alternatif pemecahan masalahnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, seperti :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menambah Wawasan ilmu pengetahuan terkhusus bagi guru PKn serta guru yang lain yang pada umumnya melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Melatih peserta didik untuk belajar secara aktif dan dapat memecahkan masalah yang diberikan dengan mengaitkan ide atau pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan juga melatih peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya serta meningkatkan pemahaman tentang tradisi lokal khususnya pembuatan ogoh-ogoh guna melestarikan tradisi dan budaya tersebut.

2. Bagi tenaga pendidik

- a. Tenaga pendidik dapat memperoleh model baru dalam mengajar yaitu model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan kualifikasi tenaga pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan kreativitas tenaga pendidik dalam membuat berbagai inovasi strategi pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dalam penerapan metode yang dipilih terhadap pengaruhnya kepada peserta didik secara langsung.

