

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan pra penelitian di kelas VIII-ASMPN 14 Bandung diperoleh fakta bahwa proses pembelajaran PKn masih terpaku pada teori-teori yang dibelajarkan di dalam kelas. Berdasarkan wawancara dengan tenaga pengajar PKn dan peserta didik, mata pelajaran PKn masih terpaku pada teori-teori yang tercantum pada buku, masih jarang nya pembelajaran yang bersifat pengembangan kreativitas peserta didik membuat jiwa kreatif peserta didik kurang terasah karena hanya terpaku pada teori tanpa diterapkan pada satu tugas nyata yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik itu sendiri, padahal pendidik dapat membuat suatu praktek pembuatan film pendek yang diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, sehingga peserta didik bukan hanya dapat memahami teori saja namun juga membuat suatu inovasi yang kreatif. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bukan hanya mengajarkan tentang teori-teori saja, namun juga berperan sebagai media pengembangan kreativitas pada peserta didik. Pada kenyataannya mata pelajaran PKn seringkali disebut sebagai mata pelajaran hafalan dan tidak mengedepankan aspek pengembangan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang masih terpaku pada teori dikarenakan oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

*Pertama*, dilihat dari komponen pendidik, penugasan yang diberikan oleh pendidik lebih dominan menggunakan penugasan konvensional, sehingga menyebabkan peserta didik hanya menghafal teori. Padahal menurut Arsyad (2013, hlm. 19) “dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, materi PKn yang sebagian besar merupakan teori sering membuat pendidik kebingungan dalam pemberian tugas praktek kepada peserta didik. Pemberian tugas

sering kali hanya berupa tugas esai atau pilihan ganda, hal tersebut jelas kurang mengembangkan kreativitas peserta didik.

*Kedua* dilihat dari komponen peserta didik, sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa mata pelajaran PKn hanya mengajarkan teori yang harus dihafal, sehingga menghilangkan tugas lain dari mata pelajaran PKn sebagai media pengembangan kreativitas peserta didik. Dari hasil wawancara dengan peserta didik dapat disimpulkan bahwa penugasan yang konvensional sudah tidak menarik minat peserta didik serta kurang membentuk jiwa kreatif peserta didik

Dari sekian banyak masalah yang ada, peneliti lebih memfokuskan pada penyelesaian kurangnya penugasan yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PKn. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi kependidikan dan media adalah sebagai sarana penyaji ide gagasan dan materi dari poses belajar mengajar tersebut. Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 3 bahwa :

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 Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Untuk mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan fungsi Pendidikan Nasional tersebut khususnya dalam PKn maka dalam proses pembelajarannya harus tercipta iklim yang menarik dan menantang sehingga dapat memancing kreativitas dan jiwa kritis dari peserta didik. Selama ini dalam proses pembelajaran PKn hanya cenderung menekankan pada aspek kognitifnya saja, sehingga terkesan bahwa PKn dijadikan alat indokrinisasi dan target pembelajaran dititik beratkan pada pembelajaran hafalan dan terbatas pada penguasaan materi sehingga membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan. Secara Paragmatik, PKn merupakan suatu pengajaran nilai dan moral serta keyakinan atau prinsip.

sebagaimana yang dikemukakan Djahiri (1996) bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan program pengajaran pendidikan afektif bukanlah semata-mata merupakan alat indoktrinasi yang memaksa peserta didik untuk berbuat seperti robot, melainkan menuntut peserta didik sebagaimana menggunakan akal sehat (*Common Sense*) dan nalarnya dengan didasari nilai-nilai luhur budaya bangsa (hlm. 22).

Dalam suatu proses belajar pembelajaran seorang guru harus memiliki persiapan berupa materi, metode, media, sumber dan evaluasi (M3SE) yang akan diterapkan ketika proses belajar, hal tersebut perlu disiapkan seorang pendidik agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien. “Materi pelajaran merupakan suatu yang disajikan guru, diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan” Ibrahim dan S. Syaodih (2003, hlm. 100). Materi tersebut sangatlah penting karena merupakan hal yang harus disampaikan atau disajikan seorang pendidik kepada peserta didik, namun selain materi kita juga harus memahami metode pembelajaran, Surakhmad (dalam Suryosubroto, 2002, hlm. 148) menegaskan bahwa ‘metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid disekolah’. Jika materi merupakan hal yang akan disampaikan metode merupakan cara penyampaian dari suatu materi, sementara sumber adalah asal materi dan model yang akan dibelajarkan, seperti yang dikemukakan *Association for Education Communication and Tecnology* (ACVT, 1997) dan Banks (1990) (dalam Komalasari 2010, hlm.108) ‘pengertian sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran’.

Salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut maka diperlukan alat untuk mengukur tingkat ketercapaian dari suatu proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan evaluasi, menurut Harjanto (2008, hlm. 277) “secara umum dapat dikatakan evaluasi pengajaran adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum”. Kemudian yang

terakhir namun tidak kalah penting adalah media pembelajaran, media pembelajaran adalah merupakan segala hal atau alat yang dapat membantu proses belajar mengajar. Sementara menurut Hanifah dan Suhana (2012, hlm.60) “media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan pengelihatian (Audio Visual Aid) bagi peserta didik dalam rangka memperoreh pengalaman belajar secara signifikan”. Dari pengertian diatas jelaslah media pembelajaran turut ambil dalam suatu proses pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah film, menurut Amuta (dalam Trianton, 2013, hlm. 2) ‘film bukan semata-mata barang dagangan melainkan alat penerangan dan pendidikan. Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya’.

Seiring dengan kemajuan produksi film indonesia yang semakin pesat dan menarik minat semua golongan seperti yang dikemukakan oleh Effendy (2008, hlm.1) yang mengemukakan bahwa ”Produksi film Indonesia mulai menunjukkan peningkatan. Untuk kurun waktu tahun 2000 sampai 2004”. Peningkatan jumlah produksi tersebut membuktikan bahwa film telah mulai menarik minat banyak golongan, hal itu merupakan bukti bahwa pembuatan film dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat dijadikan suatu media pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2013, hlm.19) ‘bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minta yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar...’. Dengan motivasi yang baik peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi yang diberikan oleh seorang pendidik.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh semua aspek maka diperlukan adanya suatu penugasan yang dapat menuntut keaktifan dari peserta didik, salah satunya adalah menggunakan pembuatan film pendek sebagai media pengembangan kreativitas bagi peserta didik. Jika penggunaannya di terapkan secara tepat dan benar, penugasan pembuatan film pendek tersebut dapat menjadi media pengembangan kreativitas yang efektif bagi peserta didik dan secara tidak langsung

dapat meningkatkan pengembangan peserta didik serta membuat perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, maka secara umum masalah pokok yang diteliti adalah :

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik ?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik?
3. Bagaimana perkembangan kreativitas peserta didik setelah memanfaatkan film pendek dalam pembelajaran PKn ?
4. Bagaimana kendala dan upaya dalam pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka secara umum tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian, agar suatu penelitian dapat terarah dan fokus pada permasalahan yang telah penulis tentukan sebelumnya maka perlu adanya suatu tujuan penelitian. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan media film pendek sebagai media pembelajaran PKn.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui perencanaan pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik
- c. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas peserta didik setelah memanfaatkan film pendek dalam pembelajaran PKn

- d. Untuk mengetahui kendala dan upaya dalam pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran pkn untuk pengembangan kreativitas peserta didik

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PKn. Membuka pula wawasan mengenai film pendek yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan kreativitas peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait, diantaranya :

###### **a. Bagi Sekolah**

Memberikan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan media film pendek untuk pengembangan kreativitas peserta didik.

###### **b. Bagi Pendidik**

Memberikan khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran serta memberi pemahaman akan pentingnya pengembangan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui pembuatan film pendek

###### **c. Bagi Peserta Didik.**

Memberikan pemahaman, pengetahuan dan pengalaman dari pembuatan film pendek sebagai Media Pembelajaran untuk pengembangan kreativitas peserta didik.

#### **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi skripsi initerdiri dari lima bab, yang terdiri atas

1. BAB I Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka, berisikan konsep dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori yang dibahas dalam kajian pustaka ini meliputi tinjauan mengenai Film Pendek, Pendidikan Kewarganegaraan, Kreativitas dan Pembelajaran PKn Dengan Media Film Pendek Berbasis Kreativitas
3. BAB III Metode Penelitian, berisikan penjabaran rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen seperti lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV, berisikan Temuandan Pembahasan mengenai pemanfaatan media film pendek dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan kreativitas peserta didik di kelas VIII-A SMPN 14 Bandung
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisikan penarikan kesimpulan secara umum maupun khusus dari permasalahan yang diteliti dan saran dari penulis kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.