

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan juga merupakan satu-satunya asset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Maka perlu adanya model pendidikan yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam *teoritical science* (teori ilmu), tetapi juga *cerdas practical science* (praktik ilmu). Oleh karena itu diperlukannya strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana untuk membuka pola pikir siswa bahwa ilmu yang dipelajari sangat bermakna untuk hidup sehingga ilmu dapat mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik (Shoimin, 2014:20).

Sejalan dengan majunya dunia pendidikan, maka pendidikan di sekolah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan terjadi karena terdorong adanya pembaharuan, sehingga dalam pengajaran guru selalu menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Kurikulum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik pada setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan

pendekatan saintifik, guru perlu merancang berbagai kegiatan sesuai dengan karakteristik anak usia SD pada umumnya meliputi senang bergerak, senang bermain, senang melakukan sesuatu secara langsung dan senang bekerja dalam kelompok. Untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dibutuhkan suatu perubahan pembelajaran yang mengajak siswa aktif sehingga merangsang minat belajar siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi siswa dalam belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai.

Namun sebaliknya, permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran saat ini adalah masalah proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa masih bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal suatu informasi tanpa memahaminya. Pada muatan materi PPKn masih kurang diminati karena masih dipandang mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa karena siswa harus menghafal dan mengingat materi.

Dalam permasalahan yang ditemukan maka perlu adanya inovasi pada pembelajaran yaitu pembelajaran yang mengutamakan kompetensi pengetahuan, berpusat pada siswa yang memberikan pengalaman belajar, dan mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model Pembelajaran inovasi yang dimaksud yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri yang terlibat secara aktif dengan mengemukakan pendapat dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang juga akan berdampak dengan pencapaian kompetensi siswa dan kemampuan siswa dalam

berpikir kritis. Model Pembelajaran inovasi yang dimaksud adalah *active debate* (debat aktif).

Active debate (debat aktif) adalah model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan adu pendapat antar dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah serta perbedaan dalam pembelajaran (Shoimin, 2014). Dalam model pembelajaran ini guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sedangkan pada siswa sebagai pusat perhatian yang utama dalam kegiatan pembelajaran dengan tahap – tahapannya. Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu “pro” dan “kontra” untuk menyampaikan pendapatnya secara lisan dan diberikan kesempatan secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri secara pribadi maupun bersama kelompok. Hal ini merupakan strategi yang dapat mengubah kondisi belajar siswa yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

Berdasarkan uraian diatas maka dirancang penelitian yang berjudul “Pengaruh *Active Debate* Bermuatan Masalah Dilematis Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut.

- 1.2.1 Pembelajaran PPKn yang kurang memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapat.
- 1.2.2 Kurangnya keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran.

1.2.3 Kurang adanya pembaharuan atau inovasi dalam penerapan model, metode, maupun strategi dalam pembelajaran PPKn. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu permasalahan difokuskan pada penerapan model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk belajar mengungkapkan pendapat serta berargumen dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam kehidupan. Dengan demikian, maka penelitian ini dilakukan pengujian *active debate* (debat aktif) bermuatan masalah dilematis dan pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Negeri Gugus Yos Sudarso Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diajukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan *active debate* bermuatan masalah dilematis terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Negeri Gugus Yos Sudarso tahun ajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *active debate* bermuatan masalah dilematis terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Negeri Gugus Yos Sudarso tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pendidikan, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah *active debate* (debat aktif).

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoretis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis, yaitu bermanfaat bagi guru, sekolah, dan bagi peneliti lainnya. Adapun manfaat praktis penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.2.1 Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam upaya pembimbingan dan pemilihan model pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

1.6.2.3 Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peneliti lain dalam melaksanakan penelitian selanjutnya agar hasil penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.

