

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang Penelitian**

Belajar merupakan suatu proses yang penting bagi perubahan perilaku dan sikap manusia. Melalui suatu proses pembelajaran, seseorang dapat mempelajari banyak hal yang bias mempengaruhi kehidupannya, baik itu kepribadiannya maupun persepsinya terhadap sesuatu. Dalam menghadapi berbagai macam kehidupan di masyarakat, setiap orang memerlukan sebuah pembelajaran baik itu melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal.

Dalam konsep pendidikan, bangsa Indonesia memiliki tujuan dan fungsi yang jelas, semuanya terdapat dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi 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 bertanggung jawab.

Berdasarkan pada pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional maka pemerintah sangat memperhatikan warga negaranya melalui sebuah pendidikan yang berkualitas, dengan bertujuan untuk membentuk watak warga Negara yang cerdas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan dapat menjadi warga Negara yang demokratis. Warga Negara yang demokratis adalah warga yang paham dan menjalankan hak serta kewajibannya sebagai warga dari suatu Negara. Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Indonesia memiliki harapan besar untuk dapat membentuk karakter warga negaranya sebagai pribadi yang baik dan cerdas dalam menyikapi segala sesuatu yang terjadi di masyarakat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (selanjutnya disingkat PPKn) di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam rangka ikut serta meningkatkan kualitas kehidupan bangsa Indonesia, karena ruang lingkup PPKn

tidak hanya pada pengetahuan warga Negara saja, akan tetapi juga meliputi watak warga negara (civic disposition) dan juga keterampilan warga negara (civic skill). Oleh karena itu, PPKn dalam dunia pendidikan seharusnya dapat lebih memunculkan ranah lainnya, tidak hanya pengetahuannya saja tetapi juga dapat melahirkan karakter warga Negara yang baik dan terampil.

Sehubungan dengan PPKn di sekolah, terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai. NCSS (dalam Wuryan & Syaifullah, 2008, hlm. 76) mengungkapkan bahwa:

1. Pengetahuan dan keterampilan guna memecahkan masalah dewasa ini.
2. Kesadaran terhadap pengaruh sains dan teknologi pada peradaban serta manfaatnya untuk memperbaiki nilai kehidupan.
3. Kesiapan guna kehidupan ekonomi yang efektif.
4. Kemampuan untuk menyusun berbagai pertimbangan terhadap nilai-nilai untuk kehidupan yang efektif dalam dunia yang selalu mengalami perubahan
5. Menyadari bahwa kita hidup dalam dunia yang terus berkembang yang membutuhkan kesediaan untuk menerima fakta baru, gagasan baru, serta tata cara hidup yang baru
6. Menggunakan seni yang kreatif untuk mensensitifkan dirinya sendiri terhadap pengalaman manusia yang universal serta pada keunikan individu.

Berdasarkan tujuan yang harus dicapai tersebut, maka dapat diketahui bahwa menjadi seorang pengajar PPKn tidak semudah yang terlihat oleh kasat mata, karena memiliki banyak tanggung jawab yang harus dipenuhi. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran PPKn diperlukan metode, strategi dan media pembelajaran untuk dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Terciptanya proses pembelajaran yang baik dapat didukung dengan penggunaan metode, strategi serta media pembelajaran yang inovatif. Mata pelajaran PPKn di sekolah merupakan mata pelajaran yang wajib dipahami oleh seluruh peserta didik, melalui penggunaan metode, strategi serta media pembelajaran khusus dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami dengan baik dan benar. SMP Negeri 44 Bandung merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang sangat memperhatikan kualitas pembelajarannya, terutama di bidang PPKn. Akan tetapi, berdasarkan hasil pra-penelitian, masih terdapat beberapa masalah berkaitan dengan mata pelajaran PPKn di sekolah. Berikut masalah yang terjadi di lapangan:

1. Peserta didik menganggap bahwa pembelajaran PPKn di kelas hanya menekankan pada aspek kognitif atau dipelajari secara teoritis saja;
2. Peserta didik hanya belajar mengenai konsep tanpa memahami makna yang terdapat dalam mata pelajaran, sehingga tidak dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari;
3. Peserta didik kurang mampu mengembangkan kemampuan berpendapatnya secara aktif dan sistematis;
4. Peserta didik tidak peduli terhadap berbagai isu tentang kewarganegaraan yang terjadi di lingkungan sekitarnya;
5. Peserta didik kurang terbiasa dengan kondisi belajar yang diisi dengan argumentasi, debat, dan pembuatan keputusan; dan

Berdasarkan masalah-masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran PPKn di sekolah dapat diketahui bahwa terdapat kesalahan yang dilakukan oleh guru dalam penyampaian materinya, sehingga peserta didik mengalami berbagai macam masalah tersebut. Untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga mampu mendorong peserta didik untuk berani dalam mengeluarkan pendapatnya dan dapat menanamkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu media pembelajaran yang baik untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn adalah media visual animasi. Penggunaan media visual animasi merupakan suatu inovasi bagi penggunaan media pembelajaran untuk dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik mampu melatih otaknya, tidak hanya dari aspek kognitif saja, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotoriknya. Selain itu, dengan menggunakan media visual animasi, peserta didik dapat semakin mengembangkan kemampuan berpendapatnya secara aktif sehingga akan tercipta suasana yang demokratis antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Kemampuan berpikir dan berpendapat yang aktif menjadi pekerjaan rumah yang harus diselesaikan bagi guru, oleh sebab itu maka diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodir peserta didik untuk dapat memiliki kecerdasan berpikir yang demokratis sehingga dapat mencegah terjadinya penyalahgunaan kebebasan berpendapat. Jika peserta didik merupakan bagian dari warga negara Indonesia maka selain mendengar berbagai berita tawuran disekolah

peserta didik saat ini pun mengetahui kejadian yang belum lama menjadi berita utama dalam pemilihan Gubernur Jakarta. Untuk mengatasi hal yang telah terjadi dalam demokrasi, maka peserta didik harus memahami dan cerdas dalam bertindak, berfikir dan peka terhadap isu-isu mengenai penyimpangan demokrasi yang terjadi pada masyarakat. Pentingnya peserta didik memiliki kecerdasan berdemokrasi diungkapkan Asmara dalam artikel <http://nanang-asmara.blogspot.co.id/2009/02/kecerdasan-demokrasi-dan-demonstrasi.html> yang menyatakan bahwa:

“Anarkisme yang terjadi di Sumatra utara dan pada demonstrasi-demonstrasi lainnya di tanah air telah menciderai demokrasi pada umumnya dan kita para mahasiswa pada khususnya. Dampak lain dari Anarkisme dalam demonstrasi selain mencoreng demokrasi juga berakibat pada terganggunya stabilitas sosial dan rusaknya fasilitas umum yang mengganggu keamanan dan kenyamanan masyarakat. Tentunya dampak negatif seperti ini akan membawa demokrasi jauh dari tujuan yang diharapkan ... Apapun alasannya kita adalah negara hukum. Sehingga kebebasan berpendapat kita harus dibatasi oleh hukum dan hasilnya-pun harus ditentukan secara hukum.”

Dari pernyataan Asmara dalam artikelnya maka sebagai kaum intelektual peserta didik harus memiliki kecerdasan dalam bersikap. Sikap-sikap emosional tidak selayaknya kita gunakan dalam berpolitik dan berpendapat. Disinilah tugas dari mata pelajaran PPKn dalam menumbuhkan kecerdasan demokrasi pada peserta didik, yaitu untuk mengontrol makna demokrasi yang ditanamkan kepada peserta didik. Dengan menumbuhkan kecerdasan sikap bahwa demonstrasi adalah salah satu cara menyampaikan pendapat bukan memaksakan pendapat, serta kesadaran akan batasan-batasan dapat merumuskan pengertian lain dari kecerdasan berdemokrasi.

Penggunaan media visual animasi merupakan upaya yang dilakukan oleh guru PPKn dalam menciptakan kegiatan belajar yang aktif, sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara yang dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam mengikuti berbagai aktivitas demokrasi dengan baik dan benar. Keterlibatan langsung maupun tidak langsung dalam demokrasi diperlukan kecerdasan untuk melakukannya. Untuk menumbuhkan kecerdasan demokrasi pada peserta didik maka peserta didik terlebih dahulu harus memahami berbagai

hal yang berhubungan dengan demokrasi seperti nilai-nilai demokrasi, tata cara berperilaku dalam demokrasi, serta memiliki sikap tanggung jawab dan lain-lain.

Dari berbagai masalah yang telah diungkapkan, maka peneliti bermaksud untuk mengetahui seberapa besar media visual animasi berpengaruh terhadap kecerdasan demokrasi pada peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengambil judul penelitian Pengaruh Media Visual Animasi terhadap Kecerdasan Berdemokrasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn (Studi Deskriptif di Kelas VII SMPN 44 Bandung)

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada: “seberapa besar penggunaan media visual animasi berpengaruh terhadap kecerdasan berdemokrasi pada peserta didik”. Dari rumusan umum tersebut, secara rinci dirumuskan beberapa rumusan khusus penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana peran Guru PPKn dalam mempersiapkan media visual animasi untuk meningkatkan kecerdasan berdemokrasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media visual animasi dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media visual animasi terhadap kecerdasan berdemokrasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh media visual animasi terhadap kecerdasan peserta didik. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Peran Guru PPKn dalam mempersiapkan media visual animasi untuk meningkatkan kecerdasan berdemokrasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn
2. Pelaksanaan penggunaan media visual animasi dalam pembelajaran PPKn
3. Hasil dari penggunaan media visual animasi terhadap kecerdasan berdemokrasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn

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

##### 1. Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat untuk menambah khazanah keilmuan mengenai kecerdasan berdemokrasi dikalangan peserta didik, serta pemanfaatan media visual animasi sebagai alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran.

##### 2. Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan suatu kebijakan dan bahan pertimbangan sebagai solusi terhadap permasalahan demokrasi saat ini.

##### 3. Praktis

Secara praktik penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi:

- a. Peserta didik, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan untuk meningkatkan kecerdasan demokrasi peserta didik dalam pembelajaran kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- b. Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan bagi guru PPKn dalam pemanfaatan media visual animasi sebagai media pembelajaran PPKn
- c. Peneliti lanjutan, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dan menjadi dasar serta masukan bagi peneliti berikutnya.

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

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- Bab II Kajian Pustaka berisi kajian pustaka, landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan yang terdapat dalam penelitian dan hipotesis.
- Bab III Metode Penelitian Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, variabel penelitian, lokasi, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur

penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji hipotesis.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi uraian dan pembahasan mengenai hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.