

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini merupakan era globalisasi, dimana dunia sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan. Kondisi tersebut tidak jarang menempatkan manusia dalam posisi yang dilematis, karena di satu sisi manusia mengalami perubahan-perubahan dan kemajuan-kemajuan yang mengagumkan, namun di sisi lain muncul kecemasan-kecemasan sebagai dampak dari perubahan dan kemajuan tersebut. Di era globalisasi, lebih-lebih memasuki era teknologi informasi dan komunikasi, banyak orang yang bingung dan ragu bagaimana harus menghadapi tantangan-tantangan kehidupan.

Era globalisasi bukanlah keadaan yang serba enak yang bisa dihadapi dengan santai dan apatis, melainkan penuh tantangan dan masalah yang berkaitan dengan diri manusia dan lingkungannya. Oleh sebab itu, Sebagai bangsa yang besar, bangsa Indonesia harus dapat berperan serta positif dalam era globalisasi.

Agar intelektualitas dan kredibilitas bangsa dapat tetap berkiprah dan bersaing secara sehat di era globalisasi, peningkatan mutu pendidikan mutlak harus dilakukan. Jika mutu pendidikan meningkat dapat dipastikan bahwa sumber daya manusia Indonesia juga akan mengalami peningkatan.

Terdapat beberapa alternatif upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, diantaranya adalah melalui pendidikan formal di sekolah.

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah tidak hanya berfungsi mengembangkan kecerdasan anak, tetapi juga mengembangkan kepribadian. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pasal di atas menunjukkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia Indonesia yang memiliki kualifikasi tinggi dalam berbagai aspek kehidupan. Maka untuk mengakomodasi tujuan pendidikan nasional tersebut, dibuatlah muatan-muatan wajib dalam kurikulum pendidikan formal. Salah satu muatan wajib dalam kurikulum pendidikan formal, baik di tingkat pendidikan dasar maupun pendidikan menengah adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hal ini tersirat dalam pasal 6 ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut:

Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

1. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia
2. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
3. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
4. Kelompok mata pelajaran estetika
5. Kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan.

Dalam pasal tersebut Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditempatkan pada urutan kedua sebagai mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan formal. Sebagai program kurikuler di persekolahan, PKn memfokuskan diri pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama,

sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mengenai hal ini Somantri (2001: 299) merumuskan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Pendapat Somantri menunjukkan bahwa PKn memiliki hubungan yang erat dengan aspek lain seperti sumber pengetahuan lain dan pengaruh positif dari berbagai lingkungan. Kondisi demikian juga terlihat pada pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran PKn sangat ditentukan oleh komponen-komponen pembelajaran yang terlibat didalamnya, karena tiap komponen pembelajaran kohesif satu sama lain.

Rohani dan Ahmad (1991: 98) menyatakan bahwa “komponen pembelajaran itu meliputi tujuan, bahan, siswa, guru, metode, media, dan evaluasi”. Tanpa memandang rendah komponen lain yang berpengaruh, komponen media mempunyai peranan yang menentukan dalam keberhasilan proses pembelajaran PKn, sebagaimana diungkapkan Hamalik (Arsyad, 2007: 15) bahwa ‘pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa’.

Uraian di atas menjelaskan bahwa media pengajaran sangat bermanfaat bagi suatu proses pembelajaran. Senada dengan Hamalik, Sudjana dan Rivai

(2005: 2) mengemukakan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan akan menguasai tujuan pengajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Hal di atas sejalan dengan pendapat Sadiman (2003: 16), yang mengemukakan bahwa media pengajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

Memperluas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dan lingkungan dengan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan mintanya.

Pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pengajaran memberikan manfaat yang tinggi terhadap peningkatan kualitas suatu proses pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran PKn. Akan tetapi, pada realitanya di lapangan ternyata sampai saat ini, masih terdapat kesan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan rendahnya motivasi belajar siswa. Wahab (2001: 46) mengemukakan kesan itu sebagai berikut:

...sudah cukup lama kita mengetahui bahwa PPKn adalah pelajaran yang membosankan bahkan cenderung “tidak disukai” siswa karena materi dan metodenya memang tidak menantang siswa secara intelektual, disamping amat

syarat dengan pesan-pesan ideologis rezim yang berkuasa yang memang belum sesuai dengan kebutuhan ataupun tingkat perkembangan anak.

Pendapat Wahab tersebut mengindikasikan bahwa PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak menarik bahkan cenderung tidak disenangi siswa. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di lapangan dan penelaahan terhadap data sekunder hasil penelitian para peneliti pendahulu, kondisi PKn yang demikian disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya, guru PKn di lapangan kurang dapat memanfaatkan media pengajaran dengan baik. Mengenai hal ini, dalam Skripsinya, Wisudawaty (2005: 3-4) menyatakan bahwa kesan rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh dua faktor utama. Faktor pertama adalah banyak guru PKn yang kurang dapat memanfaatkan media pengajaran untuk dapat mempermudah menyampaikan materi. Guru PKn sudah merasa cukup dengan hanya menggunakan buku pegangan guru (BPG) dan buku teks siswa (BTS), sehingga dalam pembelajaran PKn di Kelas, siswa kurang antusias atau kurang tertarik melaksanakan pembelajaran. Berbeda sekali ketika siswa belajar mata pelajaran eksak, seperti Matematika, Kimia, ataupun Biologi. Biasanya mereka memperlihatkan ketertarikan dan rasa antusias yang besar dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran eksak guru dalam menyampaikan materi banyak mempergunakan media pengajaran, seperti alat peraga, bagan, gambar, poster, slide, film, video dan lain sebagainya. Sehingga pelajaran eksak lebih menarik dan tidak membosankan.

Penyebab kedua adalah metode yang dipakai kurang bervariasi. Jadi, pembelajaran semata-mata merupakan komunikasi verbal melalui kata-kata oleh guru saja (metode ceramah). Padahal apabila dalam proses pembelajaran PKn

guru menggunakan metode yang bervariasi akan memperjelas penyajian pesan yang terdapat dalam materi PKn sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Berkaitan dengan pentingnya media dan metode mengajar, Djahiri (1985: 28) mengemukakan bahwa:

Guru harus memiliki strategi yang merupakan sejumlah metode/cara atau pola dalam mencapai melaksanakan sesuatu atau dalam mengajar sesuatu. Dan guru pun harus menguasai metode mengajar serta dapat menggunakan pendekatan-pendekatan yang baik.

Lebih lanjut Wahab (Wisudawaty, 2005: 4) mengemukakan Bahwa “Penggunaan model dan metode pengajaran yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas”.

Kedua pendapat tersebut menjelaskan bahwa untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang berkualitas, selain menggunakan metode yang baik juga harus disertai dengan penggunaan media yang tepat, benar dan bervariasi. Penggunaan media pengajaran secara tepat, benar dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan atau motivasi belajar siswa, meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pada akhirnya akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada dasarnya uraian di atas menunjukkan adanya suatu permasalahan dimana dalam realitanya dilapangan tidak semua guru PKn dapat memaksimalkan peran media dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan tidak diminati siswa. Padahal menurut para ahli penggunaan media dan metode pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan kualitas suatu proses pembelajaran menjadi jauh lebih baik.

Selain masalah di atas, realita di lapangan juga menunjukkan bahwa guru sebagai pendidik atau pengajar mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Oleh karena itu segala tindakan guru terutama dalam penggunaan media pengajaran harus lebih ditingkatkan, sebab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran.

Para guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan teknologi elektronika yang semakin canggih. Penggunaan teknologi elektronika canggih seperti multimedia berbasis komputer sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media ini masih dianggap mahal, sehingga belum semua sekolah mampu menggunakannya. Akan tetapi dalam beberapa tahun mendatang, biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

Permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian mengenai manfaat penggunaan media pengajaran berbasis teknologi elektronika bagi peningkatan mutu pembelajaran, terutama pada pembelajaran PKn di sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis ilmu dan teknologi (Bintek). Adapun judul yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah **“Manfaat penggunaan Media Pengajaran Bagi peningkatan Mutu Pembelajaran”** (*Studi Deskriptif Analitis Pada Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Komputer di Kelas X SMAN 3 Bandung*).

B. Rumusan dan Pembatasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh sasaran sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Manfaat Penggunaan Media Pengajaran Bagi Peningkatan Mutu Pembelajaran?”

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar lebih spesifik, maka penulis membatasi masalah tersebut pada penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn, terutama yang berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah langkah-langkah persiapan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn?
- b. Bagaimanakah proses penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn?
- c. Bagaimanakah keunggulan dan kelemahan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara aktual dan faktual mengenai sejauh mana manfaat penggunaan media pengajaran bagi peningkatan mutu pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn, terutama yang berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut:

- a. Langkah- langkah persiapan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn.
- b. Proses penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran PKn
- c. Keunggulan dan kelemahan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengembangkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di persekolahan, terutama yang berkenaan dengan peningkatan mutu pembelajaran PKn melalui penggunaan media pengajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi lembaga pendidikan, khususnya sekolah formal dalam memberi masukan kepada tenaga pengajar terutama guru-guru PKn tentang bagaimana menggunakan media pengajaran sebagai alat bantu pembelajaran di kelas dalam rangka menciptakan proses pembelajaran PKn yang berkualitas.

E. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memperoleh kesatuan arti dan pengertian dari judul penelitian ini, perlu kiranya penulis memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Media Pengajaran

“Media pengajaran adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya” (Hamalik, 1994: 6).

2. Pembelajaran

“Pembelajaran adalah proses transaksional yang bersifat timbal balik, baik guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan” (Tim Pengembang MKDU UPI Kurikulum dan Pembelajaran, 2002: 48).

3. Mutu

“Mutu (*quality*) adalah sebuah filsosofis dan metodologis, tentang (ukuran) dan tingkat baik buruk suatu benda, yang membantu institusi untuk merencanakan perubahan dan mengatur agenda rancangan spesifikasi sebuah produk barang dan jasa sesuai dengan fungsi dan penggunaan agenda dalam menghadapi tekanan-tekanan eksternal yang berlebihan” (Mustakim, 2008).

4. Multimedia Berbasis Komputer

“Multimedia Berbasis Komputer adalah teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang interaktif” (Munir, 2008: 234).

5. Pendidikan Kewarganegaraan

“Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945” (Somantri, 2001: 299).

F. Pendekatan, Metode dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Nasution (1996: 5) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai berikut:

Pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Dengan demikian salah satu sifat pendekatan kualitatif adalah sangat deskriptif, artinya dalam penelitian ini diusahakan mengumpulkan data-data deskriptif yang banyak dan dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian, penelitian ini juga tidak menggunakan angka-angka dan statistik, walau tidak menolak data kuantitatif.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis memandang bahwa pendekatan kualitatif sangat tepat untuk digunakan dalam penelitian yang penulis lakukan, karena fokus permasalahan yang akan diteliti memerlukan pengamatan dan penelitian secara mendalam.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis, mengenai metode deskriptif Nazir (1998: 63) menyatakan bahwa:

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau sesuatu pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang terjadi.

Relevan dengan pendapat di atas, metode deskriptif penulis gunakan dalam penelitian ini tidak lain agar penulis dapat mendeskripsikan secara akurat bagaimana keterkaitan antara penggunaan multimedia berbasis komputer dengan peningkatan mutu pembelajaran PKn.

3. Teknik Penelitian

Adapun teknik penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Hadi (Sugiyono, 2008: 203) menyatakan bahwa ‘observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses ingatan dan pengamatan’. Adapun Observasi yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah terhadap penggunaan media pengajaran dalam proses

pembelajaran khususnya terhadap penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran PKn.

b. Wawancara,

“Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*responden*)” (Arikunto, 1997: 145). Dalam implementasinya di lapangan penulis melakukan wawancara kepada guru PKn dan siswa-siswi yang menjadi sasaran penelitian.

c. Studi Literatur

“Studi Literatur adalah teknik penelitian dengan mengumpulkan buku, majalah, liflet, artikel, dan lain lain yang berkenaan dengan masalah dan tujuan penelitian” (Danial dan Wasriah, 2007: 67). Berkaitan dengan studi literatur, dalam penelitian ini penulis membaca, mempelajari dan mengkaji literatur-literatur yang berhubungan dengan media pengajaran dan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran.

d. Studi Dokumentasi

“Studi Dokumentasi adalah pengumpulan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian” (Danial dan Wasriah, 2007: 66). Adapun dokumen yang penulis kumpulkan dalam penelitian ini berupa foto, movie, data sekolah, data online, dan data sekunder.

G. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 3 Bandung, terletak di Jl. Belitung No. 8 kota Bandung Jawa Barat. Penetapan lokasi dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa proses pembelajaran PKn di SMA Negeri 3 Bandung sudah menggunakan multimedia berbasis komputer yang menjadi objek penelitian penulis, oleh sebab itu dipandang tepat untuk mengkaji masalah ini di sekolah tersebut.

2. Subjek penelitian

“Subjek penelitian adalah sumber yang dapat memberikan informasi dipilih secara *purposive* dan bertalian dengan *purpose* atau tujuan tertentu” (Nasution, 1996: 32). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru mata Pelajaran PKn di Kelas X SMA Negeri 3 Bandung. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa guru adalah sebagai pihak yang dapat memberikan informasi berkenaan dengan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran dan bagaimana manfaatnya bagi peningkatan mutu pembelajaran.
- b. Siswa-siswi Kelas X SMA Negeri 3 Bandung. Hal Ini didasarkan pada pertimbangan bahwa proses pembelajaran PKn yang mereka ikuti di kelas X SMA Negeri 3 Bandung telah menggunakan multimedia berbasis komputer.