

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING*) DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKn

A. Penerapan *Problem Based Learning*

1. Pengertian Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme. Dalam model *problem based learning*, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga pembelajar tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, pembelajar tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

Pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* mulai pertama kali diterapkan di Mc Master University School Of Medicine Kanada pada tahun 1969 (Rideout, 2001). Sejak itu, *Problem Based Learning* menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam dunia pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain di perguruan tinggi, misalnya arsitektur, matematika, okupasi dan fisioterapi, ilmu bumi (Jaramillo, 1999; Kang, 1999).

Ada banyak definisi pembelajaran berbasis masalah, berikut beberapa definisi menurut para ahli: pembelajaran berbasis masalah

adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berfikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut ketermapilan berpartisipasi dalam tim. Proses pemecahan masalah dilakukan secara kolaborasi dan disesuaikan dengan kehidupan (Barrows & Kelson, 2004). Duch menyatakan bahwa model ini dimaksudkan untuk mengembangkan siswa berfikir kritis, analitis, dan untuk menemukan serta menggunakan sumber daya yang sesuai untuk belajar. Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dapat disekitar suatu masalah nyata dan kompleks yang secara alami memerlukan pemeriksaan, panduan informasi, dan releksim untuk dicarikan kebnarannya atau solusinya. Rusijo (2009).

Model *Problem Based Learning* tidak rumit dan tidak mudah untuk menangkap ide-ide dasar yang terkait dengan model ini. *Problem Based Learning* seperti pendekatan interaktif lainnya yang berpusat pada siswa, membutuhkan upaya perencanaan yang sama bayaknya atau bahkan lebih (Arends, 2008).

Belajar berdasarkan masalah *problem based learning* adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dari masalah-masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan (Pusdiklat, 2004). Dengan pendekatan tersebut siswa tidak hanya dijejali dengan konsep-konsep yang abstrak ntetapi juga siswa banyak dibekali kemampuan untuk mengaplikasikan konsep yang diterimanya dalam lingkungan nyata yang ada disekitarnya. Dengan demikian diharapkan siswa

memiliki kemampuan yang memadai dalam memahami materi seutuhnya.

Pendapat lain mengemukakan bahwa *problem based learning* adalah lingkungan belajar yang didalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Yaitu, sebelum pebelajar mempelajari suatu hal, mereka diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah kasus. Masalah diajukan sedemikian rupa sehingga para pebelajar menemukan kebutuhan belajar yang diperlukan agar mereka dapat memecahkan masalah tersebut (Pusdiklat,2004).

Pendapat lain mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah lingkungan belajar yang didalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Yaitu, masalah baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah khusus. Masalah diajukan sedemikian rupa sehingga para pebelajar menemukan kebutuhan belajar yang diperlukan agar mereka dapat memecahkan masalah tersebut (pusdiklat,2004)

Secara lebih jelas lagi Proyek DUE-Like UI (2002) mengemukakan langkah-langkah yang dilakukan dalam metode *Problem Based Learning*, yaitu:

- a. Identifikasi masalah
- b. Analisis masalah
- c. Hipotesis/penjelasan logika sistematis
- d. Identifikasi pengetahuan
- e. Identifikasi pengetahuan yang telah diketahui
- f. Penentuan sumber pembelajaran
- g. Identifikasi pengetahuan baru
- h. Sintesis pengetahuan lama dan baru untuk diterapkan pada masalah
- i. Pengulangan kajian
- j. Menyimpulkan hal yang tidak terpelajari

- k. Perangkuman hasil/menyusun laporan
- l. Penerapan ke masaah berikutnya

Dengan langkah-langkah tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami dan memecahkan permasalahan yang diajukan dalam proses pembelajaran. Dengan cara tersebut siswa mampu memperoleh pengetahuan dan pengalaman nyata sehingga akan menggugah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik memecahkan masalah. Pemecahan masalah dilakukan dengan pola kolaborasi dan menggunakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yakni kemampuan analisis-sintesis, dan evaluasi (Bloom, 2004) atau menggunakan menemukan. Dalam pembelajaran ini, guru berperan mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik. Beberapa faktor yang merupakan kelebihan pembelajaran berbasis masalah adalah :

- a. Peserta didik dapat belajar, mengingat, menerapkan, dan melanjutkan proses belajar secara mandiri. Prinsip-prinsip “mempelajari” seperti ini tidak bisa dilayani melalui

pembelajaran tradisional yang banyak menekankan pada kemampuan menghafal.

- b. Peserta didik diperlakukan sebagai pribadi yang dewasa. Perlakuan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya untuk memecahkan masalah.

Untuk mengoptimalkan kualitas proses dan hasil pembelajaran berbasis masalah, Knowles (2003) mengusulkan kondisi-kondisi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk belajar efektif : (1) suatu lingkungan pelajaran yang ditandai oleh kenyamanan fisik, (2) kepercayaan timbal balik dan rasa hormat, bantuan timbal balik yang bermanfaat, (3) kebebasan untuk mengungkapkan, diterimanya perbedaan, pengalaman sebagai tujuan belajar itu sendiri, (4) belajar menerima tanggung jawab untuk perencanaan dan operasional belajar, dan (5) peserta didik mempunyai suatu komitmen untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran dengan aktif, dan merasakan kemajuan ke arah tujuan mereka sendiri. Peserta didik merasakan suatu kebutuhan untuk belajar ketika proses pembelajaran berhubungan dengan dan atau menggunakan pengalaman mereka sendiri.

2. Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Model ini memfokuskan pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif

dalam pembelajaran berkelompok. Model ini membantu siswa untuk mengembangkan berfikir siswa dalam mencari pemecahan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh suatu solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik.

Pada umumnya, guru menerapkan model ini lebih menjurus pada pemecahan masalah keidupan nyata yang dihadapi siswa sehari-hari dengan menggunakan keterampilan *Problem Solving*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada umumnya berbentuk suatu proyek untuk diselesaikan oleh sekelompok siswa dengan bekerja sama.

Langkah-langkah model ini secara sederhana sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan dan melempar masalah kepada siswa
- b. Membentuk kelompok kecil, dalam masing-masing kelompok siswa mendiskusikan masalah tersebut dengan memanfaatkan dan merefleksikan pengetahuan atau keterampilan yang mereka miliki. Siswa juga membuat rumusan masalahnya dan membuat hipotesis-hipotesisnya.
- c. Siswa mencari (*hunting*) informasi dan data yang berhubungan dengan masalah yang sudah dirumuskan
- d. Siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk melaporkan data yang sudah diperoleh dan mendiskusikan dalam kelompoknya berdasarkan data-data yang diperoleh tersebut. Langkah ini diulang-ulang sampai memperoleh solusinya.

- e. Kegiatan diskusi penutup sebagai kegiatan akhir, apabila proses sudah memperoleh solusi yang tepat.

Dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* ini diharapkan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang relevan dengan pemecahan masalah. Dalam implementasi model *Problem Based Learning* ini bisa menggunakan berbagai pendekatan seperti pendekatan keterampilan proses, atau multimedia seperti metode diskusi atau metode lainnya. Model ini juga merangsang berfikir siswa dan mampu mengembangkan kemandirian belajar sekaligus belajar bersama dengan kelompoknya.

3. Pelaksanaan Pembelajaran PBL

Fase 1: mengorientasikan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas – aktivitas yang akan dilakukan. dalam penggunaan *Problem Based Learning*, tahap ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa. disamping proses yang akan berlangsung, sangat penting juga dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk memberikan motivasi agar siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

Fase 2: mengorganisasikan siswa untuk belajar

Disamping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran *Problem Based Learning* juga mendorong

siswa belajar berkolaborasi, pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerja sama dan sharing antar anggota. Oleh sebab itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa dimana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda. Prinsip-prinsip pengelompokan siswa dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini seperti: kelompok harus heterogen, pentingnya interaksi antara anggota, komunikasi yang efektif, adanya tutor sebaya, dan mengevaluasi kerja masing-masing kelompok untuk menjaga kinerja dan dinamika kelompok selama pembelajaran.

Fase 3: membantu penyelidikan mandiri dan kelompok

Penyelidikan adalah inti dari *Problem Based Learning*, meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter identik, yakni mengumpulkan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri, guru membantu siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai

sumber dan ia seharusnya mengajukan pertanyaan pada siswa untuk berfikir tentang masalah dan ragam informasi yang dibutuhkan untuk sampai pada pemecahan masalah yang dapat dipertahankan.

Setelah siswa mengumpulkan cukup data dan memberikan permasalahan tentang fenomena yang mereka selidiki, selanjutnya mereka mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelasan, dan pemecahan. Selama pengajaran pada fase ini, guru mendorong siswa untuk menyampaikan semua ide-idenya dan menerima secara penuh ide tersebut. Guru juga harus mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berfikir tentang kelayakan hipotesis dan solusi yang mereka buat serta tentang kualitas informasi yang dikumpulkan.

Fase 4: mengembangkan dan menyajikan artefak (hasil karya dan memamerkannya)

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artefak (hasil karya) dan pameran. Artefak ledih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu videotape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multi media. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa-siswa lainnya, guru dan lainnya yang dapat menjadi penilai atau memberi umpan balik.

Fase 5: analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini merupakan tahap akhir dalam *Problem Based Learning*. Fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktifitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2011). Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (a) informasi variabel yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. (b) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. (c) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan aktivitas kognitifitasnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (d) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam usaha dan koordinasi, sehingga mewujudkan otomatisme gerak jasmani. (e) sikap

adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri yang berkesinambungan. Satu perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan proses belajar berikutnya (Slameto, 2010). Hasil belajar menurut Bloom dalam Rusmono, (2012) merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau bisa juga dikatakan sebagai tingkat kemampuan yang diperoleh siswa dalam mempelajari dan memahami kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui dengan membandingkan tingkah laku seorang siswa sebelum belajar dengan tingkah lakunya setelah belajar, seperti yang diungkapkan oleh Sagala (2009 : 12) dimana seharusnya keberhasilan suatu program pengajaran diukur berdasarkan tingkatan perbedaan cara berfikir, merasa dan berbuat para pelajar sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa. Dengan kata lain, bila suatu kegiatan belajar telah berhasil, maka seharusnya berubah pulalah cara-cara pendekatan pelajar yang bersangkutan dalam menghadapi tugas-tugas selanjutnya.

Definisi hasil belajar juga dikemukakan oleh Aqib (2002 : 48) dimana, hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku si objek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang dan perubahan tingkah

laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan – kecenderungan respons bawaan, kematangan, atau keadaan temporer dari subjek (misalnya, keletihan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh pembelajaran setelah menerima pengalaman belajarnya. Jadi maksud hasil belajar disini adalah nilai tes PKn yang diberikan guru sebagai hasil belajar siswa. Suatu proses belajar dianggap berhasil ditandai dengan indikator sebagai berikut: daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok, perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran / instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

1. Hasil belajar kognitif

- a. Mengingat (*Remember*), yaitu kemampuan manusia berupa kemampuan untuk memanggil kembali pengetahuan yang relevan yang tersimpan di dalam memori jangka panjang (*long-term memory*).
- b. Memahami (*understand*) seseorang dapat dikatakan memahami bila dia mampu membangun pengertian dari pesan pembelajaran dalam bentuk komunikasi lisan, tertulis maupun gambar.

- c. Menerapkan (*apply*) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan atau menggunakan suatu prosedur pada situasi baru yang di sediakan.
- d. Menganalisis, adalah kemampuan seseorang untuk mengurai suatu material menjadi bagian-bagian yang penyusunannya dan dapat menentukan bagian masing-masing bagian berhubungan satu sama lain untu membangun suatu struktur atau mencapai suatu tujuan tertentu.
- e. Mengevaluasi adalah kemmpuan seseorang untuk membuat keputusan berdasarkan pada kriteria atau standar.
- f. Menyiptakan adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga koheren atau dapat berfungsi. Menyiptakan juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali unsur-unsur atau bagian ke dalam pola atau struktur baru.

2. Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor adalah suatu keterampilan yang dapat dilakukan oleh seseorang dengan melibatkan koordinasi antara indera dan otot. Keterampilan ini telah dikembangkan semenjak bayi. Pada awalnya seorang bayi memegang menggunakan telapak tangan, dalam perkembangan berubah menggunakan jari-jarinya. Keterampilan psikomotorik ini dicapai seseorang secara berurutan, oleh karena itu pada pemeriksaan bayi dikembangkan panduan pengamatan terhadap

perkembangan kemampuan ini. Di dalam pendidikan di sekolah asesmen psikomotorik ini juga dilakukan dengan cara yang sama. Siswa diminta melakukan gerakan tertentu atau menggunakan alat tertentu, kemudian siswa tersebut diamati kemampuannya.

3. Hasil Belajar Afektif

- a. Menerima (*receiving*). Individu yang telah mencapai tingkat ini merasa sadar untuk menerima rangsangan/gejala (misalnya petunjuk guru, buku pelajaran, kegiatan kelas). Sebagai contoh tentang kesadaran siswa akan kewajibannya. Adapun sikap menerima ini dibagi lagi menjadi: (a) *awareness*, yaitu menyadari perasaan orang lain, (b) *willing to receive*, dengan penuh perhatian mendengar orang lain bicara, dan (c) *controlled or selected attention*, yaitu memilih/memberikan perhatian terhadap rangsangan tertentu saja.
- b. Memberi tanggapan (*responding*). Seseorang yang telah mencapai tingkat ini, tidak hanya memberi perhatian, tetapi juga memberikan reaksi terhadap suatu gejala. Hasil belajar yang diharapkan misalnya: seseorang merasa terbebani bila kepadanya diberikan tugas sekolah. *Responding* dibagikan menjadi tiga kategori: (a) *asquiescence in repnding*, mentaati /mematuhi aturan/perintah, (b) *willing to reswpond*, melaksanakan tugas, (c) *satisfaction in respond*, berpartisipasi di dalam suatu kegiatan.

- c. Menghargai (*valuing*) pada tingkat ini seseorang mengakui bahwa gejala, benda, tingkah laku mempunyai nilai. Kosep nilai ini merupakan hasil pengalaman. Mengambil tanggung jawab, menghargai suatu tugas merupakan contoh dari kategori ini. Dalam pembelajaran dapat dilihat misalnya dalam keaktifan siswa dalam membantu teman lain. Ada tiga subkategori yaitu: (a) *acceptance of value*, menerima pendapat tentang pentingnya tujuan, (b) *preference of value*, menghargai peranan aktif dan masyarakat, (c) *committmen*, setia pada tujuan yang telah ditetapkan.
- d. Pengorganisasian (*organizing*) di dalam kegiatan pembelajaran sikap siswa pada tingkat ini diharapkan mengenal tanggung jawab, mengorganisasi tugas-tugas, mengembangkan rencana pekerjaan
- e. Karakteristik sistem nilai (*characterzation by a value*) merupakan integrasi dari kepercayaan, fikiran, ide, dan sikap ke dalam pandangan hidup. Pada saat ini seseorang akan mampu mengontrol diri, stabil dalam jagka waktu panjang. Dari segi belajar pada tahap ini siswa telah memiliki tingkah laku yang khas.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada

budaya bangsa indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan, dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, yaitu konsep, visi dan misi serta tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan itu sendiri.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pendidikan kewarganegaraan suatu bidang kajian objek telah kebijakan dan kebudayaan kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kulikuler kewarganegaraan, aktifitas sosial/struktural dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

1. Hakikat dan Tujuan Pembelajaran PKN

Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan agar siswa memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir. Pola sikap dan perilaku sebagai pola tindakan yang cinta tanah air berdasarkan pancasila. Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006:30) pendidikan kewarganegaraan adalah:

“mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat terarah, sehingga perlu adanya suatu dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, adapun tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006:31) adalah sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menggapai isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan kewarganegaraan yang berhasil mencapai tujuan-tujuan sebagaimana yang dimaksud akan menumbuhkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari siswa, yaitu keimanan kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi luhur, rasional dan dinamis, profesional dan aktif.

2. Visi dan Misi Pembelajaran PKn

Watak atau karakter kewarganegaraan sesungguhnya merupakan hal yang paling penting dalam mata pelajaran pendidikan

kewarganegaraan. Dimensi ini dapat dipandang sebagai muara dari pengembangan keduadimensi sebelumnya, berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006:31), terdapat visi dan misi pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. Visi pendidikan kewarganegaraan adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warganegara.
- b. Misi pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajiban dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan UUD 1945.

Rumusan tersebut sejalan dengan aspek-aspek kompetensi yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Aspek-aspek kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*) dan watak atau karakter kewarganegaraan (*Civic Dispositions*).

3. Landasan Pembelajaran PKn

Landasan pendidikan kewarganegaraan adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman. Dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, beberapa ruang lingkup yang termasuk didalamnya, menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006:30) adalah:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai

bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik indonesia, keterbukaan dan jaminan keadaan.

- b. Norma, hukum dan perturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
- e. Konstitusi warga negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

Beberapa hal yang menjadi ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan ini menjadi tatanan konseptual yang menggambarkan keseluruhan upaya sistematis dan sistematis untuk mengembangkan cita-cita, nilai, prinsip, dan pola perilaku dalam diri individu warganegara, dalam tatanan iklim yang kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga pada gilirannya kelak secara bersama-sama

dapat memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya masyarakat Indonesia seutuhnya.

D. Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar PKn

Dewasa ini hakekatnya pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa berarti pendekatan pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan aktifitas belajar seoptimal mungkin. Kondisi ini tentunya memberikan peluang kepada siswa untuk menguasai berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) merupakan suatu penerapan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mengaitkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan situasi masalah dunia nyata siswa. Selain itu, penerapan pendekatan kontekstual juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data,

menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, mempresentasikan, berdiskusi, dan membuat laporan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dapat memberikan pengalaman yang kaya pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkan dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari.

