

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, karena melalui pendidikan kita bisa mengarahkan, menuntun dan membina insan-insan yang cerdas, berakhlak mulia serta mandiri. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu :

Tujuan penyelenggaraan pendidikan mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi pekerti yang luhur, beretos kerja dan disiplin, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, memasyarakatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan nilai luhur budaya bangsa yang menjiwai perilaku manusia dan masyarakat dalam segenap aspek kehidupan. (Undang-Undang No.20 Tahun 2003).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (pasal 1 ayat 1 UU No.20 tahun 2003).

Masalah pendidikan adalah isu yang tidak habis-habisnya dibicarakan di Indonesia. Dalam masyarakat kita kata pendidikan selalu berasosiasi dengan pendidikan formal atau persekolahan. Setelah beberapa dasawarsa sejarah pendidikan modern, bahkan jauh lebih tua dari umur negeri ini, meskipun

mengalami banyak kemajuan, namun masih menyisakan banyak masalah yang justru lebih esensial dari sekadar peningkatan jumlah sekolah formal di Indonesia.

Persaingan Indonesia sebagai negara berkembang jika dituntut dalam segi pendidikan saat ini boleh dikatakan dalam level yang masih kurang baik. Berdasarkan laporan *Education for All Global Monitoring Report* yang dirilis UNESCO tahun 2012, menempatkan Indonesia pada peringkat 64 dari 120 negara dalam *Education Development Index (EDI)*. Total nilai EDI diperoleh dari rangkuman perolehan empat kategori penilaian, yaitu angka partisipasi pendidikan dasar, angka melek huruf pada usia 15 tahun ke atas, angka partisipasi menurut kesetaraan *gender*, dan angka bertahan siswa hingga kelas V Sekolah Dasar (SD). *Global Monitoring Report* ini adalah laporan yang digunakan sebagai hasil dari monitoring kualitas pendidikan negara-negara di dunia. Selain itu, laporan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan pula bahwa setiap menit ada empat anak yang putus sekolah. Bahkan pada tahun 2010 usia sekolah yakni 7-15 tahun yang terancam putus sekolah sebanyak 1,3 juta. Itu artinya, bahwa Indonesia belum sepenuhnya terlepas dari pemerataan pendidikan meski sudah cukup lama Indonesia menerapkan wajib belajar 9 tahun.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan pemerintah dan masyarakat berusaha untuk menyelenggarakan pendidikan yang pada prinsipnya merupakan sarana yang mendasar untuk memperoleh kelangsungan hidup manusia, dan merupakan salah satu infrastruktur untuk mengembangkan sumber daya manusia dalam proses secara berkesinambungan. Sekolah sebagai salah satu lembaga

pendidikan formal memegang peranan penting dalam menumbuhkembangkan sikap dan perilaku dikalangan siswa.

Sehubungan dengan itu Djahiri (1985:4) menegaskan bahwa:

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan tempat belajar anak didik dalam berusaha membina, mengembangkan dan menyempurnakan potensi dirinya serta dunia kehidupan dimasa depannya. Sekolah merupakan salah satu tempat mempersiapkan generasi muda mendatang menjadi manusia dewasa dan berbudaya.

Peranan sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah mengembangkan potensi manusiawi yang dimiliki anak-anak agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan sebagai manusia, baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain sekolah sebagai masyarakat belajar berperan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam arti menumbuhkan, memotivasi dan mengembangkan nilai-nilai budaya yang mencakup etika, logika, estetika dan praktika, sehingga tercipta manusia Indonesia yang utuh dan berakar pada budaya bangsa.

Sejalan dengan itu, mata pelajaran PKn diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi. Seperti yang kita ketahui bahwa tujuan umum PKn itu sendiri adalah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan “warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, Pancasila sejati”, dan juga membentuk karakter yang unggul,

Sebagaimana dikemukakan oleh Winataputra dan Budimansyah (2007:86) bahwa konfigurasi atau kerangka sistematik PKn dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut :

- a. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga Negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.
- b. PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela Negara.
- c. PKn secara programatif dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isis yang mengusung nilai-nilai (content embedding values) dan pengalaman belajar (learning experience) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup warganegara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokrasi, dan bela Negara.

Dari pendapat di atas, maka tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan kognitif saja, melainkan aspek afektif, serta psikomotor, yang didalamnya terdapat nilai-nilai pancasila sebagai ideologi negara yang direfleksikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Menyoroti permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran , yaitu bagaimana kurangnya penanaman watak-watak kewarganegaraan siswa (*civic disposition*) yang dimiliki siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Keadaan demikian dirasakan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai penghambat tercapainya tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yaitu secara umum tujuan negara mengembangkan pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah agar setiap warganegara menjadi

warganegara yang baik (*to be good citizens*) yakni warganegara yang memiliki kecerdasan (*civic intelligence*), rasa bangga dan tanggung jawab (*civic responsibility*), dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (*civic participation*).

Watak Kewarganegaraan siswa (*civic disposition*) dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar, untuk itu partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menerapkan prinsip belajar siswa aktif, artinya keaktifan siswa menjadi prioritas dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu Cogan (1998:13) mengemukakan:

Citizenship education has been described as the contribution of education of education to the development of those characteristics of being a citizen, and the process of teaching society's rules, institutions, and organizations, and the role of citizens the well-functioning of society.

Berdasarkan pendapat Cogan tersebut bahwa Pendidikan Kewarganegaraan digambarkan sebagai kontribusi pendidikan untuk pengembangan pendidikan karakter-karakter warganegara, dan proses tentang aturan-aturan pengajaran masyarakat, istitusi, dan organisasi-organisasi dan peran warganegara dalam masyarakat.

Dari uraian diatas maka terdapat tiga komponen utama yang perlu dipelajari dalam Pendidikan Kewarganegaraan yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*. Ketiga komponen dasar tersebut dapat mengisyaratkan

adanya pengembangan karakter privat dan karakter publik. Quigley (Winataraputra dan Budimansyah, 2007:61) bahwa :

“...Civility (respect and civil discourse), individual responsibility, self discipline, civic mindedness, open-mindedness (openness, skepticism, recognition of ambiguity), compromise (conflict of principles, compassion, generosity, and loyalty to the nation and its principles.”

Dari ungkapan Quigley bahwa kesopanan mencakup penghormatan dan interaksi manusiawi, tanggung jawab individual, disiplin diri, kepedulian terhadap masyarakat, keterbukaan pikiran yang mencakup keterbukaan sikap, kompromi, toleransi terhadap keragaman, kesadaran dan keajekan, keharuan, kemurahan hati, dan kesetiaan terhadap bangsa dan segala prinsipnya.

Efektifitas suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah guru, siswa, materi dan media pembelajaran serta evaluasi. Dalam hal ini guru dan siswa merupakan dua faktor yang penting atau paling utama dalam pendidikan. Selain itu tugas guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran harus mempunyai kreativitas untuk meramu suatu pembelajaran yang disenangi siswa. Faktor penting lainnya yaitu media, media menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa dalam memberikan kemudahan untuk menyampaikan materi. Menurut Hartono (Rahmat dkk, 2009: 87) mengemukakan :

Sumber belajar yang digunakan pengajar dan anak adalah buku-buku dan sumber informasi, tetapi akan menjadi lebih jelas dan efektif jika pengajar menyertai dengan berbagai media pengajaran yang dapat membantu menjelaskan bahan yang lebih realistik.

Oleh sebab itu jelas bahwa media memegang peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Dalam proses komunikasi pada pembelajaran di kelas sering terjadi beberapa kesulitan mengenai materi, hal ini terjadi dikarenakan materi yang disampaikan tidak sepenuhnya bisa diterima atau dimengerti dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru atau pendidik yaitu bagaimana membuat media pembelajaran yang inovatif agar siswa merasa senang tetapi mengacu pada materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas yaitu kurangnya penanaman watak kewarganegaraan siswa dalam pembelajaran PKn, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tersebut. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan sebuah media pembelajaran, yang diharapkan akan membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas. Media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media video. Video sebagai salah satu media audio visual memiliki daya tarik yang lebih jika dibandingkan dengan dengan media elektronik lainnya, ini dikarenakan video bisa memasukan audio dan visualnya sehingga dapat menggugah dan menyentuh emosional orang yang menonton.

Seiring dengan perkembangan zaman, media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran baik dalam segi jenis, bentuk, sampai dari segi efisiensi media tersebut. Menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) (Sukiman, 2012: 23), bahwa:

Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan

organisasi yang menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Pembelajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pembelajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan sebenarnya, salah satunya yaitu dengan menggunakan media video. Winatraputra (2008: 88) menegaskan bahwa hal yang harus diperhatikan dalam menetapkan media yang akan dipakai dalam Pendidikan Kewarganegaraan adalah bahwa media itu harus dapat memberikan rangsangan kognitif atau *cognitive simulation*. Oleh Karena itu sangat diperlukan kecermatan guru dalam memilih media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki ciri khas mengemban misi sebagai pendidikan politik dan pendidikan moral.

Menurut Nugent (Smaldino dkk, 2011:404), banyak guru yang menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan. Segmen-segmen video bisa digunakan diseluruh lingkungan pengajaran dengan kelas, kelompok kecil, dan siswa-siswa perorangan.

Untuk itu media video yang berbasis nilai dirasakan sangat penting dalam proses pengembangan nilai, pendekatan penanaman nilai adalah suatu pendekatan yang memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri siswa. Kualifikasi media hendaknya diupayakan memiliki karakter yang sesuai dengan BMP dan metode pembelajaran. Ini berarti bahwa untuk kognitif misalnya media itu harus bisa mengajak berpikir, analisis dan atau evaluative. Psikomotor hendaknya menimbulkan daya ingat, sedangkan afektif memiliki karakter khusus

karena harus memainkan peran. Maka ditentukan persyaratan media stimulus afektif yakni: sedapat mungkin dari dunia kehidupan siswa, terjangkau oleh potensi dan entry behavior siswa, memuat nilai kontras (*contrasting values*), atau dilematis atau paradoxal, menarik dan merangsang potensi siswa (*terutama afektualnya*) untuk terlibat (Djahiri, 1996:32).

Sejalan dengan itu tujuan pendidikan nilai menurut Zaim Elmubarak (2007: 75) adalah sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nilai adalah penanaman nilai-nilai tertentu dalam diri siswa. Pengajarannya bertitik tolak dari nilai-nilai sosial tertentu, yakni nilai-nilai pancasila dan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia lainnya, yang tumbuh dan berkembang dari masyarakat Indonesia.

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang integral dalam pembelajaran, bahkan keberadaannya tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “*Multiple Intelligences and Intructional Technology*” (Musfiqon, 2012: 32) mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.

Melihat dari beberapa penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk melihat bagaimanana mengkaji permasalahan di atas yang dikemas dalam judul “Pengaruh Media Video Berbasis Nilai Terhadap Pengembangan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) Siswa Pada Pembelajaran PKn”

B. Identifikasi Masalah

Susan Octarina, 2013

Pengaruh Media Video Berbasis Nilai Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan (*Civic Disposition*) Siswa Pada Pembelajaran PKn

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari beberapa hal yang telah diuraikan di atas dan untuk memudahkan proses penelitian sehingga tidak akan terjadi kesimpangsiuran, maka secara umum masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana pengaruh Media Video Berbasis Nilai Terhadap Pengembangan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) siswa Dalam Pembelajaran PKn?”.

Adapun rumusan masalah secara khusus pada penelitian ini, meliputi ?

1. Apakah terdapat perbedaan karakter privat siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)?
2. Apakah terdapat perbedaan karakter publik siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)?
3. Apakah terdapat perbedaan Pengembangan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) siswa antara kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan watak kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) siswa pada pelajaran PKn melalui penerapan media video.

Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan karakter privat siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)
2. Terdapat perbedaan karakter publik siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)
3. Terdapat perbedaan Pengembangan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) siswa antara kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)

b. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian ini telah dicapai, diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan untuk memperkaya pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, PKn dan *Civic Copentence* siswa khususnya *Civic Disposition* dan disiplin ilmu yang ditekuni peneliti yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

2. Kegunaan praktis

a. Guru

Memberikan masukan kepada para pendidik dalam merancang suatu pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai disalamnya sehingga dapat mengembangkan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) siswa

b. Siswa

Meningkatkan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) siswa, sehingga siswa dapat mengetahui tentang karakter-karakter yang dirinya miliki, baik itu karakter privat ataupun karakter publik.

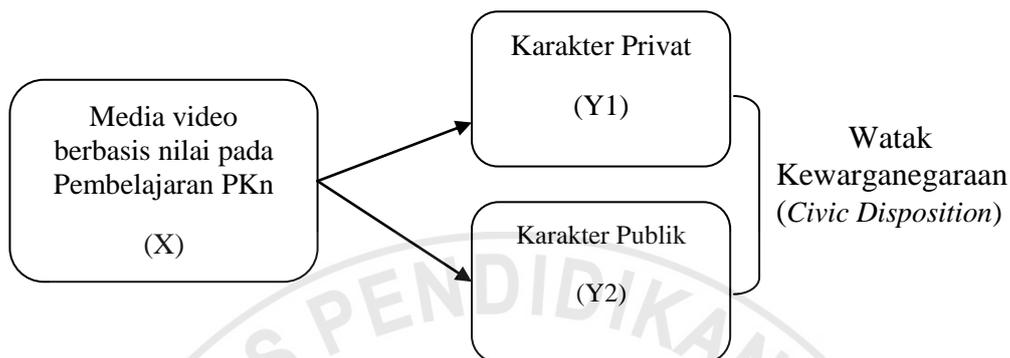
c. Sekolah

Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri I IBUN Kab. Bandung, khususnya dalam optimalisasi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

D. Variabel Penelitian

Berdasarkan pengetian diatas maka variabel yang digunakan dalam penelitin ini sebagai berikut :

1. Variabel independen (X), yaitu media video berbasis nilai
2. Variabel dependen (Y), yaitu Watak Kewarganegaraan (karakter privat dan karakter publik)



Gambar 1.1

Pola Hubungan antar Variabel Penelitian

E. Asumsi Penelitian dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi Penelitian

1. Penyiapan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dengan adanya media tersebut kualitas pembelajaran akan semakin meningkatkan.
2. Media video berbasis nilai merupakan media yang sangat penting untuk menganalisis nilai, karena media tersebut membawa siswa kepada realitas nyata dalam masalah-masalah yang ada di lapangan yang kaya akan nilai-nilai kehidupan.
3. Media video berbasis nilai memberikan kontribusi dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*) siswa.

b. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan asumsi di atas sikap watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*) siswa dapat ditingkatkan dengan media video yang berbasis nilai dalam pembelajaran PKn.

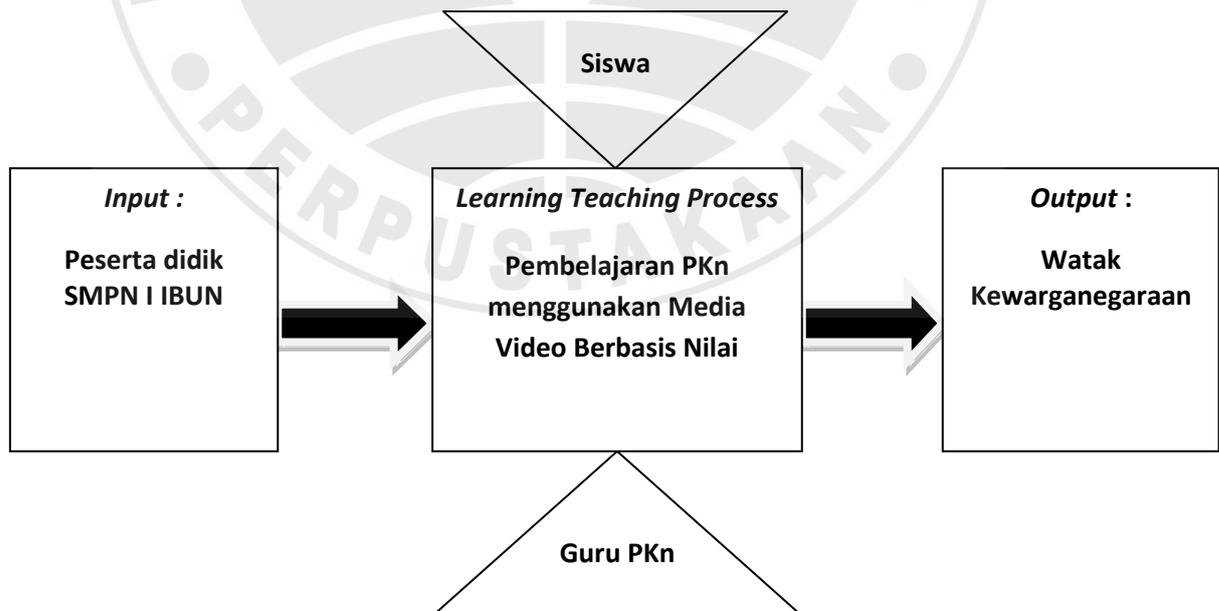
1. Terdapat perbedaan karakter privat siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)
2. Terdapat perbedaan karakter publik siswa pada kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)
3. Terdapat perbedaan Pengembangan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) siswa antara kelas yang menggunakan media video berbasis nilai dengan kelas yang tidak menggunakan media video berbasis nilai (konvensional)?

F. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka-angka walaupun pada akhirnya angka-angka tersebut dianalisis menggunakan kata-kata. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan quasi eksperimen. Metode penelitian pada dasarnya cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono: 2012:3).

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu bentuk quasi eksperimen yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian eksperimen berusaha menentukan apakah sebuah treatment mempengaruhi hasil sebuah penelitian, pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan treatment tertentu pada suatu kelompok dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (Craswell, 2010: 19). Quasi eksperimen digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi dapat diperoleh eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasikan semua variabel yang relevan.

G. Paradigma Penelitian



Gambar 1.2

H. Stuktur Organisasi Tesis

Sebagai Pendahuluan, Bab I menyajikan latar belakang permasalahan yang memberi konteks munculnya masalah; identifikasi dan perumusan masalah ; tujuan penelitian; manfaat/signifikansi penelitian; dan struktur organisasi tesis.

Dalam Bab II disajikan kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka yang berisi deskripsi, analisis konsep, teori-teori, dan penelitian terdahulu yang relevan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan, media pembelajaran, dan watak kewarganegaraan. Kerangka pemikiran merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji teoritis antar variabel penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian atau submasalah yang diteliti.

Bab III mengenai metodologi menguraikan lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian dan justifikasi pemilihan desain penelitian, metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian tersebut, definisi operasional yang dirumuskan dalam setiap indikator, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, serta analisa data.

Dalam Bab IV, disajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengolahan atau analisa data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan.

Selanjutnya dalam Bab V disajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Saran atau rekomendasi yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, kepada pengguna hasil penelitian, dan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

