

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memberikan kontribusi yang besar dalam mempersiapkan setiap individu menjadi warga negara yang berkepribadian sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum pada tujuan pendidikan nasional menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting terwujudnya tujuan pendidikan nasional, karena mata pelajaran PKn dianggap mampu membentuk watak setiap warga negaranya sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yaitu sopan, berbudi pekerti luhur, tanggung jawab dan digunakan pula untuk menunjukkan upaya-upaya yang mengarah pada pembinaan warga negara kearah yang lebih baik (*how to be a good citizen*).

Seperti mata pelajaran lain mata pelajaran Pkn pada saat penerapannya juga mengalami berbagai kendala, hal tersebut sesuai dengan yang dijabarkan pada buku Pendidikan Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh UNY Press yang menyatakan bahwa ada beberapa kendala

yang terjadi pada mata pelajaran Pkn diantaranya kurang optimalnya hasil yang ditunjukkan pada mata pelajaran Pkn dan dominasi peningkatan kegiatan kognitif yang mengakibatkan porsi peningkatan dimensi lainnya menjadi terbengkalai.

Kurang optimalnya hasil mata pelajaran Pkn maupun terfokusnya satu aspek penilaian pada kegiatan kognitif terjadi karena ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti muatan materi Pkn yang banyak berupa teori, masih rendahnya kualitas guru Pkn, penggunaan metode ataupun media yang kurang bervariasi, maupun alokasi waktu pembelajaran Pkn yang dapat terbilang kurang. Adanya berbagai faktor tersebut tentu saja memberikan dampak terhadap pada mata pelajaran Pkn seperti rendahnya minat dan prestasi peserta didik terhadap mata pelajaran Pkn.

Pembelajaran menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pendidik yang dalam hal ini adalah guru, tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi dituntut untuk terampil dalam memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik agar dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk itu guru harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif.

Media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya proses pembelajaran. Abdul Gafur (1988: 110), mengemukakan bahwa

proses pembelajaran sekarang telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian dengan ceramah dan berpindah ke arah digunakannya banyak media. Media tersebut dapat berupa penggunaan alat peraga, misalnya dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003: 25) yang mengemukakan media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan minat siswa
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Akan tetapi ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan agar media pembelajaran benar-benar dapat digunakan untuk pembelajaran peserta didik, diantaranya:

1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa (Wina Sanjaya, 2006: 173-174).

Dari beberapa media pembelajaran yang ada, media pembelajaran *Adobe Flash CS 3* merupakan salah satu media yang dapat menunjukkan keunggulan tersebut dan dapat memenuhi prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaan media *Adobe Flash CS 3* memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat

menampilkan berbagai bentuk informasi baik dari suara, gambar, ataupun video, dan dapat dikombinasikan dengan berbagai metode mengajar yang lain sehingga proses belajar mengajar akan lebih bervariasi dan dapat membuat para peserta didik lebih tertarik pada mata pelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

Selain penggunaan media *Adobe Flash CS 3* yang dapat dikombinasikan dengan berbagai metode mengajar untuk dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih bervariasi, penggunaan media *Adobe Flash CS 3* pada proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan membuat bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil prestasi peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Media *Adobe Flash CS 3* juga telah memenuhi prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat digunakan, diantaranya media ini dapat dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan menyesuaikan isi media berdasarkan materi pembelajaran.

Informasi sementara yang didapat di SMA Negeri 2 Kudus menunjukkan bahwa, minat dan prestasi peserta didik pada mata pelajaran Pkn masih rendah. Informasi sementara tersebut didapat berdasarkan pada masih banyaknya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pkn yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kata lain prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pkn masih tergolong

rendah. Selain itu, guru mata pelajaran PKn dalam pembelajarannya cenderung kurang bervariasi seperti menggunakan media konvensional yang berupa papan tulis dan spidol, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadikan peserta didik cenderung pasif, bosan, dan belum dapat mengaktifkan peserta didik yang pada akhirnya membuat minat peserta didik pada mata pelajaran Pkn menjadi rendah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran PKn yaitu media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3*. Media ini dapat dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, sehingga guru dapat menyesuaikan aspek-aspek apa saja yang ingin dioptimalkan melalui penggunaan media *Adobe Flash CS 3*. Dengan penggunaan media *Adobe Flash CS 3* juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran PKn, sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton serta guru tidak hanya menyampaikan materi dalam bentuk teks saja tapi juga dapat dengan bentuk suara, gambar, ataupun video. Selain itu penggunaan media *Adobe Flash CS 3* ini juga belum pernah diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pkn di SMA Negeri 2 Kudus.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin melakukan uji coba (eksperimen) melalui kegiatan membandingkan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional, sehingga dapat diketahui perbedaan

pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional di SMA Negeri 2 Kudus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya hasil belajar yang ditunjukkan oleh mata pelajaran Pkn.
2. Kegiatan kognitif yang terlalu mendominasi yang mengakibatkan porsi peningkatan dimensi lainnya menjadi terbengkalai.
3. Muatan materi Pkn yang banyak berupa teori.
4. Masih rendahnya kualitas guru Pkn.
5. Penggunaan metode ataupun media yang kurang bervariasi.
6. Alokasi waktu pembelajaran Pkn yang dapat terbilang kurang.
7. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pkn.
8. Rendahnya prestasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pkn.
9. Belum pernah diterapkan media *Adobe Flash CS 3* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pkn di SMA Negeri 2 Kudus.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada ternyata banyak muncul permasalahan yang berkaitan dengan perbedaan antara minat dan prestasi belajar Pkn dalam pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3*

dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, supaya penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya maka ada batasan-batasan masalah yang diambil. Peneliti ingin memfokuskan penelitiannya yaitu pada perbedaan antara minat dan prestasi belajar Pkn dalam pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash cs 3* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dapat dirumuskan pada peneliti adalah:

1. Adakah perbedaan antara minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash cs 3* dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional?
2. Adakah perbedaan antara prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash cs 3* dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash cs 3* dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional.

2. Untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash cs 3* dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal yang telah dikemukakan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Secara Teoretis
 - a. Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah bahan referensi mengajar sehingga dapat memperluas wawasan guru dan calon guru.
 - b. Menambah kajian studi media pembelajaran, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum.
 - c. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan atau input serta dapat digunakan sebagai pendukung referensi bagi perpustakaan dan pihak lain (mahasiswa) yang ingin mengadakan penelitian serupa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui perbedaan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran Pkn antara media berbasis komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash cs 3* dengan media konvensional.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam memilih media mengajar yang cocok dengan materi pelajaran, termasuk pemilihan penggunaan media visual berbasis komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash cs 3*.
- 2) Memberikan masukan pada guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk menggunakan media berbasis komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash cs 3* dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan sumbangan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki pemahaman belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

c. Bagi Siswa

Membantu peserta didik untuk dapat mengoptimalkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran Pkn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash cs 3*.