

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di lingkungan masyarakat, guru adalah salah satu pekerjaan yang sudah lama dikenal dan tetap akan dibutuhkan. Terutama masyarakat yang sudah semakin maju, yang ditandai dengan sifat rasional dalam berkarya, mengutamakan efisiensi, menuntut disiplin sosial dan kemampuan kerja sama atau berorganisasi yang tinggi diantara warganya, serta menuntut warganya untuk menguasai ilmu dan teknologi untuk dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Dengan demikian, masyarakat modern semakin merasakan mutlaknya jasa guru. Para ahli pendidikan umumnya menjadikan jabatan guru sebagai pekerjaan profesional yaitu pekerjaan yang hanya dapat dilakukan oleh mereka yang khusus dipersiapkan dan bukan pekerjaan yang dilakukan oleh mereka yang karena tidak dapat memperoleh pekerjaan lain.

Jauh sebelum ada kebijakan nasional, guru sebagai jabatan yang dituntut memiliki empat kompetensi: kompetensi personal, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Selain memiliki keempat kompetensi tersebut, sebagai seorang pendidik juga harus memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan media dan model pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menghadirkan timbal-balik antara guru dengan siswa.

Seperti yang pernah dirasakan langsung oleh peneliti ketika melaksanakan kegiatan magang, peneliti menemukan masih ada siswa yang belum mampu mengemukakan argumen atau pendapatnya ketika melakukan praktik debat. Sehingga memberikan dampak berupa nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang tidak tergapai.

Peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia dari SMK Multi Karya dan memperoleh hasil bahwa dari 35 siswa hanya 57,15% siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 42,85% masih belum lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan siswa mengalami kesulitan-kesulitan berdebat, antara lain: (1) siswa sulit menuangkan argumen dalam berdebat, (2) siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan berargumentasi, (3) memecahkan masalah, serta (4) menyampaikan argumentasi secara sistematis dan menarik.

Selain pentingnya media sebagai penunjang proses pembelajaran, model pembelajaran yang dilaksanakan atau digunakan oleh pendidikan juga dapat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan. Sejalan dengan pendapat Akbar dalam (Luqman: 2017) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kurang menyenangkan yang berakibat pada kurang tertariknya siswa pada mata pelajaran bahkan meremehkannya. Hal tersebut disebabkan materi yang belum utuh, tidak progresif, dan proses pembelajaran yang belum tertata dengan baik.

Dikutip dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) telah merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pasal 3 UU tersebut menyatakan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Menurut Hasan dalam (Maunah: 2015) pasal tersebut merupakan dasar bagi pengembangan pendidikan karakter untuk pembentukan karakter manusia khususnya generasi muda. Pembinaan karakter manusia selaku generasi muda dapat ditempuh dengan berbagai upaya, termasuk melalui pendidikan yang dilakukan secara terprogram, bertahap, dan berkesinambungan.

Salah satu upaya yang digunakan adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Project Citizen* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Luqman (2017) menyatakan model pembelajaran *Project Citizen* dirancang dalam rancangan pembelajaran yang memadukan secara sinergis model-model pemecahan masalah, penelitian sosial, partisipasi sosial, belajar kelompok, dialog mendalam dan berpikir kritis serta kreatif, klarifikasi nilai, dan pembelajaran demokratis.

Sudrajat (2016) mengemukakan bahwa,

Project Citizen pada dasarnya dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif. Pendekatan pembelajaran yang disarankan untuk dikembangkan adalah yang berorientasi pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah atau *“criticalthinking-oriented and problem solving-oriented model”* dengan cara melibatkan peserta didik melalui suatu *“praktik-belajar”* yang secara prosedural menerapkan langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Kompetensi dasar (KD) nomor 4.13 dengan penjabaran yakni “mengembangkan permasalahan/isu dan dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.” Materi dalam kompetensi dasar ini akan memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan argumentasi, pemecahan masalah, dan penyampaian pendapat secara sistematis dan menarik. Juga menjadi alasan peneliti untuk menerapkan model pembelajaran *Project Citizen* dan menstimulus peserta didik melalui tayangan siaran video Mata Najwa episode “Ujian Reformasi” sebagai media yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan materi debat. Media ini sekaligus menjadi pembeda yang signifikan dari penelitian lain mengenai *Project Citizen* yang sudah ada terlebih dahulu.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Citizen* berhasil memengaruhi proses pembelajaran. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Luqman (2017) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa*”. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Citizen* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata butir soal yang mencerminkan keterampilan berpikir kritis yaitu 9,60; juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan rata-rata butir soal yang mencerminkan keterampilan berpikir kreatif yaitu 4,80.

Model yang sama juga pernah digunakan oleh Rahmat Sudrajat (2016) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen Terhadap*

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn SMA Di Kota Semarang. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penerapan model *Project Citizen* memberikan sumbangan sebesar 14.3 persen pada kelas uji coba di SMA Kesatrian 1 Semarang dan sebesar 10.2 persen pada kelas kelas kontrol terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa. Sedangkan, di SMA Negeri 3 Semarang penerapan model *Project Citizen* memberikan sumbangan sebesar 18.3 persen pada kelas uji coba dan sebesar 15.2 persen pada kelas-kelas kontrol terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa.

Oleh sebab itu, dikarenakan pemaparan yang tertulis diatas, peneliti tertarik dengan penelitian yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Project Citizen Terhadap Kemampuan Berdebat Berbantuan Media Video Siaran Mata Najwa Episode “Ujian Reformasi” pada Siswa Kelas X SMK Multi Karya*”, sebagai media pembelajaran yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. siswa kurang mampu melakukan kegiatan praktik debat
2. siswa sulit mengembangkan kemampuan berargumentasi serta menyampaikan argumentasi secara sistematis dan menarik
3. model pembelajaran *project citizen* memungkinkan untuk mengatasi permasalahan kemampuan berdebat siswa

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada masalah: kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam berdebat, oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran *Project Citizen* untuk meningkatkan kemampuan berdebat berbantuan media video siaran mata najwa episode “ujian reformasi” pada siswa kelas X SMK Multi Karya Medan tahun pembelajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dituliskan diatas, maka rumusan masalah yang akan menjadi kajian penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berdebat siswa kelas X menggunakan model pembelajaran konvensional tahun pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan berdebat siswa kelas X menggunakan model pembelajaran *Project Citizen* berbantuan media video siaran mata najwa episode ‘ujian reformasi’ tahun pembelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *project citizen* terhadap kemampuan berdebat berbantuan media video siaran mata najwa episode ‘ujian reformasi’ tahun pembelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berdebat siswa kelas X menggunakan model pembelajaran konvensional tahun pembelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berdebat siswa kelas X menggunakan model pembelajaran *Project Citizen* berbantuan media video siaran mata najwa episode ‘ujian reformasi’ tahun pembelajaran 2019/2020.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *project citizen* terhadap kemampuan berdebat menggunakan media video siaran mata najwa episode ‘ujian reformasi’ tahun pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperluas wawasan dan khasanah keilmuan bahasa Indonesia dan dapat mendukung teori tentang hasil belajar, khususnya pembelajaran kemampuan mengembangkan isu/permasalahan yang dilengkapi argumen dalam berdebat dengan penerapan model pembelajaran *Project Citizen* dengan memanfaatkan video siaran Mata Najwa episode “Ujian Reformasi” sebagai media yang digunakan untuk menstimulus siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Project Citizen* dengan video siaran Mata Najwa episode “Ujian Reformasi” sebagai media

diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan berdebat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan guru terhadap model pembelajaran dan media yang tepat dalam pembelajaran berdebat, sehingga guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru dalam mengajarkan materi debat juga sebagai referensi bagi pihak sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga sekolah lebih selektif terhadap perubahan serta pembaharuan dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi peneliti untuk menggali pengetahuan mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan yang dinamis, guna menambah wawasan dan pengalaman sehingga akan tercipta guru yang profesional guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, juga dapat menjadi acuan peneliti dalam melakukan pengajaran yang baik dan melakukan penelitian lanjutan.