

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak guru dalam proses belajar mengajar seringkali menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran dan guru tidak melakukan variasi dalam pemilihan metode. Konsekuensi dari hal ini terhadap siswa adalah munculnya kebosanan dan kejenuhan serta tidak terasahnya kecerdasan emosional siswa, yang berimbas pada kekurangaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Munculnya kebosanan, kejenuhan, serta tidak terasahnya kecerdasan emosional siswa dalam mata pelajaran PKn menuntut dilakukannya perbaikan dari segi penggunaan media dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Media yang tepat dan bervariasi di sini adalah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar dalam kondisi yang menyenangkan (*joy full*), yang mampu merangsang kecerdasan emosional siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan penuh antusias dan akhirnya kebosanan dalam belajar PKn bisa dihilangkan.

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan pendidikan. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan dimasa yang akan datang, telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat, seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2003 “Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan

potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui masyarakat.....” (www.Depdiknasgo.2003)

Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebab pendidikan merupakan jalur yang sangat strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dalam rangka meningkatkan kualitas hidup manusia, pada intinya pendidikan adalah untuk memanusiakan manusia, mendewasakan, merubah perilaku, serta meningkatkan kualitas menjadi lebih baik.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu muatan wajib dalam kurikulum pendidikan, baik ditingkat pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi. Sebagai program kurikuler di persekolahan, Pkn memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-budaya, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dimanfaatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Udin Winataputra, PKn dapat dilihat dari dua konteks, yaitu : Pertama konteks normatif, konteks ini menyatakan bahwa pkn adalah sebagai pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Konteks kedua, bahwa pkn diperlukan dalam rangka berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menjadikan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menjadikan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab itulah yang menjadi “kapling” yang harus “dikuasai” PKn.

Sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan (domain kurikuler), sampai saat ini masih terdapat kesan bahwa mata pelajaran pkn sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa dibandingkan dengan materi lain yang diajarkan di sekolah. Timbul pertanyaan bagaimana membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga baik guru maupun siswa tertarik dan sama-sama berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk itu perlu di cari suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan terjangkau oleh guru.

Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2011 : 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, kamera, video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Compact Disk (CD) Interaktif*. CD Interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa menarik untuk mempelajarinya.

Keberhasilan proses pembelajaran PKn tidak dapat terlepas dari komponen-komponen yang terlibat di dalamnya. Komponen yang dimaksud adalah siswa, guru, bahan ajar, alat dan metode, lingkungan belajar dan lain sebagainya.

Semua proses pembelajaran pada akhirnya harus menghasilkan perubahan perilaku yang lebih matang secara psikologis dan sosiokultural. Karena itu inti dari pendidikan, termasuk pendidikan pancasila adalah belajar. Dalam konteks pendidikan formal dan nonformal, proses belajar merupakan misi utama dari proses pembelajaran atau *instruction*. Secara normatif, dalam pasal 1 butir 20 UU No.20 tahun 2003 tentang sisdiknas, dirumuskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pernyataan diatas, untuk memperbaiki proses belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, guru harus merubah cara mengajarnya. Dalam memberikan materi pelajaran guru harus memakai media pembelajaran supaya pembelajaran lebih menarik yang tentunya harus dikombinasikan dengan metode pembelajarannya.

Maka dari itu, untuk memperbaiki pembelajaran disekolah maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Media CD Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII E SMP Al Qona’ah Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi permasalahan yaitu bagaimana penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan Media CD Interaktif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Penulis mencoba mengidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Media CD Interaktif di kelas VII E SMP Al Qona'ah?
2. Bagaimana perubahan kecerdasan emosional siswa setelah penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif?
3. Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media CD Interaktif?
4. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala yang muncul pada saat penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media CD Interaktif?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan berguna bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang.

b. Tujuan Khusus

- 1) Bagaimana penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan media CD Interaktif di kelas VII E SMP Al Qona'ah.
- 2) Bagaimana perubahan kecerdasan emosional siswa setelah penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media CD Interaktif.
- 3) Kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media CD Interaktif.
- 4) Solusi untuk mengatasi kendala yang muncul pada saat penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media CD Interaktif.

2. Manfaat Hasil Penelitian

Kualitas serta kapasitas suatu penelitian dapat dilihat dari segi kegunaan atau manfaat yang akan diberikan dari hasil penelitian. Dengan diadakan penelitian ini, maka dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi sekolah. Adapun kegunaan yang ingin di capai oleh penulis dalam penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi ini mencakup kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia, kepribadian dan daya kreatifitas melalui media *compact disk* (CD) Interaktif serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa disamping bisa menangkap

pengetahuannya juga dapat merespon pelajaran berdasarkan materi yang diberikan.

b. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan kepada :

1) Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi maupun dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun kelapangan mempunyai wawasan dan pengalaman, memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif. Selain itu dapat mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media CD Interaktif dalam pembelajaran baik didalam ruang kelas maupun dirumah.

2) Bagi Sekolah Menengah Pertama

Memberikan inovasi baru cara pengajaran siswa Sekolah Menengah Pertama untuk mengasah kecerdasan emosional siswa melalui pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif.

3) Bagi Guru

Guru memperoleh suatu variasi strategi pembelajaran yang lebih variatif terhadap materi PKn yaitu dengan memanfaatkan CD Interaktif. Selain itu guru dapat ikut mengembangkan media CD Interaktif baik dalam pembelajaran PKn maupun pelajaran diluar PKn.

4) Bagi Siswa

Siswa mendapatkan materi pelajaran dengan inovasi baru yaitu siswa dapat belajar melalui media CD Interaktif sehingga siswa memiliki semangat baru untuk belajar. Selain itu melalui media CD Interaktif ini juga siswa dapat mengasah kecerdasan emosionalnya dengan lebih baik lagi.

D. Definisi Operasional

Untuk lebih memahami ruang lingkup penelitian dalam bagian ini diberikan pengertian terhadap wilayah kajian melalui pemberian makna istilah yang tertulis dalam judul penelitian, hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman penafsiran. Adapun istilah-istilah yang akan ditafsirkan berdasarkan operasional yaitu:

1. Media CD Interaktif

CD Interaktif adalah sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dapat dikemas dalam sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya.

Meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana ia diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

2. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan Emosional adalah suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekspresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi.

Menurut Howard Gardner (1983) ada empat pokok utama kecerdasan emosional seseorang yakni :

- a. Mampu menyadari dan mengelola emosi diri sendiri
- b. Memiliki kepekaan terhadap emosi orang lain
- c. Mampu merespon dan bernegosiasi dengan orang lain secara emosional
- d. Dapat menggunakan emosi sebagai alat untuk memotivasi diri.

Salovey menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya, seraya memperluas kemampuan ini menjadi lima wilayah utama :

- 1) Mengenali Emosi Diri, mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional. Kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri.
- 2) Mengelola Emosi, menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan pas adalah kecakapan yang bergantung pada kesadaran diri. Kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang timbul karena gagalnya keterampilan emosional dasar ini.

- 3) Memotivasi Diri Sendiri, menata emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan adalah hal yang sangat penting dalam kaitan untuk memberi perhatian, untuk memotivasi diri sendiri dan menguasai diri sendiri, dan untuk berkreasi.
- 4) Mengenali Emosi Orang Lain, empati kemampuan yang juga bergantung pada kesadaran diri emosional, merupakan “keterampilan bergaul” Dasar.
- 5) Membina Hubungan, seni membina hubungan, sebagian besar, merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain.

Indikator Kecerdasan Emosional yang dikembangkan dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

8 Indikator Kecerdasan Emosional	Indikator Kecerdasan Emosional yang Dikembangkan dalam PKn	Kecerdasan Emosional
1. Kecerdasan Bahasa <i>(Linguistic Intelligence)</i> 2. Kecerdasan Musik <i>(Musikal Intelligence)</i> 3. Kecerdasan Logika-Matematika <i>(Logical-Mathematical Intelligence)</i> 4. Kecerdasan Visual-Spasial <i>(Visual-Spatial Intelligence)</i> 5. Kecerdasan Kinestetik-Tubuh <i>(Bodily-Kinesthetic Intelligence)</i> 6. Kecerdasan Intrapersonal <i>(Intrapersonal Intelligence)</i> 7. Kecerdasan Interpersonal <i>(Interpersonal Intelligence)</i>	1. Kecerdasan Intrapersonal <i>(Intrapersonal Intelligence)</i> 2. Kecerdasan Interpersonal <i>(Interpersonal Intelligence)</i>	Mampu menyalurkan pikiran dan perasaan, motivasi, mengenal emosi diri sendiri dan orang lain. Simpati, mengerti perasaan orang lain, perilaku yang baik, percaya diri, dan bekerjasama.

3. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan masalah diatas maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut : “Jika guru menerapkan media pembelajaran CD Interaktif dalam proses pembelajaran PKn, maka dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa setelah proses pembelajaran dan pembelajaran akan lebih bermakna.

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Qona'ah adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII E.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data, dengan menggunakan lembar observasi, angket siswa, dan wawancara. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Ada beberapa langkah dalam menganalisis data kualitatif yaitu:

- a. Kategorisasi dan Interpretasi data
- b. Reduksi Data
- c. Display Data
- d. Mengambil kesimpulan dan verifikasi