

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, PPKn, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik diajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut<sup>1</sup>. Teknologi membantu manusia untuk menciptakan sebuah inovasi yang dapat membantu keseharian manusia sehari-hari dan mempermudah sebuah pekerjaan yang sangat menguras tenaga.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang seiring dengan adanya globalisasi, penyampaian informasi dan interaksi berjalan dengan begitu cepat. Menurut Sharon (2011:11) belajar memanfaatkan teknologi dan media pengajaran memberikan perkakas untuk melibatkan siswa dalam belajar. Sebagai seorang guru harus mampu memilih teknologi dan media terbaik bagi siswa. Persaingan yang terjadi semakin menumbuhkan kompetisi antar bangsa, oleh karena itu dituntut untuk mengembangkan sumber daya manusia. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan membantu kegiatan dengan

begitu cepat, tepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat juga mempengaruhi banyak aspek kehidupan dan menciptakan budaya yang baru bagi masyarakat serta mengubah paradigma masyarakat dalam mencari informasi yang tidak hanya dari media cetak, televisi, radio tetapi juga menjadikan teknologi serta internet menjadi sumber informasi utama bagi masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat pesat dalam dunia pendidikan di Indonesia. Dengan adanya perkembangan teknologi sehingga membawa dampak yang positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu proses komunikasi dalam penyampaian informasi serta ilmu pengetahuan dapat terlaksana lebih cepat dan melancarkan segala sesuatu dari yang bersifat pribadi sampai yang bersifat sosial. Namun adapun yang menjadi dampak negatifnya adalah begitu derasnya arus budaya asing yang telah masuk ke Indonesia sehingga mengikis nilai-nilai budaya tradisional yang sudah ada di Indonesia.

Seiringan dengan perkembangan IPTEK, bahwa fenomena yang muncul dalam pemanfaatan internet untuk pendidikan di Indonesia berkembang menjadi pusat perhatian para pakar teknologi informasi di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, maka kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis IT tidak terelakkan lagi khususnya di internet yang memungkinkan pengembangan layanan informasi yang menjadi lebih baik lagi dalam dunia pendidikan. Menurut Wina (2017:198) dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi di monopoli oleh adanya kehadiran guru di kelas.

Siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Layanan pendidikan dapat dilaksanakan melalui sarana fasilitas internet, yaitu berupa materi pembelajaran secara online dan materi yang bisa diakses oleh siapa saja yang membutuhkannya. Media elektronika menjadi akibat dari perkembangan teknologi yang memiliki perhatian yang besar pengaruhnya terhadap pendidikan. Pengaruh yang paling penting yaitu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi didalam pembelajaran yang pada saat ini sudah bergesernya paradigma pembelajaran yang berpusat kepada guru (*Teacher Centered*) menuju pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*Student Centered*).

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki misi membentuk warga negara yang tidak hanya cerdas tetapi juga berkarakter baik. Hal ini sejalan dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang memiliki substansi pengetahuan, nilai, sikap, watak, dan keterampilan memiliki peran sangat penting untuk membentuk warga negara baik. Menurut Anita (2016:10) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu kontribusi pendidikan untuk pembangunan karakteristik, guna membentuk seorang warga negara. Hal ini dilakukan baik melalui pendidikan formal untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa menjadi Warga negara yang cerdas dan baik. Salah satunya keterlibatan warga negara dalam urusan/isu public, Hal ini dikarenakan warga negara yang diharapkan haruslah mampu terlibat dalam dimensi yang lain tidak hanya pada isu-isu kewarganegaraan tetapi juga isu yang lain.

Pembelajaran hakikatnya ialah pemerolehan suatu ketrampilan melalui pelajaran, pengalaman dan pengajaran. Upaya tersebut dimaksudkan bahwa setiap

siswa belajar melibatkan diri dalam kehidupannya dengan mampu mengembangkan tiga kompetensi kewarganegaraan sekaligus yang meliputi *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition*. Peluang pengembangan keterampilan berpikir dan bersikap untuk menjadikan warga negara yang baik dalam mata pelajaran PPKn ternyata kurang direspons secara maksimal oleh guru. Keterampilan berpikir di tingkat pendidikan Menengah Pertama belum tertangani secara sistematis dan masih dilaksanakan secara parsial. Sebagai akibatnya, kemampuan berpikir lulusan pendidikan Menengah Pertama sangat rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif lulusan pendidikan tersebut perlu menjadi bahan kajian sendiri. Jika dasar berpikir tidak dikuasai dengan baik, maka dampaknya dirasakan sampai jenjang pendidikan selanjutnya.

Proses belajar mengajar didominasi dengan tuntutan untuk menghafalkan dan menguasai pelajaran sebanyak mungkin guna menghadapi ujian, dimana pada kesempatan tersebut anak didik harus mengeluarkan apa yang telah dihafalkan. Kualitas pembelajaran merupakan faktor yang menentukan peningkatan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, dan iklim pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar optimal. Oleh karena itu peningkatan kualitas pembelajaran harus diperhatikan dengan seksama karena merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. masalah lemahnya proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini dapat terlihat dari pembelajaran PPKn masih didominasi sistem konvensional.

Pembelajaran kurang menyenangkan yang berakibat pada kurang tertariknya siswa pada mata pelajaran bahkan meremehkannya. Hal tersebut disebabkan materi yang belum utuh, tidak progresif, dan belum tertata dengan baik. Pendidikan PPKn terjebak dan telah terpeleset pada ranah kognitif, yang seharusnya memperhatikan keseimbangan ranah kognitif, afektif, psikomotor. Masih belum berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran yang didesain oleh guru. Proses pembelajaran belum dirancang untuk melatih siswa mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan solusi maupun mencari alasan yang mendukung serta menarik kesimpulan. Selain itu, siswa juga belum dilatih dan dibiasakan mengemukakan gagasan-gagasan baru dalam menyelesaikan masalah.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung membelenggu kreativitas dan daya inovatif siswa. Proses pembelajaran di kelas sangat terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tidak muncul. Sebagai akibatnya, kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran daripada pembelajaran. Proses pembelajaran yang memperlakukan siswa sebagai objek atau klien, sedangkan guru sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan menyebabkan praktik Pembelajaran menjauhkan dari kehidupan riil yang ada di luar sekolah.

Model pembelajaran suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*).

Keberhasilan dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran (*instruction method*) merupakan akumulasi konsep-konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Keduanya merupakan perpaduan dalam sistem pembelajaran yang melibatkan siswa, tujuan, materi, fasilitas, prosedur, alat atau media yang digunakan. Arti penting dari metode pembelajaran sangat tergantung dari metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Dalam hal ini masih banyak guru yang belum menerapkan berbagai model pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis *e-learning* dan Jaringan Pembelajaran elektronik atau *e-Learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet, konsep belajar dan mengajar ini sebenarnya bukanlah barang baru, bukan juga ide ataupun pemikiran baru, bahkan sudah berkembang sejak beberapa dasawarsa lalu. Secara global Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan seringkali diartikan hanya sebagai

*e-Learning* atau *Distance Learning*. Perkembangan Konsep *E-Learning* ini ditandai dengan munculnya situs-situs yang melayani proses belajar mengajar dengan berbasis komputer dan jaringan sejak era 15 tahun yang lalu di seluruh pelosok Internet dari yang gratis maupun yang komersial.

Konsep pembelajaran dengan menggunakan Komputer dan Jaringan memungkinkan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja dimana guru secara terpusat memberikan pelajaran secara searah, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi dengan sesamanya kapan dan dimana saja dengan cara akses ke sistem yang tersedia secara online. Sistem seperti ini tidak saja akan menambah pengetahuan seluruh siswa, akan tetapi juga akan turut membantu meringankan beban guru dalam proses belajar-mengajar, karena dalam sistem ini beberapa fungsi guru dapat diambil alih dalam suatu program komputer. Di samping itu, hasil dari proses dan hasil dari belajar-mengajar bisa disimpan datanya di dalam bentuk database, yang bisa dimanfaatkan untuk mengulang kembali proses belajar-mengajar yang lalu sebagai rujukan, sehingga bisa dihasilkan sajian materi pelajaran yang lebih baik lagi.

Pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-learning* yang salah satunya melalui web based learning akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses instruksional dan pembelajaran akan dilakukan, serta hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik oleh siswa, guru, dan

penyelenggara pendidikan. Penggunaan media seperti *e-learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar yang sering dijumpai, karena penggunaan media ini memungkinkan mengajarkan seorang siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Selain itu dengan pembelajaran *e-learning* juga diharapkan kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai.

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Hasil belajar merupakan perubahan yang ada pada diri peserta didik baik tingkah laku ataupun lainnya yang muncul akibat dari adanya proses pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor. Sebagai seorang guru haruslah dapat memahami tingkah laku dan karakteristik dari setiap individu siswanya agar dapat mencapai suatu pembelajaran yang berkualitas dan mendapatkan hasil belajar baik. Dengan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang bagus maka tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan pun akan tercapai.

Pembelajaran konvensional yaitu bersifat satu arah, dimana kurangnya interaksi antara guru dan siswa dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja

sehingga siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Hal ini terjadi dilihat dari beberapa nilai siswa masih belum maksimal. Peran guru seharusnya menciptakan situasi yang bisa memaksimalkan proses pembelajaran, siswa harus diajak aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran terlihat ketika dapat memilih model, strategi, pendekatan dan media yang sesuai dengan penyajian materi yang akan diajarkan. Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu yang sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi para peserta didik.

Namun pada kenyataannya sekarang, salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini dapat terlihat dari pembelajaran PPKn masih didominasi sistem konvensional. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak mengaitkan materi dengan realita kehidupan siswa, tidak kontekstual, lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal bukan berpikir, kreatif, kritis dan analitis, bahkan menimbulkan sikap apatis siswa dan menganggap enteng dan kurang menarik. Kondisi semacam ini tidak sejalan dengan semangat untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan membawa pengaruh pada kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn menjadi target setiap guru untuk menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran dalam hal ini Pembelajaran yang baik harus mampu mengajak peran serta siswa secara aktif dan mampu memberikan perspektif cara berpikir yang lebih luas secara rasional. Ide-

ide kreatif dan berpikir *argumentative* akan muncul apabila siswa diberikan proses belajar dan aktivitas yang melibatkan mereka baik di dalam dan luar kelas. Secara mendasar model pembelajaran *Project Citizen* mengaktifkan siswa di dalam dan di luar kelas, sehingga sikap mental dan kemampuan untuk mencari solusi alternatif menjadi poin utama yang harus diperhatikan. Akhir pada model belajar ini adalah menyediakan alternatif kajian atau kebijakan baru yang dapat disampaikan kepada pemerintah dan pemangku kepentingan di daerah masing-masing.

Partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran di dalam mencari dan menggali informasi merupakan konsep inti dari *Project Citizen* sehingga siswa terbiasa untuk mengemukakan konsep dan uraian berdasarkan data dan fakta maupun hasil wawancara yang didapatkan. Secara tidak langsung, *Project Citizen* melatih siswa untuk memiliki sikap tanggung jawab selaku warga negara dengan memperhatikan aspek-aspek yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Kepedulian, sikap simpati dan empati tidak terlepas dari konsep belajar bersama-sama baik di dalam dan luar kelas. Seluruh siswa di dalam kelompok memiliki peran masing-masing di dalam menyelesaikan tugas masing-masing yang menjadi tanggung jawab setiap anggota kelompok. Peran-peran tersebut sedikit demi sedikit diupayakan dan diarahkan oleh guru dengan mengimplementasikan konsep belajar yang menyenangkan di dalam kelas sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka masing-masing.

*Project Citizen* bertujuan agar siswa berkembang secara positif dan demokratis terlebih di dalam akselerasi era industri 4.0 dengan memaksimalkan

penggunaan sumber belajar yang relevan di dalam aplikasi era industri 4.0. Sumber belajar dan aktivitas siswa tetap berpedoman bahwa aksi dan kerja kelompok siswa adalah untuk membentuk diri siswa lebih berkarakter berdasarkan karakter masyarakat Indonesia yang berbudi luhur dan hidup bergotong royong (social cohesion). Era industry, informasi, dan teknologi yang semakin maju tidak meninggalkan ciri khas kepribadian bangsa Indonesia, justru perkembangan tersebut mendorong kolaborasi antara sumber belajar, aktivitas siswa dengan mengadaptasi indikator-indikator pada era industri 4.0.

Implementasi Project Citizen di dalam kelas pendidikan pancasila dan kewarganegaraan selain dapat mendekatkan komunikasi antara guru bersama-sama dengan siswa, model belajar ini mampu memberikan suasana belajar yang berbeda kepada siswa. *Project Citizen* sangat tepat diberikan pada usia sekolah menengah, karena pada usia ini siswa mulai mengembangkan peran dan tanggung jawab moral selaku individu untuk memahami apa yang terjadi di sekitar siswa dan permasalahan yang ada di masyarakat. Secara ideal, Project Citizen harus menyediakan ruang partisipasi dan pengalaman praktis bagi siswa sesuai dengan kompetensi dan kemampuan diri siswa itu sendiri agar siswa dapat mengenal peran, tugas, dan fungsi di dalam kehidupan masyarakat. Artikel ini mengeksplorasi keterlibatan berbagai elemen di dalam proses pembelajaran dikelas pendidikan kewarganegaraan dengan mengimplementasikan model belajar *Project Citizen*.

SMP N 2 Siantar adalah salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Simalungun. Sekolah ini beralamat di jalan Hj, Ulakma Sinaga, Kecamatan

Siantar, Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatera Utara. Dengan observasi serta memberikan angket pendahuluan kebutuhan kepada siswa dan guru yang dilakukan bahwa memang sangat diperlukan pembelajaran berbasis *E-learning* untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Namun guru-guru yang ada di sekolah masih belum paham akan pembelajaran *E-learning* serta belum ada kemampuan untuk mengelolanya, dan SMP Negeri 2 Siantar belum memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran *E-learning* yaitu laboratorium komputer dan akses internet. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak mengaitkan materi dengan realita kehidupan siswa, tidak kontekstual, lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal bukan berpikir, kreatif, kritis dan analitis, bahkan menimbulkan sikap apatis siswa dan menganggap enteng dan kurang menarik. Kondisi semacam ini tidak sejalan dengan semangat untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan membawa pengaruh pada kualitas proses dan hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk diterapkan di sekolah. Strategi pembelajaran yang sesuai yaitu strategi pembelajaran yang tidak lagi menempatkan siswa sebagai objek dalam pembelajaran. Siswa diberikan keleluasaan untuk dapat mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student centered*) adalah strategi pembelajaran berbasis *Project Citizen*. Strategi ini

mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran. Prinsip-prinsip dasar pembelajaran dimaksud adalah belajar siswa aktif (*student active learning*), kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif (*reaktive teaching*).

Kualitas pembelajaran merupakan faktor yang menentukan peningkatan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, dan iklim pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran harus diperhatikan dengan seksama karena merupakan salah satu faktor penunjang peningkatan mutu pendidikan.

Data hasil belajar peserta didik pada semester ganjil T.A 2022/2023 belum menunjukkan hasil yang maksimal karena masih ada beberapa nilai peserta didik masih berada dibawah rata-rata KKM yaitu 70 (Tujuh Puluh). Adapun data hasil belajar siswa kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Hasil Ujian Semester Ganjil T.A 2022/2023 Mata pelajaran PPK-n SMP Negeri 2 Siantar, Kec. Siantar, Kab, Simalungun**

Rentang Nilai	0-69,5	70,00-74,9	75,0-84,9	85,0-100
Jumlah Siswa	38	13	8	5
Persentase	53%	20%	12%	7%
Keterangan	Tidak Tuntas		Tuntas	

Sumber : Daftar Kumpulan Nilai Semester kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tergolong belum maksimal dikarenakan sebagian nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM. Belum maksimal nya perolehan nilai siswa tersebut kemungkinan disebabkan

masih rendahnya penguasaan materi dari siswa dan disamping itu kegiatan pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Siantar masih berjalan secara konvensional. Guru masih menggunakan kegiatan ceramah dan masih menggunakan *teacher centered*. Dari observasi yang dilakukan ditemukan bahwa guru lebih menggunakan satu teknik penyampaian dan latihan latihan yang biasa dilakukan. Penerapan pembelajaran konvensional dianggap para pendidik sudah efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam hal mencapai penilaian siswa sesuai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Peranginangin, Barus, Gulo (2020:45) yang mengatakan bahwa masih banyaknya guru yang melaksanakan pembelajaran dengan hanya berorientasi penyampaian materi kepada siswa. Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas. Atas pemikiran ini, guru banyak memilih teknik ceramah, latihan dan penugasan, akibatnya pembelajaran menjadi monoton, kurang merangsang perkembangan potensi anak, kurang memotivasi anak untuk berprestasi sehingga berdampak kepada belum maksimalnya hasil belajar siswa. Penelitian Luqman (2017:44) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Citizen* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang dilakukan melalui enam langkah, yaitu: mengidentifikasi masalah; memilih masalah; mengumpulkan informasi; mengembangkan portofolio; menyajikan portofolio; dan refleksi pada pengalaman belajar.

Penerapan model pembelajaran Project Citizen dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Sejalan juga dengan penelitian Ulfah (2017:135) penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Project Citizen dalam pembelajaran PKn di kelas mengalami peningkatan. penelitian tersebut menyatakan bahwa model Project Citizen dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. Dengan demikian peneliti merekomendasikan model Project Citizen sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Atas dasar kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar menjadi “subjek pembelajaran yang kuat” (*powerful learning area*) yang secara kurikuler ditandai oleh pengalaman belajar secara kontekstual dengan ciri: pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful*), terintegrasi (*integrated*), berbasis nilai (*value-based*), menantang (*challenging*), dan mengaktifkan (*activating*). Salah satu model adaptif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Praktik Belajar Kewarganegaraan (*Project Citizen*). Dalam pembelajaran menggunakan *Project Citizen* siswa diajak untuk memecahkan masalah riil dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di sini siswa belajar menemukan alternatif pemecahan masalah. Di samping itu, siswa juga mengembangkan proses penalaran dan klarifikasi nilai. Kemudian siswa mengembangkan usul kebijakan publik dan mengusulkan rencana tindakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan **Model Pembelajaran *Project Citizen* Berbasis *E-Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Siantar.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat ditarik yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 2 Siantar saat ini masih bersifat konvensional dan pembelajaran konvensional lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif dalam mentransfer pengetahuan.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar belum maksimal dan beberapa belum mencapai KKM.
3. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran PPKn.
4. Guru belum mengetahui dan memahami model pembelajaran *Project Citizen* dalam pembelajaran PPKn.
5. Siswa masih awam dalam menggunakan fasilitas internet dalam pembelajaran.
6. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
7. Model pembelajaran berbasis *E-learning* belum dikembangkan di sekolah SMP Negeri 2 Siantar.
8. Kurangnya pengembangan model pembelajaran berbasis *E-learning* di sekolah SMP Negeri 2 Siantar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

9. Guru masih awam dalam penggunaan model pembelajaran berbasis *E-learning*

### 1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di atas, maka masalah yang muncul sangat luas sehingga perlu pembatasan masalah. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan model pembelajaran berbasis *E-learning* ini dibatasi pada ruang lingkup yang mampu dijangkau oleh peneliti. Maka dapat ditarik yang menjadi batasan masalah penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan Model pembelajaran *Project Citizen* berbasis *E-learning* dengan media *Google Classroom* pada peserta didik kelas VIII di sekolah SMP Negeri 2 Siantar.
2. Pengembangan model pembelajaran *Project Citizen* berbasis *E-learning* pada mata pelajaran PPKn pada materi Semangat dan Komitmen Kebangsaan untuk memperkuat NKRI.
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui Hasil Belajar pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada di atas, maka dapat ditarik yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran "*Project Citizen*" berbasis *E-learning* layak digunakan pada mata pelajaran PPKn dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar?

2. Apakah model pembelajaran “*Project Citizen*” berbasis *E-learning* efektif digunakan pada mata pelajaran PPKn dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran “*Project Citizen*” berbasis *E-learning* digunakan pada mata pelajaran PPKn dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar?
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran “*Project Citizen*” berbasis *E-learning* digunakan pada mata pelajaran PPKn dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktik. Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan dalam pengetahuan Teknologi pendidikan pada kawasan desain, pengembangan model pembelajaran berbasis *E-learning*.
2. Secara Praktik.
  - a. Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik serta berguna dengan metode metode pembelajaran yang baru sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

- b. Bagi guru, yaitu berguna untuk membantu memecahkan masalah belajar dengan model pembelajaran berbasis *E-learning* untuk meningkatkan hasil belajar PPKN siswa dan meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.
- c. Bagi Sekolah, memberikan kontribusi dengan adanya sebuah produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran berbasis *E-learning*

