

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Pada proses pembelajaran, proses belajar mempunyai peranan yang sangat penting. Belajar adalah suatu proses yang asalnya tidak tahu menjadi tahu. Beberapa pandangan mengenai belajar menurut Hamalik (2003 : 27) adalah:

- a. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experience*).

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.

- b. Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan bahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Dibandingkan dengan pengertian pertama maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku siswa yang menjadikan suatu kebiasaan secara otomatis, dengan cara mengalaminya yang dijadikan sebagai suatu pengalaman untuk mencapai

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tujuannya. Belajar dapat ditempuh dengan langkah-langkah dan dengan tekad yang kuat oleh siswa itu sendiri.

Diidentifikasi ciri-ciri kegiatan belajar menurut William Burton dalam Hamalik (2003 : 31) adalah sebagai berikut:

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, bereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila member kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- o. Hasilhasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- p. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Selain terdapat ciri-ciri dalam kegiatan belajar, ada pula prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar menurut Komalasari (2010 : 3) yaitu:

Terra Tramiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Prinsip kesiapan, tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar.
- b. Prinsip asosiasi, tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya: pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi.
- c. Prinsip latihan, pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif.
- d. Prinsip afektif (akibat), situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Perasaan senang atau tidak saat belajar.

Pada dasarnya dalam belajar diperlukan persiapan guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Adanya persiapan yang benar, maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula bagi siswa.

Tujuan dari belajar diungkapkan oleh Suprijono (2009 : 5) yang menyatakan bahwa:

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Bentuknya berupa, kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar ialah suatu usaha untuk mencapai suatu tindakan baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal tersebut biasanya berbentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir kritis dan lain sebagainya.

2. Teori-teori Belajar

- a. Teori Behavioristik

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut teori behavioristik, dalam Budiningsih (2010: 6) “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Belajar merupakan bentuk yang dialami oleh siswa dalam hal kemampuan untuk bertingkah laku dalam hal baru yang dianggap sebagai hasil dari suatu respon. Seseorang dapat dikatakan belajar, jika ia dapat menunjukkan adanya perubahan tingkah lakunya.

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respon. Menurut teori behavioristic, apa yang akan terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Prinsip-prinsip behaviorisme dalam Riyanto (2010: 6) adalah sebagai berikut:

- 1) Objek psikologi adalah tingkah laku
- 2) Semua bentuk tingkah laku dikembalikan kepada reflek; dan
- 3) Mementingkan terbentuknya kebiasaan.

‘Dekripsi hubungan antara stimulus dan respons untuk menjelaskan perubahan tingkah laku (dalam hubungannya dengan lingkungan)’ menurut versi Watson dalam Riyanto (2010: 8). Untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas, diperlukan pemahaman terhadap respons itu sendiri, dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respon tersebut.

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif dalam Riyanto (2010: 9) ‘merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan suatu proses belajar itu sendiri’. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

proses berpikir yang sangat kompleks. Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristic, karena dalam teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar itu sendiri, sedangkan pada teori belajar kognitif melibatkan antara stimulus dan respon sebagai hasil belajar.

Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon, tidak seperti teori belajar behavioristik yang mempelajari stimulus dan respon yang berhubungan hingga menghasilkan suatu perubahan sikap siswa itu sendiri. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Menurut Jean Piaget dalam Riyanto (2010: 9) proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Asimilasi, yaitu proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa.
- 2) Akomodasi, yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.
- 3) Equilibrasi (penyeimbangan), yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Menurut teori ini dalam Riyanto (2010: 9), ‘ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan’. Proses ini tidak berjalan terpisah-pisah tetap mengalir, bersambung-sambung menyeluruh.

c. Teori Humanistik

Teori humanistik adalah teori yang paling abstrak, yang paling mendekati dunia filsafat daripada dunia pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Pada teori humanistik, teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya dari belajar

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

itu sendiri dapat tercapai. Seorang ahli yang bernama Kolb dalam Riyanto (2010: 18) membagi tahapan belajar menjadi empat, yaitu:

- 1) Pengalaman belajar.
- 2) Pengamatan aktif dan reflektif.
- 3) Konseptualisasi.
- 4) Eksperimentasi aktif.

Menurut teori humanistik dalam Budiningsih (2005: 68), ‘proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri’. Pada teori humanistik lebih mementingkan isi daripada proses belajar dengan tujuan memanusiakan manusia. Teori ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada pemahaman tentang proses belajar. Menurut Budiningsih (2005: 68) “faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, sebab tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki”.

d. Teori Sibernetika

Teori belajar sibernetika merupakan teori belajar yang paling baru di antara teori belajar lainnya. Teori belajar ini berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Menurut teori sibernetik dalam Budiningsih (2005: 81) ‘belajar adalah pengolahan informasi’. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa teori sibernetik sama dengan teori kognitif, yaitu kedua teori ini mementingkan proses belajar itu sendiri. Proses belajar dianggap penting, namun seperti pendapat di atas, bahwa belajar adalah sistem informasi yang diproses untuk selanjutnya menjadi bahan ajaran siswa.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Asumsi lain dari teori siberntatik dalam Budiningsih (2005: 81) adalah “bahwa tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua siswa’. Implementasi teori siberntatik dalam kegiatan pembelajaran telah dikembangkan oleh beberapa tokoh, di antaranya adalah pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada pemrosesan informasi yang dikembangkan oleh Gage dan Berliner, Biehler, Snowman, Baine, dan Tennyson.

3. Pengertian Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Pembelajaran seringkali diartikan sama dengan pengertian belajar, padahal kedua hal tersebut berbeda. Seperti yang dikatakan Komalasari (2010 : 3) bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Komalasari (2010 : 3) mengungkapkan bahwa pembelajaran dipandang melalui dua sudut yaitu:

- a. Pembelajaran dipandang sebagai sebuah sistem yakni pembelajaran yang terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remidial dan pengayaan)

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yakni pembelajaran yang merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Pendapat serupa dikemukakan pula oleh Surya (2004 : 8) yang mengatakan bahwa:

- a. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku
- b. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan
- c. Pembelajaran merupakan suatu proses
- d. Proses pembelajaran terjadi karena adanya suatu yang mendorong dan ada sesuatu tujuan yang akan dicapai
- e. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem dan proses yang kemudian menghasilkan perubahan perilaku secara keseluruhan dan terus-menerus akibat adanya dorongan untuk mencapai tujuan. Di dalam pembelajaran terdapat suatu rangkaian yang pada akhirnya membelajarkan siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran dapat juga didapat melalui pengalaman siswa yang kemudian dapat merubah perilaku dan pola pikir siswa. Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif serta psikomotor.

Ciri-ciri pembelajaran menurut Sugandi, dkk (2000 : 25) adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- f. Pembelajaran dapat membuat siswa menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran berupa kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sistematis dengan menggunakan alat bantu yang tepat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari pembelajaran adalah perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah proses belajar mengajar.

4. Komponen Pembelajaran

a. Tujuan Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan materi yang akan disampaikan. Terlebih dulu guru mempersiapkan rancangan perencanaan pembelajaran sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berbeda-beda pada setiap materinya. Komponen tujuan sangat berkaitan erat dengan hasil yang diharapkan. Tujuan pendidikan menurut Abdul Rohman (2011) dalam artikel Belajar Menulis mengklasifikasikan empat yaitu sebagai berikut:

- (1) Tujuan Pendidikan Nasional, merupakan tujuan jangka panjang yang ingin dicapai dan didasari oleh falsafah negara.
- (2) Tujuan Institusional/Lembaga, adalah klasifikasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah mereka menempuh atau dapat menyelesaikan program satu lembaga pendidikan tertentu.
- (3) Tujuan Kurikuler, adalah kualifikasi yang harus dimiliki setiap siswa setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi dalam suatu lembaga pendidikan.
- (4) Tujuan Instruksional atau Tujuan Pembelajaran, adalah kualifikasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa. Tujuan pembelajaran dianggap sebagai komponen penting dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

b. Bahan Pembelajaran

Materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan atau materi ajar biasanya berupa mata pelajaran atau bidang studi yang telah merupakan isi dari kurikulum itu sendiri.

c. Strategi dan Metode Pembelajaran

Strategi dan metode pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Strategi dan metode pembelajaran menurut Abdul Rohman (2011) dalam artikel Belajar Menulis dibagi ke dalam tiga, yaitu:

- (1) Strategi Eksploitasi Klasikal, yakni guru lebih banyak menjelaskan pesan sebelumnya yang telah diolah sendiri, sementara siswa lebih banyak menerima pesan yang telah jadi.
- (2) Strategi Heuristik, yaitu *discovery* dan *inquiri*. *Discovery* adalah proses mental, dimana individu mengasimilasi konsep dan prinsip. Sedangkan *inquiri* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya dari *discovery*.
- (3) Metode Tanya Jawab merupakan salah satu metode mengajar yang mempunyai peranan meningkatkan kadar berpikir siswa.

Strategi dan metode pembelajaran di atas banyak ditemui dalam proses pembelajaran di sekolah masa kini, padahal banyak strategi dan metode pembelajaran lain yang lebih menarik mulai dikembangkan dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan strategi dan metode pembelajaran, harus

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempertimbangkan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, siswa, waktu yang tersedia, dan guru itu sendiri.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan siswa dapat dengan mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa diharapkan dapat merespon balik pesan yang disampaikan oleh guru berupa keinginan untuk berpikir maupun belajar. Beberapa jenis media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Abdul Rohman (2011) dalam artikel Belajar Menulis, adalah sebagai berikut:

- (1) Media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.
- (2) Media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar).
- (3) Media audio visual, adalah media yang merupakan kombinasi dari media audio dan media visual.
- (4) Kelompok media penyaji, yaitu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam; media proyeksi diam; media audio; media gambar hidup; media televisi; multi media.
- (5) Media objek dan media interaktif.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan guru mampu mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa. Materi dengan mudah dapat disampaikan, sehingga tujuan dari pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

e. Evaluasi Pembelajaran

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Evaluasi pembelajaran bersifat komperhensif yang di dalamnya meliputi penilaian dan pengukuran. Menurut Abdul Rohman (2011) dalam artikel Belajar Menulis mengemukakan bahwa “evaluasi pada hakekatnya merupakan suatu proses membuat keputusan tentang nilai suatu objek tidak hanya didasarkan kepada hasil pengukuran, dapat juga didasarkan kepada hasil pengamatan yang pada akhirnya menghasilkan keputusan nilai tentang suatu objek yang dinilai”.

Peran guru dalam kegiatan penilaian akhir atau evaluasi pembelajaran menjadi suatu hal yang penting. Guru diharapkan dapat bersikap objektif dan dapat melihat proses pembelajaran itu sendiri, sehingga dapat menjadikan pertimbangan yang baik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Seiring dengan perkembangan jaman, tidak dapat dipungkiri terjadinya perubahan-perubahan dalam media pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008: 204) ‘media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televise, buku, koran, majalah, dan sebagainya’. Sebagai calon guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media baru yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, ataupun menggunakan media yang telah disediakan. Hal ini membuat guru untuk lebih cakap dalam berbagai bentuk media yang ada seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2007: 2) adalah sebagai berikut:

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Mengingat media mempermudah dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai penyampai pesan melalui media pembelajaran yang dimana siswa sebagai penerima pesan. Pengertian media menurut beberapa ahli tersedia dalam Wikipedia adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Gagne dalam Sadiman (2002 : 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkup peserta didik yang dapat merangsang untuk berpikir.
- b. Menurut Brigs dalam Sadiman (2002 : 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
- c. Menurut Sadiman (2002 : 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang dimana sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Beragamnya media pembelajaran saat ini semakin memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Meskipun demikian tak banyak guru yang tahu apa saja yang dapat dilakukan oleh media dan petunjuk mengenai penggunaan media. Pada akhirnya guru masih menggunakan metode pembelajaran lama, yang tentunya kita tahu bahwa metode pembelajaran lama dirasa kurang efektif.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan siswa dapat dengan mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa diharapkan dapat merespon balik pesan yang disampaikan oleh guru berupa keinginan untuk berpikir maupun belajar. Seperti yang dikatakan oleh Rivai dan Sudjana (2011 : 2) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan dalam penggunaan media mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, dengan bantuan media pembelajaran akan menjadi lebih jelas dalam penyampaian materi, dan

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memungkinkan siswa untuk dapat lebih memahami isi materi yang disampaikan. Pendapat lain mengenai fungsi media menurut Hamalik dalam Arsyad (2007 : 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, karena dengan penggunaan media dapat merangsang siswa pada pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengalihkan perhatian siswa yang belum fokus pada materi pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk membuat siswa menjadi termotivasi dan membuat pembelajaran lebih efektif, fungsi lain media diungkapkan pula oleh Levie dan Lentz dalam Arsyad (2007 : 17) yang mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2005: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran,
- b. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa,
- c. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar,
- d. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari uraian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai peran penting yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran khususnya media visual akan membuat siswa lebih berkonsentrasi memperhatikan apa yang ada didalam media tersebut apalagi bila disertai materi pelajaran didalamnya. Siswa yang kurang dalam menerima materi yang disajikan dalam bentuk verbal akan lebih mengingat dan memahami materi dengan baik. Sebagian siswa cenderung kurang merespon penyampaian materi dalam bentuk verbal, akibatnya materi yang disampaikan tidak mendapat respon balik dari siswa.

3. Jenis dan Kriteria Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan. Menurut Sudjana (2011 : 3) terdapat empat jenis media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Menurut Gerlach dalam Sanjaya (2008: 205) secara umum ‘media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap’. Selain pada pengertian di atas, pendapat lain menurut Sanjaya (2008: 205) mengenai media pembelajaran yang meliputi:

- a. Perangkat keras (*hardware*) yaitu alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head*, *Projector*, radio, televisi, dan sebagainya.
- b. Perangkat lunak (*software*) yaitu isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetak lainnya, cerita lain yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran yang berupa perangkat keras (*hardware*) adalah media audio dan visual, sedangkan yang termasuk pada media pembelajaran perangkat lunak (*software*) adalah isi dari pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Media grafis ialah media yang mengomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Tujuan utama penampilan berbagai gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Hamalik (1986 : 2), beberapa alasan sebagai dasar penggunaan gambar ialah:

- a. Gambar bersifat kongkrit.
- b. Gambar mengatasi batas waktu dan ruang.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia.
- d. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
- e. Gambar-gambar mudah didapat dan murah.
- f. Mudah digunakan, baik perorangan maupun untuk kelompok siswa.

Penggunaan media tidak dilihat dari segi bagus atau canggihnya suatu media. Melainkan dilihat dari fungsinya media itu sendiri, yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media pembelajaran akan efektif apabila dapat menghasilkan suatu hasil dan prestasi belajar siswa yang baik.

Pemilihan media pembelajaran pun termasuk hal yang penting, pemilihan media yang tepat dengan memperhatikan kriteria-kriteria seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2011 : 4) adalah:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh gurupada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, computer, dan alat-alat canggh lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

Berdasarkan kriteria pemilihan media di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran selain penting, pada penggunaannya pun perlu diperhatikan. Seorang guru perlu memperhatikan penggunaan media dari ketepatan ketersediaan waktu, situasi, dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi diiringi pula dengan kualitas kegunaannya dalam pembelajaran.

C. Media Story Picture

1. Pengertian *Story Picture* (cerita bergambar)

Story Picture adalah *story* berarti cerita sedangkan *picture* berarti gambar. Dalam bahasa Indonesia *Story Picture* berarti cerita bergambar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “cerita” adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb). Sedangkan gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pada kertas dan sebagainya. Jadi cerita bergambar adalah rangkaian gambar yang tersusun secara berurutan dengan memiliki alur cerita.

Cerita bergambar merupakan salah satu bentuk seni yang termasuk dalam bentuk grafis. Pendapat mengenai cerita bergambar menurut Putra dalam Galih Asri (2013 : 29) adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita biasanya cerita bergambar dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cerita bergambar merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

Media cerita bergambar dalam pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan/cerita yang disajikan secara berurutan kemudian siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan tersebut yang apabila dirangkaikan akan menjadi suatu cerita terkait dengan materi yang disampaikan. Gambar dalam cerita akan lebih menarik lagi jika didasarkan khususnya pada kegiatan kehidupan siswa tanpa mengurangi isi dari materi yang disampaikan. Media cerita bergambar merupakan salah satu media yang tepat yang dapat digunakan untuk menstimulus kemauan dan kemampuan membaca nyaring pada siswa.

Akronim cerita bergambar (*story picture*), menurut Marcell Boneff mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah terlebih dahulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis katanya. Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya teks dan gambar secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971) sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya. Karena itu di dalam istilah komik klasik Indonesia, cerita bergambar, tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis. Hal ini disebut Eisner sebagai *graphic narration* (terutama di dalam film dan komik).

2. Fungsi dan Peranan Media *Story Picture* (cerita bergambar)

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Menurut Galih Asri (2013 : 31) cerita bergambar memiliki fungsi antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesa-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.
- b. Cerita bergambar sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cerita bergambar, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan.
- c. Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan mengugah hati pembaca.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai fungsi media *story picture* dapat disimpulkan bahwa media *story picture* mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal terpenting yang perlu diperhatikan media *story picture* ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dalam penggunaan media *story picture* ini dalam pembelajaran, agar tidak mengurangi tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

3. Manfaat *Story Picture* (cerita bergambar)

Media cerita bergambar termasuk ke dalam jenis media gambar, sehingga memiliki manfaat sama seperti media gambar pada proses pembelajaran. Menurut Effendi dalam artikel *Berbagi Ilmu* (2009) menyatakan bahwa gambar memiliki sejumlah manfaat antara lain:

- a. Memberikan daya tarik.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Merangsang kreatifitas.
- c. Alat ungkapan ide perasaan, emosi, dan kepekaan artistik.
- d. Memudahkan pemahaman.
- e. Memudahkan komunikasi *non verbal*.
- f. Bagian mnemonic (membantu memudahkan untuk mengingat).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media cerita bergambar adalah sebagai daya tarik untuk memperjelas penguasaan dan pemahaman siswa mengenai materi dengan baik serta dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media cerita bergambar dapat merangsang kreatifitas siswa berupa ide, perasaan, dan emosi sehingga memudahkan dalam pemahaman siswa itu sendiri.

4. Teknik Penggunaan Media *Story Picture* (cerita bergambar)

Untuk dapat menggunakan media cerita bergambar secara efektif, guru harus mempunyai tujuan yang ingin dicapai atas dasar dalam penggunaannya. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, media cerita bergambar digunakan dengan cara menunjukkan gambar dan siswa diajak memaparkan isi kejadian pada gambar sesuai dengan materi.

Cerita bergambar memiliki berbagai jenis. Cerita bergambar yang berupa rangkaian cerita atau yang umumnya biasa ditemukan adalah cerita pendek yang “dihiasi” dengan gambar sebagai ilustrasi beberapa bagian dari cerita tetapi tidak menggambarkan cerita secara keseluruhan. Cerita bergambar yang berupa gambar disertai dengan dialog-dialog biasa disebut komik.

Cerita bergambar yang lain adalah cerita yang hanya merupakan gambar tetapi memiliki urutan kegiatan yang jelas, atau komik komunikasi visual. Cerita bergambar ini tidak memiliki balon dialog dalam bentuk teks, tetapi berupa gambar atau bahkan

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tidak ada sama sekali. Penggunaan komik komunikasi visual sebagai media pembelajaran Pkn untuk meningkatkan motivasi belajar inilah yang akan digunakan peneliti sebagai objek penelitian.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Story Picture* (cerita bergambar)

Media *Story Picture* mempunyai kelebihan seperti yang dikatakan oleh Galih Asri (2013 : 33-34) yaitu:

- a. Sifatnya kongkrit, maksudnya lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda/ peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/ peristiwa tersebut.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus
- f. Media ini banyak menggambarkan gerak, mimik dan rangkaian cerita, diharapkan mampu menarik motivasi untuk melatih kemampuan memahami materi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan media *story picture* mempunyai keunggulan yang baik apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Media bergambar mudah digunakan karena harganya yang murah dan mudah didapat, sehingga tidak memerlukan peralatan khusus. Selain kelebihan daripada media *story picture*, terdapat pula kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Galih Asri (2013 : 34) adalah sebagai berikut:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Ukurannya sangat terbatas kelompok besar.

Kekurangan dari media bergambar seperti yang diuraikan di atas bahwa penggunaan media bergambar sangat terbatas dalam ukurannya. Media bergambar dalam pembelajaran hanya dapat digunakan dengan ukuran bukan sebenarnya dengan skala tertentu sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas yang ada.

D. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menjadikan generasi muda untuk bersikap dan bertindak sesuai dengan Pancasila dan UUD NRI (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia) 1945. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Soemantri dalam Nurmalina dan Syaifullah (2008 : 3) yang mengungkapkan bahwa:

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

Pendidikan Kewarganegaraan yang diterapkan sejak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi diharapkan dapat melatih generasi muda untuk menjadi warga negara yang baik dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan menitikberatkan pada moral, dan diharapkan dapat mewujudkan kehidupan yang sesuai dengan yang terkandung dalam sila Pancasila.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendapat lain mengenai Pendidikan Kewarganegaraan menurut Cogan dalam Ganeswara (2008 : 1) mengatakan bahwa :

Pendidikan Kewarganegaraan mencakup pendidikan kewarganegaraan di dalam lembaga pendidikan formal (dalam hal ini di sekolah dan dalam program pendidikan guru) dan di luar sekolah baik yang berupa program penataran atau program lainnya yang sengaja dirancang atau sebagai dampak pengiring dari program lain yang berfungsi memfasilitasi proses pendewasaan atau pematangan sebagai warganegara.

Pendidikan kewarganegaraan pada hakikatnya adalah membentuk warga negara yang baik. Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk warga negara yang berkarakter yang sekaligus dapat berperan aktif dalam kegiatan pemerintahan dalam segala bidang. Indonesia sebagai negara yang berlandaskan asas demokrasi dibutuhkan partisipasi aktif dalam masyarakat Indonesia itu sendiri. Dari sinilah peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendapat lain mengenai Pendidikan Kewarganegaraan menurut Syaifullah dan Wuryan (2008 : 9) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang bisa diandalkan oleh bangsa dan negara. Pendidikan Kewarganegaraan dipandang sebagai wahana dalam membentuk warna negara yang berjiwa Pancasila sebagai dasar negara kita.

2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar 2006, Depdiknas (2006 : 2) menyatakan fungsi dari PKn ialah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizenship*), cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kepada bangsa dan negara Indonesia yang merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NRI tahun 1945.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 49), mata pelajaran PKn mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa yang lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu warga negara yang cerdas dalam berbagai bidang, terampil dalam setiap pengambilan keputusan, setia dan bela kepada negara sehingga dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan, bertindak dengan berlandaskan UUD NRI 1945. Dengan demikian jika fungsi dari PKn dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari akan terwujudnya warga negara yang baik.

Melalui PKn siswa dilatih dalam menilai berbagai macam masalah sosial yang terjadi saat ini, selain itu siswa juga memiliki kemauan untuk mengetahui berbagai masalah yang timbul dalam masyarakat seperti politik dan ekonomi.

3. Peranan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan mencakup berbagai hal baik mengenai hak, kewajiban, moral, etika, sosial, ekonomi, hukum warga negara. Bahkan dalam PKn terdapat bahasan yang meliputi pengaruh dari pendidikan di rumah, di sekolah, dan di

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

luar sekolah. Pendidikan pertama yang diterima siswa adalah pendidikan di rumah, orangtua berperan sebagai guru dirumah memberikan pendidikan pertama mengenai sopan santun, tenggang rasa, tanggungjawab dan lain sebagainya yang kemudian diperdalam lagi di sekolah dan diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran PKn mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa agar kelak mereka dapat menjadi warga negara yang baik, sehingga diperlukan pula guru PKn yang mampu mewujudkan hal tersebut.

Tujuan PKn itu sendiri menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) dalam Wuryan dan Syaifullah (2006 : 76-77) adalah:

- a. Pengetahuan dan keterampilan guna membantu memecahkan masalah dewasa ini.
- b. Kesadaran terhadap pengaruh sains dan teknologi pada peradaban serta manfaatnya untuk memperbaiki nilai kehidupan.
- c. Kesiapan guna kehidupan ekonomi yang efektif.
- d. Kemampuan untuk menyusun berbagai pertimbangan terhadap nilai-nilai untuk kehidupan yang efektif dalam dunia yang selalu mengalami perubahan.
- e. Menyadari bahwa kita hidup dalam dunia yang terus berkembang yang membutuhkan kesediaan untuk menerima fakta baru, gagasan baru, serta tata cara hidup yang baru.
- f. Peran serta dalam proses pembuatan keputusan melalui pernyataan pendapat kepada wakil-wakil rakyat, para pakar, dan spesialis.
- g. Keyakinan terhadap kebebasan individu serta persamaan hak bagi setiap orang yang dijamin oleh konstitusi.
- h. Kebanggaan terhadap prestasi bangsa, penghargaan terhadap sumbangan yang diberikan bangsa lain serta dukungan untuk perdamaian dan kerjasama. dsb

Terjadinya tawuran yang belakangan ini sering muncul diberbagai sekolah, antara lain disebabkan tidak terlaksananya tujuan Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana diharapkan oleh tujuan tersebut. Peranan PKn disekolah sangat penting

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk membentuk pribadi siswa agar tidak mudah terhasut dan terprovokasi yang mengakibatkan terjadinya hal negatif yang akan mencoreng dunia pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu, PKn diharapkan mampu mengatasi hal itu serta perlu adanya dukungan dari semua pihak agar tujuan PKn yang sebenarnya dapat terwujud.



Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Kata motivasi seringkali berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu motivasi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Seperti yang dijelaskan oleh Sadiman (2007 : 73) , yaitu:

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Sedangkan menurut Mc. Donald dalam Sadirman (2007 : 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Adanya tujuan akan mempengaruhi diri seseorang ditandai dengan timbulnya perubahan yang mendorong adanya suatu motivasi.

Pendapat lain mengenai motivasi menurut Sadirman (2007 : 75) yaitu:

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dari diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri yang membuat seseorang menjadi terangsang untuk melakukan kegiatan belajar tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari manapun, sehingga menimbulkan suatu perubahan berupa daya penggerak siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Motivasi belajar pada siswa cenderung rendah, dan kurang dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa mendapatkan hasil yang kurang maksimal dalam pelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Jaynes dan Wlodkowski (2004 : 11) mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah suatu nilai dan suatu dorongan untuk belajar”. Motivasi merupakan perubahan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuannya. Terdapat tiga unsur yang saling berkaitan menurut Hamalik (2003 : 158) yaitu:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam diri pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsikologis dalam organism manusia, misalnya krena terjadi perubahan dalam system pencernaan maka timbul motif lapar. Tapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perbuatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lencer dan cepat akan keluar.
- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh energy dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah ke arah

Terra Tramiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencapai tujuan, misalnya A ingin mendapatkan hadiah maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Bertolak belakang dengan uraian di atas, dalam pembelajaran motivasi siswa cenderung menurun akibat proses pembelajaran yang membosankan seperti yang diungkapkan oleh Jaynes dan Wlodkowski (2004 : 20) setidaknya ada tiga penyebab menurunnya motivasi belajar yaitu:

- a. Desain sistem penilaian di sekolah
- b. Meningkatnya kompleksitas belajar yang sudah maju
- c. Daya tarik dan gangguan-gangguan dunia yang sangat hebat, yang berdengung memanggil-manggil disekitarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa saat ini sistem penilaian yang ada pada pendidikan formal hanya dilihat dari kehadiran dan kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran, soal ujian yang diujikan berbentuk soal pilihan ganda dan terkadang berbentuk hafalan. Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui pendidikan dalam hal ini ialah siswa. Perkembangan jaman yang terjadi saat ini begitu pesat mulai dari teknologi sampai kepada gaya hidup yang membuat siswa lebih tertarik pada bidang tersebut, yang pada akhirnya siswa tidak menjadikan pendidikan sebagai fokus kegiatan utama. Oleh sebab itu perlu adanya perubahan pembelajaran yang menjadikan siswa lebih termotivasi dalam kegiatan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

2. Fungsi Motivasi

Belajar merupakan suatu proses yang dialami hampir setiap manusia, ada yang prosesnya cepat dan ada pula yang lambat. Agar proses tersebut dapat berjalan dengan baik maka perlu ada sebuah dorongan dari luar maupun dari dalam, dorongan

Terra Tramiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atau motivasi tersebut sangat penting untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Jadi motivasi akan timbul dengan adanya suatu tujuan yang ingin dicapai.

Hamalik (2003 : 161) mengungkapkan fungsi dari motivasi dalam pembelajaran yaitu:

- a. Mendorong tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan dengan adanya motivasi akan menumbuhkan suatu dorongan untuk menimbulkan suatu perbuatan dan perubahan, motivasi dapat dikatakan juga sebagai penggerak untuk membuat siswa memahami berbagai materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan adanya motivasi sehingga siswa mendapat dorongan untuk belajar dan mencapai hasil yang maksimal dengan tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran tersebut.

Strategi dalam menumbuhkan motivasi menurut Fathurrahman (2009 : 20) yakni sebagai berikut :

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik
- b. Memberikan hadiah
- c. Mengadakan kompetisi/persaingan
- d. Memberikan pujian
- e. Memberikan hukuman
- f. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar
- g. Membentuk kebiasaan yang baik
- h. Membantu kesulitan belajar
- i. Menggunakan metode yang bervariasi
- j. Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Motivasi belajar akan semakin berkembang jika dalam pembelajaran salah satunya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi pelajaran agar materi nantinya tersampaikan dengan baik. Selain itu, memberikan *reward* bagi siswa setelah mereka melakukan tindakan yang bersifat positif misalnya bertanya dan menjawab. Selain itu, proses pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung misalnya diskusi karena dengan diskusi siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Prinsip-prinsip Motivasi

Ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi menurut Hamalik (2003 : 156) yaitu:

- a. Motivasi dipandang sebagai suatu proses. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang.
- b. Kita menunjukkan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Apakah petunjuk-petunjuk dapat dipercaya, karena dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dalam menjelaskan tingkah laku lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip motivasi sebagai proses yang berkaitan dengan tingkah laku dari diri seseorang. Prinsip yang disusun berdasarkan pada realitas motivasi belajar siswa dalam rangka menciptakan dorongan untuk mencapai tujuannya. Pendapat lain mengenai prinsip motivasi menurut Kenneth H. Hover dalam Hamalik (2003 : 163) sebagai berikut:

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- b. Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- c. Motivasi yang berasal dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Terhadap jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan (*reinforcement*).
- e. Motivasi itu mudah menular atau tersebar terhadap orang lain.
- f. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi.
- g. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.
- h. Pujian-pujian yang datangnya dari luar (*external reward*) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- i. Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat murid.
- j. Manfaat minat yang telah dimiliki oleh murid adalah bersifat ekonomis.
- k. Kegiatan-kegiatan yang akan dapat merangsang minat murid-murid yang kurang mungkin tidak ada artinya (kurang berharga) bagi para siswa yang tergolong pandai.
- l. Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar.
- m. Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih menarik.
- n. Apabila tugas tidak terlalu sukar dan apabila tidak ada maka frustrasi secara cepat menuju ke demoralisasi.
- o. Setiap murid mempunyai tingkat-tingkat frustrasi toleransi yang berlainan.
- p. Tekanan kelompok murid (per grup) kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan/paksaan dari orang dewasa.
- q. Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreatifitas murid.

4. Nilai Motivasi dalam Pengajaran

Motivasi belajar sangat mempengaruhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran, diikuti dengan hasil belajar siswa yang maksimal. Guru memegang peran yang besar dalam keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan yang banyak bergantung pada bagaimana guru membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2003 : 161) bahwa motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
- b. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid. Pengajaran yang demikian sesuai dengan tuntutan demokrasi pendidikan.
- c. Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Guru senantiasa berusaha agar murid-murid akhirnya memiliki *self motivation* yang baik.
- d. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan disiplin kelas. Kegagalan dalam hal ini mengakibatkan timbulnya masalah disiplin di dalam kelas.
- e. Asas motivasi menjadi salah satu bagian integral daripada asas-asas mengajar. Penggunaan motivasi dalam mengajar buku saja melengkapi prosedur mengajar, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang lebih efektif. Demikian penggunaan asas motivasi adalah sangat esensial dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan prinsip-prinsip motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tak lepas dari keberhasilan dan kegagalan kegiatan pembelajaran. Perlu disadari bahwa dibutuhkan kreatifitas dari seorang guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, yang tentunya tidak mudah. Oleh sebab itu dibutuhkan pula kerjasama dari siswa itu sendiri dalam menumbuhkan motivasi belajar demi tujuan dari pembelajaran yang akan dicapainya.

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

F. Media *Story Picture* dalam Pembelajaran Pkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

1. Media *Story Picture* dalam Pembelajaran Pkn

Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting untuk membentuk karakter siswa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, sangat diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan mampu membuat siswa mengimplikasinya ke dalam kehidupan sehari-hari. Materi PKn yang banyak berisikan kegiatan dalam kehidupan berbangsa dan negara membuat siswa jenuh karena banyaknya materi yang harus dihafal dan dipahami oleh siswa.

Menjadikan *story picture*/cerita bergambar sebagai media pembelajaran PKn dapat membantu penyampaian materi yang terdapat di dalam pelajaran PKn. Melalui *story picture*/cerita bergambar materi yang sulit digambarkan dapat dijelaskan secara keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkrit apa maksud dari materi PKn tersebut. Contoh kongkrit dari materi PKn akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika digambarkan dalam bentuk visual, misalnya globalisasi yang saat ini terjadi di Indonesia banyak hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa, dengan menggunakan media *story picture*/cerita bergambar bisa digambarkan dampak positif dan negatif dari adanya globalisasi tersebut yang nantinya akan lebih mudah dimengerti oleh siswa. Pembelajaran yang berkualitas bergantung pada kreatifitas dan hasil belajar siswa berupa prestasi siswa itu sendiri. Oleh sebab itu dibutuhkan keterampilan guru dalam penggunaan media *story picture*/cerita bergambar ini.

Story picture/cerita bergambar juga membantu untuk membangkitkan minat baca siswa. Sejumlah *story picture*/cerita bergambar menghadirkan nilai-nilai moral yang penting dikenal oleh siapa saja. Sebut saja nilai persahabatan, kerja keras,

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebersamaan, kegigihan dan semangat pantang menyerah. Oleh sebab itu, nilai-nilai dalam pelajaran PKn dapat diangkat melalui media *story picture*/cerita bergambar dalam pembelajaran PKn.

2. Media *Story Picture* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu atau dari luar individu. Motivasi yang timbul dari dalam individu dapat diciptakan oleh individu itu sendiri melalui proses pengalaman, karena adanya keinginan untuk berubah dan lain sebagainya. Sedangkan motivasi yang timbul dari luar ialah motivasi yang didapat dari luar individu, yakni berasal dari orang lain misalnya guru. Dalam proses pembelajaran guru sangat berperan penting untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga menghasilkan nilai yang maksimal. Motivasi yang diberikan guru sangat beragam baik secara verbal maupun dalam bentuk media pembelajaran. Target belajar diukur dari perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses pembelajaran.

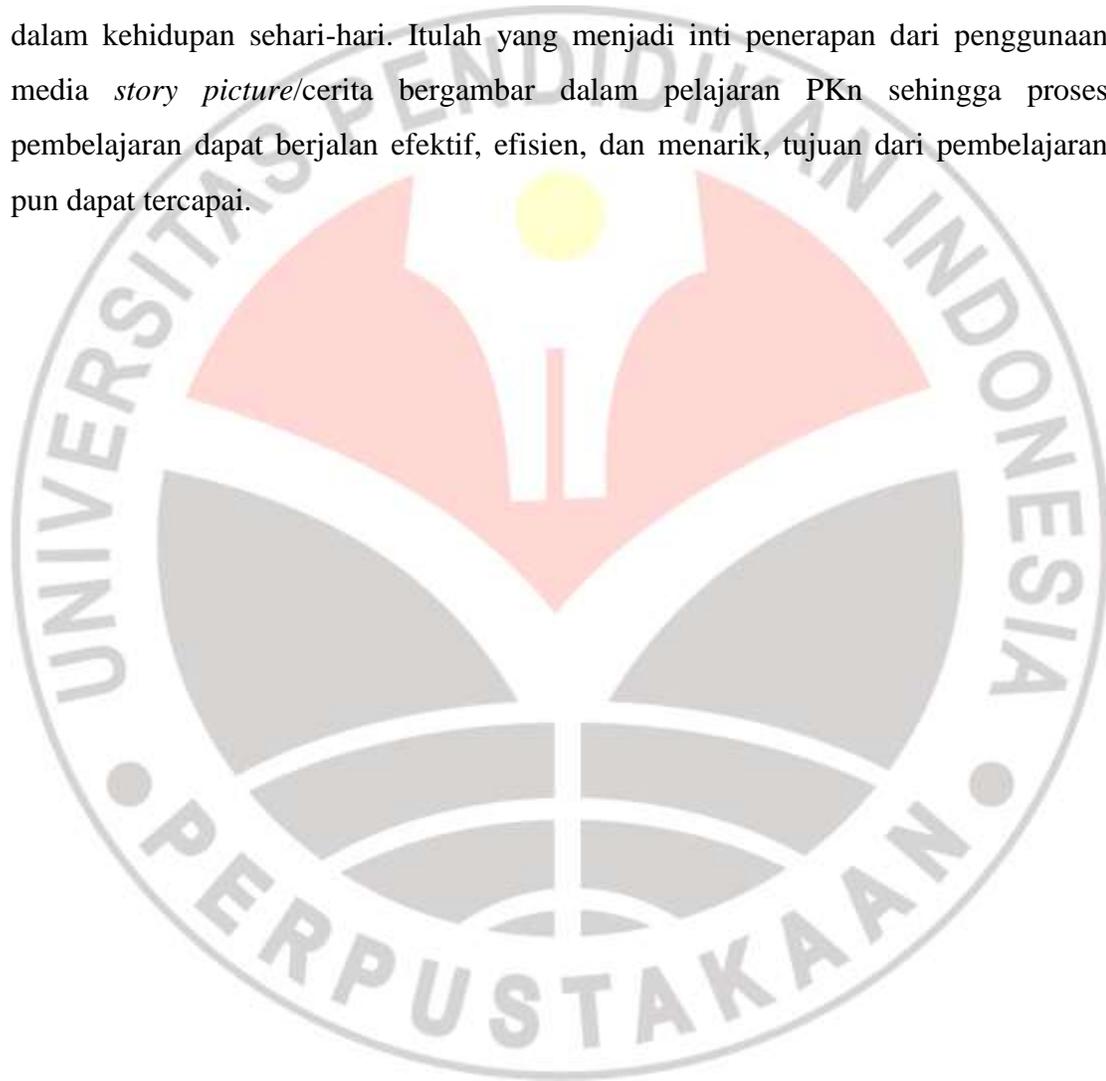
Motivasi belajar PKn yang kurang dari siswa ditandai dengan beberapa hal diantaranya minat dan semangat siswa kurang ketika proses belajar PKn. Belajar PKn sangat dibutuhkan kemauan yang kuat dari dalam diri siswa agar nilai-nilai, moral, etika dan lain sebagainya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Minat atau motivasi belajar PKn yang kurang dimiliki oleh siswa akan membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk itu, dengan *story picture*/cerita bergambar nilai-nilai tersebut coba disisipkan agar siswa lebih mudah menerima dan memahami materi. Adanya media *story picture*/cerita bergambar sebagai sumber untuk belajar akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak apabila disajikan dalam bentuk teori

Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

saja dan perlu adanya penyajian konkrit, seperti konsep-konsep pada pelajaran PKn. Dalam hal inilah *story picture*/cerita bergambar pembelajaran berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Itulah yang menjadi inti penerapan dari penggunaan media *story picture*/cerita bergambar dalam pelajaran PKn sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik, tujuan dari pembelajaran pun dapat tercapai.



Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu