

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar. Pernyataan ini terkait dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar, di mana siswa dituntut untuk menghafal dan memahami materi yang diterima, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan tersebut sehingga sulit untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak menuntut pemahaman konsep, diantaranya terdapat 8 (delapan) ruang lingkup materi dalam pembelajaran PKn yang harus dipahami oleh siswa yang secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan; (2) Norma Hukum dan Peraturan; (3) Hak Asasi Manusia (HAM); (4). Kebutuhan Warga Negara; (5) Konstitusi Negara; (6) Kekuasaan Politik; (7) Kedudukan Pancasila; dan (8) Globalisasi;. Kedelapan ruang lingkup materi tersebut memuat banyak konsep yang harus dipahami oleh siswa. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajarannya, tidak semua siswa mampu memahami materi yang di ajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas VII A SMP Assalam Bandung bahwa pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah, dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan. Materi-materi yang diajarkan berupa konsep-konsep yang sifatnya tekstual dan teoritis membuat siswa cukup kesulitan untuk memahami dan mengerti materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nu'man Sumantri (dalam Wuryan dan Syaifullah, 2009, hlm. 47) yakni:

“kenyataan bahwa dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial seperti civics, sejarah, geografi, ekonomi dsb sering sekali mengundang rasa bosan dan menjenuhkan di kalangan siswa. hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya adalah *pertama*, sifat ilmu sosial yang berbeda dengan ilmu

alam atau ekstrak. *Kedua*, bahasa dalam ilmu sosial dapat ditafsirkan dari berbagai sudut pandang (*point of view*) atau bersifat multi interpretasi, lebih-lebih latar belakang siswa yang berbeda. *Ketiga*, buku teks ilmu sosial kurang menghubungkan teori dan kegiatan dasar manusia. *Keempat*, banyaknya isu-isu kontroversial dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial.”

Sejalan dengan pendapat di atas, realita yang ditemukan setelah penulis melakukan pra-penelitian di SMP Assalam Bandung kelas VII, bahwa tidak semua siswa mampu memahami konsep materi pembelajaran PKn yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Kurang mampunya siswa dalam memahami materi ini dibuktikan dengan nilai ulangan siswa kelas VII yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMP Assalam Bandung. SMP Assalam Bandung merupakan sekolah yang menerapkan sistem kelas unggulan yang berjumlah satu kelas yaitu kelas VII A, sedangkan kelas lainnya yaitu kelas VII B,C,D, dan E merupakan kelas reguler. Adapun data rata-rata nilai ulangan harian kelas VII A dan VII B pada mata pelajaran PKn semester 1 SMP Assalam Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata-Rata	KKM
1	VII A	25	2505	50,1	70
2	VII B	32	2025	31,64	70

Sumber: SMP Assalaam Bandung tahun 2017

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai ulangan harian siswa pada kelas VII A adalah 50,1 sedangkan untuk kelas VII B adalah 31,64 dengan KKM sebesar 70, maka dapat disimpulkan bahwa nilai ulangan harian siswa kelas VII A dan VII B masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa kelas VII A dan kelas VII B terhadap mata pelajaran PKn masih kurang dari yang diharapkan.

Pendidikan Kewarganegaraan dalam proses pembelajaran cenderung lebih mengutamakan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered learning*) sehingga menyebabkan terjadinya komunikasi satu arah (*one way traffic*). Pembelajaran satu arah seperti ini mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih

membosankan dan tidak optimal bagi siswa dalam memahami materi ajar. Siswa dapat belajar dengan baik dan mencerna pelajaran dengan baik apabila siswa ikut terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Slameto (2003, hlm. 92) bahwa

Belajar secara aktif baik mental, misalnya pelajar dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, pengetahuan mengucapkan pengetahuannya, tetapi juga mengalami aktivitas jasmani seperti mengerjakan sesuatu, menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.

Dari pendapat Slameto tersebut menggambarkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menimbulkan dampak yang baik. Dampak yang baik tersebut seperti intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran diperlukan media agar dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada saat siswa belajar atau pembelajaran di kelas. Media dapat dipergunakan untuk mendorong terjadinya komunikasi dua arah. Media sangat bagus digunakan pada saat pembelajaran di kelas untuk membantu komunikasi yang baik antara guru dengan siswa.

Kemampuan guru memilih dan menggunakan variasi model pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran. Hal ini terkait dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kaya akan konsep-konsep yang harus dipahami siswa. Terdapat beberapa cara pembelajaran konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan seperti model pembelajaran *scramble*, *make a match*, dan *roket Triangle/Square/Heart* yang dapat menjadi variasi guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Namun sangat disayangkan jika isi dari model pembelajaran tersebut hanya terpaku kepada penggunaan media seperti media power point, artikel-artikel ataupun gambar-gambar sederhana.

Dasar pentingnya memilih suatu media menurut Sadiman (2008, hlm. 84) yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh seorang guru. Kesesuaian media ini mempengaruhi proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas, karena apabila media yang digunakan

tidak sesuai dengan materi akan mengakibatkan pesan atau materi yang dimaksud tidak sampai kepada siswa dengan maksimal.

Ketika siswa dihadapkan dengan proses pembelajaran secara visual, siswa cenderung merasa bosan dan terkadang merusak minat siswa . Apabila pembelajaran seperti ini terus dilakukan, maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Menurut De porter (dalam Priyanto Hidayatullah dkk, 2011, hlm. 3) bahwa :

Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%.”

Berdasarkan pendapat De porter di atas dapat disimpulkan manusia hanya bisa menyerap materi sebanyak 10% dari yang manusia baca. Namun ,berbanding terbalik ketika manusia menyerap materi dari apa yang didengar dan dilihat, begitupun dalam proses belajar mengajar. Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2011, hlm. 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain, buku, tape recorder, kaset, kamera, video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Selama ini media pembelajaran yang digunakan para pengajar hanya berisikan tulisan-tulisan ataupun gambar-gambar secara terpisah baik itu melalui media karton atau media *infocus*. Akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian dan minat siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia.

Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar bukan hanya sekedar menjadi faktor pembantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena kenyataanya teknologi dalam pembelajaran sudah menajdi faktor yang sangat penting dengan segala inovasi yang bisa diciptakan. Secara umum, media memiliki peran untuk membuat proses pembelajaran lebih produktif, berdaya guna tinggi, aktual dan menarik. Secara khusus, media bermanfaat untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks sehingga siswa dapat mencerna materi dengan mudah. Selain itu, media harus merangsang siswa

mengingat apa yang sudah dipelajari selain mendorong proses pembelajaran lebih produktif dan mendorong siswa untuk selalu memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan bantuan media, sehingga akan terjadi suatu pembelajaran interaktif.

Salah satu usaha yang di perlukan agar dapat menarik perhatian siswa yaitu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media *flash* menjadi salah satu alternatif inovasi yang dapat dikembangkan oleh para pengajar dalam hal ini guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. *Flash* merupakan program grafis multimedia dan animasi yang dibuat untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif dan animasi. Program ini banyak digunakan untuk membuat game , kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif.

Dengan menggunakan media *flash* pengajaran dapat mengkolaborasikan antara tulisan dan gambar bahkan suara (audio) menjadi satu bagian dengan desain yang bisa disesuaikan. Guru dapat mempelajari berbagai media *flash* yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya.

Guru dan siswa dalam pembelajaran memerlukan komunikasi yang baik agar ketika pembelajaran berlangsung tidak terjadi kekeliruan yang menyebabkan siswa tidak paham dan tidak mengerti dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, media dapat membantu guru sebagai alat untuk membantu proses komunikasi antara guru dan siswa.

Media memang tidak dapat menggantikan pengajar, namun alternatif media dalam proses transfer materi pembelajaran perlu diperhatikan guru demi merangsang minat belajar serta daya serap kognisi siswa. Maka dari itu melalui penggunaan media *flash* diharapkan pembelajaran akan lebih menyenangkan serta berdampak pada meningkatnya *civic knowledge* siswa. Atas itu, penulis menganggap penting upaya akademis untuk mengukur pengaruh media *flash* melalui kajian dengan judul: **pengaruh media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa (eksperimen kuasi terhadap siswa kelas VII di SMP Assalaam Bandung).**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sebagaimana telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penulis merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut Bagaimana pengaruh media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung ?

Dari rumusan pokok di atas, penulis merinci kembali masalah tersebut menjadi tiga sub permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung ?
2. Bagaimana hasil kemampuan pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung sebelum dan sesudah menggunakan media *flash* ?
3. Seberapa besar pengaruh media *flash* terhadap pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dibagi kedalam dua bagian yaitu sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan permasalahan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa SMP Assalaam Bandung.

2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui proses penerapan media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung.

- b. Untuk mengetahui hasil kemampuan pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung sebelum dan sesudah menggunakan media *flash*.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *flash* terhadap pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas VII SMP Assalaam Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh media *flash* dalam Meningkatkan *civic knowledge* siswa SMP Assalaam Bandung.

2. Manfaat Kebijakan

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kebijakan formal dalam belajar dan pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. dengan memaparkan data dari hasil penemuan penelitian dan diharapkan dapat mengembangkan suatu kebijakan baru.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dengan penelitian ini dapat memperluas keilmuan penulis khususnya konteks penggunaan teknologi modern dalam hal ini yaitu media *flash* dalam meningkatkan kemampuan akademik keilmuan siswa tentang kewarganegaraan.
- b. Bagi guru, dengan penelitian ini bagi guru dapat mencoba menggunakan media *flash* dalam meningkatkan kemampuan akademik keilmuan dalam hal ini yaitu pengetahuan kewarganegaraan siswa.
- c. Bagi objek penelitian, bagi objek penelitian yaitu SMP Assalaam Bandung penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan evaluasi sehingga untuk kedepannya sekolah dapat memanfaatkan teknologi modern dalam pembelajaran di sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam Menyusun usulan rancangan penulisan skripsi, dalam hal ini yang memuat didalamnya adalah :

Reza Zulvikor, 2017

PENGARUH MEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN KEWARGANEGARAAN SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1 BAB I PENDAHULUAN
- 2 BAB II KAJIAN TEORI
- 3 BAB III METODE PENELITIAN
- 4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
- 5 BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI
- 6 DAFTAR PUSTAKA