

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media belajar memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan media belajar dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman, peningkatan perhatian mahasiswa, meningkatkan aktivitas mahasiswa, dan mempertinggi daya ingat manusia (Sardiman A.M., 2004: 203).

Menurut Gafur (1998: 2) media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memperlambat proses dan sebagainya, lebih jauh lagi media belajar membuat pendidikan berdaya mampu tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik.

Pengertian media menurut Briggs yang dikutip oleh Arif Sadiman (2006: 6) media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedang AETC (*Association for Education Communication Technology*) seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003: 3) memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Soeparno (1988: 1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Selain itu adapun pendapat dari para ahli, diantaranya John Latuheru (1993: 13), menyatakan bahwa media

mempunyai fungsi edukatif yaitu media tersebut memberikan informasi yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Sehingga dapat disimpulkan disini yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa alat fisik yang penyajiannya untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, membangkitkan semangat dan perhatian dari sumber kepada penerimanya.

Sisdiknas (2003:5-6) mendefinisikan proses pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.

Selain itu ada pula beberapa para ahli yang mendefinisikan arti pembelajaran, diantaranya seperti yang dikemukakan John Latuheru (1993: 1) bahwa segala sesuatu yang menyangkut pembelajaran merupakan proses komunikasi. Komunikasi dalam pembelajaran merupakan komunikasi timbal balik (interaksi edukatif) yang terjadi tidak dengan sendirinya tetapi harus diciptakan oleh guru dan siswa. Menurut Sardiman A.M. (2004: 7) mengemukakan bahwa interaksi akan selalu terkait dengan istilah komunikasi atau hubungan. Hubungan tersebut biasanya menginteraksikan suatu pesan, dan untuk penyampaian pesan diperlukan adanya media karena pembelajaran memerlukan media pembelajaran.

Dan dari penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi secara timbal balik antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arief Sadiman, 2006: 6). Berikut akan diberikan beberapa definisi dari beberapa ahli mengenai pengertian media pembelajaran.

Menurut Santoso Hamidjojo yang dikutip dari John Latuheru (1993: 14) media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Menurut Oemar Hamalik (1989: 12) media pendidikan sebagai alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.

Apapun batasan yang diberikan mengenai media pembelajaran, terdapat persamaan mengenai media, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam rangka lebih meng-efektifkan proses komunikasi, sehingga proses penyampaian informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan dapat diterima dengan maksimal.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003: 25) yang mengemukakan media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan minat siswa
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikutip John Latuheru (1993: 23) menyatakan manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Perhatian anak didik terhadap materi pembelajaran akan lebih tinggi
 - b. Anak didik akan mendapat pengalaman yang konkrit
 - c. Mendorong anak didik untuk berani belajar secara mandiri (*self activity*)
 - d. Hasil yang diperoleh atau dipelajari oleh anak didik sulit dilupakan.
- Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai

manfaat media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya media pembelajaran dapat memacu peserta didik untuk menumbuhkan gairah belajar dikarenakan pengaruh media pembelajaran yang dapat membantu meringankan tugas guru untuk dapat menggunakan beberapa metode mengajar yang lebih bervariasi, menarik perhatian peserta didik, dan yang paling utama adalah kesan yang ditimbulkan media pembelajaran akan lebih dikenang peserta didik.

3. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Berikut akan dijelaskan klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli :

Sebagaimana dikutip Arief Sadiman (2006: 20-23) klasifikasi media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Taksonomi menurut Rudy Bretz, yang mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Klasifikasi media menurut Bretz ada 8, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi-gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi-gerak, media audio dan media cetak.

- b. Taksonomi menurut Briggs, yang lebih mengarah kepada karakteristik media menurut stimulus atau rangsangan yang ditimbulkan dari media tersebut. Briggs mengidentifikasi 13 macam media: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi dan gambar.
- c. Taksonomi menurut Gagne, yang membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.

Jenis-jenis media lain menurut Seels dan Glasgow sebagaimana

dikutip Azhar Arsyad (1997: 33-34), yang dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka media dibagi dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, yaitu:

- a. Pilihan media tradisional dibagi:
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - 2) Visual yang tidak diproyeksikan meliputi: gambar, poster, foto, grafik, diagram, papan info, pameran.
 - 3) Audio meliputi rekaman piringan, pita kaset
 - 4) Penyajian multimedia meliputi tape, *multi-image*
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video
 - 6) Cetak meliputi buku teks, modul, majalah ilmiah, *hand out*
 - 7) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan
 - 8) Realita meliputi model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)
- b. Pilihan media teknologi mutakhir:
 - 1) Media berbasis telekomunikasi misalnya kuliah jarak jauh
 - 2) Media berbasis microprosesor misalnya *computer-assisted instruction*, *compact (video) disc*.

Diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang positif pada dunia pendidikan serta dapat

menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik, sehingga pada akhirnya dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk dapat lebih giat melakukan proses pembelajaran.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Profesor Ely dalam kuliahnya di Fakultas Pascasarjana IKIP Malang tahun 1982 mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arief Sadiman, 2006: 85).

Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan pada waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya sangat mahal (seperti program film bingkai) (Arief Sadiman, 2006:86).

Sehingga hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai atau menggunakan suatu media dengan jenis karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer merupakan media interaksi dimana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mempengaruhi atau mengubah urutan

yang disajikan. Komputer juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan menyajikan informasi serta ide-ide melalui stimulus visual dan pendengaran. Di samping itu, komputer juga melengkapi siswa dengan pengalaman kinestetik melalui penggunaan *keybord* (Oemar Hamalik, 1989: 158). Lebih lanjut Azhar Arsyad (2003: 158) menyatakan multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Karena sebanyak mungkin indra terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

Azhar Arsyad (2003: 158-170) mengemukakan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan berbantuan komputer (*Computer-Assisted Instruction-CAI*). Prinsip-prinsip perancangan CAI yang diharapkan bisa menghasilkan program CAI yang efektif, yaitu:

- a. Belajar harus menyenangkan
- b. Interaktivitas
- c. Kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok dan tersedia feedback
- d. Melatih dan menuntun siswa dengan lingkungan informal.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989: 137-138) memaparkan bahwa pemberdayaan komputer dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, diantaranya:

- a. Cara bekerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi baru siswa dalam belajar
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme pada siswa
- c. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi

- d. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dicapai dalam merencanakan langkah selanjutnya di kemudian hari
- e. Kemampuan daya rekamnya memudahkan dalam pengajaran individual bagi semua taraf intelektual siswa.

Selanjutnya Robyer dan Hanafi (Nanik Aryanti, 2006: 28) mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran berbantuan komputer sangat efektif karena dirancang berdasarkan tujuan, sesuai dengan tujuan pengetahuan, keterampilan, memaksimalkan interaksi, sesuai dengan kebutuhan, mempertahankan minat, mendekati siswa secara positif, umpan balik, cocok dengan lingkungan, dapat menilai penampilan, menggunakan sumber secara maksimal, sesuai prinsip pembelajaran, mudah dievaluasi. Media komputer dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif mencari dan menanggapi informasi. Siswa belajar sesuai dengan kemauan dan kemampuannya sebab dapat dimanfaatkan secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan dari uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan saluran yang dapat menyajikan berbagai bentuk informasi pembelajaran, dimana informasi tersebut dapat disusun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

6. Media Pembelajaran Menggunakan Program *Adobe Flash CS 3*

Seperti yang dijelaskan oleh Wikipedia sejarah awal yang perlu diketahui mengenai *Adobe Flash cs 3* adalah, *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang

handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash diakses tanggal 23 Maret 2013.

Pukul 20.30 WIB

Menurut Dedy Izham (2013: 2), Movie-movie *Flash* memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi *web* dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk *men-debug script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari SWF termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman

sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

<http://www.alimnahdi.com/2010/02/sejarah-flash-macromedia-flash-sebelum.htm>

diakses tanggal 23 Maret 2013. Pukul 20.30 WIB

Sehingga dalam hal ini, dapat disimpulkan mengenai mengapa peneliti lebih tertarik menggunakan media berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi program *Adobe Flash cs 3* daripada mempergunakan media lainnya, karena media ini dianggap mampu untuk mengemas secara menarik berbagai macam bentuk informasi yang diperoleh, dimana kemasan media tersebut digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu sesuai dengan apa yang diharapkan oleh perancang media tersebut.

B. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)”. Kata prestasi berasal dari bahas Belanda yaitu *prestatie* yang kemudian dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai hasil yang telah dicapai individu melalui usaha yang dialami secara langsung dan merupakan aktivitas kecakapan dalam situasi tertentu.

Prestasi belajar terdiri atas dua kata yaitu prestasi dan belajar, menurut Sumardi Suryabrata (2006: 297), prestasi dapat didefinisikan sebagai berikut: “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan prestasi belajar siswa selama masa tertentu”. Sementara itu menurut Slameto (2010: 2) “belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan”, dan menurut Witherton, dalam bukunya “*Educational Psychology*” yang dikutip oleh Ngalim Purwanto (1987: 84) “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”.

Menurut Muhibbin Syah (2006: 213), “prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program atau proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang ditetapkan”.

Menurut Sardiman A.M. (2004: 46) Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.

Menurut Zaenal Arifin (1990: 2-4) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat *peremnia* (berlangsung terus-menerus) dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang hidupnya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing, prestasi belajar semakin terasa penting untuk dipermasalahkan karena mempunyai fungsi utama antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik
- b. Prestasi belajar sebagai lambang rasa keingintahuan
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam dimensi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dalam institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tingkat rendahnya orientasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat keberhasilan anak didik dimasyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator sebagai daya serap (kecerdasan) anak. Dalam mendidik proses belajar mengajar anak didik merupakan masalah utama dan pertama karena anak didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.

Perubahan tingkah laku dalam proses belajar dapat dilihat dari perubahan sikap yang dimiliki, pengetahuan yang bertambah, dan juga bertambahnya keterampilan yang dimiliki. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan mengenai apa yang dimaksud dengan belajar yaitu suatu proses yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu yang hasilnya dapat berupa perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan , keterampilan maupun sikap. Sehingga dengan kata lain semakin sering pembelajaran dilakukan maka semakin banyak pengalaman yang dapat diperoleh untuk dapat mencapai tujuan tertentu.

Pada akhirnya hasil belajar dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, semakin tinggi prestasi belajar siswa semakin sering siswa tersebut melalui proses pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung prestasi belajar siswa itu sendiri dapat menunjukkan tingkat intelektual seorang siswa.

2. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (1987: 121) beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar yang kemudian mempengaruhi pencapaian prestasi belajar. Faktor-faktor itu adalah:

- a. Faktor dari dalam individu
 - 1) Faktor fisiologis: keadaan fisik dan panca indera
 - 2) Faktor psikologis: bakat, minat, sikap, motivasi, ingatan dan intelegensi.
- b. Faktor dari luar individu
 - 1) Faktor lingkungan: fisik, sosial dan alam
 - 2) Faktor instrumen: *hardware* dan *software*

Menurut Slameto (2010: 54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang diluar individu. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

- a. Faktor internal
 - 1) Faktor jasmaniah, terdiri atas faktor kesehatan dan tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesepian.
 - 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal
 - 1) Faktor keluarga terdiri atas cara orang tua mendidik, relasi antar anggota, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor sekolah atas metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin disekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat yang terdiri atas kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Selain dari Slameto, Abu Ahmadi (2004: 138) juga menyebutkan faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi prestasi belajar, yaitu yang tergolong dari dalam individu (faktor internal) adalah:

- a. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas:
 - 1) Faktor intelektual:
 - a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
 - b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki
 - 2) Faktor non-intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- c. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- d. Faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

Yang tergolong dari faktor luar individu (faktor eksternal) adalah:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok.
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

Sehingga dengan mengetahui banyaknya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, baik dipahami pada diri peserta didik sendiri ataupun mereka yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan peserta didik yaitu guru dan orang tua peserta didik, dapat membantu untuk menemukan masalah yang terjadi atas apa yang dialami oleh peserta didik, yang tujuannya untuk memaksimalkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dengan cara menemukan solusi dari permasalahan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

C. Tinjauan Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, seringkali pengajar harus berhadapan dengan siswa-siswa yang prestasi akademisnya tidak sesuai dengan harapan pengajar. Bila hal ini terjadi dan ternyata kemampuan kognitif siswa cukup baik, pengajar cenderung untuk mengatakan bahwa siswa kurang memiliki minat. Kecenderungan tersebut sendiri terjadi dikarenakan adanya beberapa faktor yang melatar belakangi rendahnya minat yang dimiliki oleh peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu. Salah satunya adalah peserta didik tidak memiliki motif yang memiliki hubungan yang erat dengan tujuan yang akan dicapai.

Seperti contohnya adalah manakala ada seorang peserta didik yang memiliki motif terhadap beberapa mata pelajaran yang akan diujikan pada saat Ujian Akhir Nasional dengan tujuan dapat lulus pada Ujian Akhir Nasional dengan nilai yang memuaskan. Sehingga hal ini dapat memacu siswa untuk dapat belajar lebih giat terhadap mata pelajaran yang akan diujikan pada Ujian Akhir Nasional dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang tidak diujikan pada Ujian Akhir Nasional.

Dalam hal ini motif erat kaitanya dengan minat yang dimiliki oleh peserta didik, dimana minat tersebut besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya

karena tidak ada daya tarik baginya. Dan hal tersebut membuat siswa untuk tidak segan-segan melakukan pembelajaran karena dia merasa mendapatkan kepuasan dari pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan pembelajaran.

Ada pula beberapa ahli yang merumuskan pengertian tentang minat, salah satunya adalah Hilgard. Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut *“Interest is presisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang untuk beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan (Slameto, 2010: 57).

Pendapat lain dikemukakan oleh Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minat yang dimilikinya.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal

daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu peserta didik melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada peserta didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila peserta didik melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya (Slameto, 2010: 180).

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan, yang dimaksud dengan minat adalah suatu ketertarikan terhadap suatu hal yang datang dari dalam diri individu itu sendiri tanpa ada suatu yang memaksanya untuk melakukan hal tersebut. Hal tersebut merupakan panggilan dari dalam dirinya sendiri untuk memiliki suatu ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas yang terjadi secara terus-menerus dan menimbulkan efek senang dan kepuasan.

2. Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 182-183) beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat peserta didik yang telah ada. Misalnya peserta didik menaruh minat pada

olah raga balap motor. Sebelum mengajarkan mengenai norma hukum, pengajar dapat menarik perhatian siswa menceritakan sedikit mengenai peraturan-peraturan apa saja yang perlu diperhatikan pada saat mengendarai sepeda motor, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan kepada materi pelajaran yang sesungguhnya.

Minat mempunyai peranan yang cukup penting untuk kelancaran, suatu kegiatan atau aktivitas, sebab minat dapat menjadi dasar bagi tumbuhnya motivasi. Mengenai pentingnya minat belajar terhadap prestasi belajar, Oemar Hamalik (2003: 33) menyatakan, bahwa “belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat”. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pengajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Adapun minat di sini adalah minat belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Minat peserta didik untuk belajar dapat timbul karena adanya pengetahuan dan informasi mengenai arti penting pelajaran tersebut yang diikuti oleh perasaan senang sehingga timbul kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Akan tetapi, bila usaha-usaha ini belum berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya

dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi peserta didik, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Studi-studi eksperimental menunjukkan bahwa peserta didik yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik daripada peserta didik yang mendapatkan perlakuan seperti dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Menghukum peserta didik karena hasil kerjanya yang buruk tidak terbukti efektif, bahkan hukuman yang terlalu berat lebih sering menghambat proses pembelajarannya. Hukuman yang ringan masih lebih baik daripada tidak ada perhatian sama sekali. Hendaknya pengajar bertindak bijaksana dalam menggunakan insentif. Insentif apa pun yang dipakai perlu disesuaikan dengan diri siswa masing-masing.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, ada tidaknya minat yang dimiliki oleh peserta didik pada mata pelajaran tertentu dapat membuat proses belajarnya menjadi lebih baik atau bahkan sebaliknya. Tergantung dari ada tidaknya minat yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri, jika peserta didik itu memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu maka dengan adanya minat tersebut dapat membantu proses belajarnya menjadi lebih rajin atau teratur sehingga pada akhirnya prestasi mata pelajaran tersebut menjadi lebih meningkat seiring dengan meningkatnya minat yang dimiliki. Akan tetapi jika peserta didik itu

sendiri tidak menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, maka peserta didik tidak memiliki dorongan untuk mempelajari mata pelajaran tersebut, yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya prestasi yang diraih pada mata pelajaran tersebut.

3. Indikator Minat Belajar

Minat belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat dari berbagai macam hal. Menurut Djamarah (2011:191), minat belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat dari hal-hal berikut, meliputi: a) rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap hal yang dipelajari, b) keinginan siswa untuk melakukan belajar, c) perhatian yang lebih besar pada hal yang dipelajari, d) partisipasi siswa dan keaktifan dalam kegiatan belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh John Keller (1987: 289) mendeskripsikan minat belajar dan motivasi belajar melalui 4 komponen utama yaitu:

a. *Attention* (perhatian)

Dalam kegiatan pembelajaran, perhatian tidak hanya dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

b. *Relevance* (relevansi)

Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu kalau apa yang akan dipelajari ada relevansinya dengan kehidupan mereka dan memiliki tujuan yang jelas.

c. *Confidence* (percaya diri)

Sikap dimana seseorang merasa percaya diri dapat berhasil mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka bertingkah laku untuk mencapai keberhasilan tersebut.

d. *Satisfaction* (kepuasan)

Seseorang merasa bangga dan puas karena apa yang dikerjakan dan dihasilkan mendapat penghargaan baik bersifat verbal maupun nonverbal dari orang lain atau lingkungan.

Pendapat Dina Siti Logayah (2010: 10) juga menyebutkan bahwa indikator minat peserta didik terdiri dari indikator perhatian, relevansi, percaya diri dan kepuasan. Minat seharusnya ranah afektif yang paling penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa kegiatan. Jika peserta didik memiliki minat untuk mempelajari sesuatu maka hasil yang diperoleh dalam pelajaran akan diterima dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar pada peserta didik yaitu perhatian, relevansi, percaya diri dan kepuasan.

D. Tinjauan Tentang Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Negara Indonesia adalah negara demokrasi, dalam hal ini tentu saja ada cara-cara untuk mempertahankan jalannya sistem kenegaraan sesuai dengan demokrasi yang dianut. Salah satu caranya adalah dengan

memberikan pendidikan yang menunjang untuk bagaimana menjalankan sistem kenegaraan itu sendiri kepada setiap warga negaranya. Pendidikan yang dimaksud tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dari mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Dengan adanya Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk warga negara yang dapat menerapkan nilai-nilai demokrasi.

Istilah Pendidikan Kewarganegaraan digunakan untuk menunjukkan upaya-upaya yang mengarah pada pembinaan warga negara kearah yang lebih baik (*how to be a good citizen*). Istilah PPKn digunakan pada kurikulum 1994, untuk mengganti nama mata pelajaran PMP bisa dinyatakan sebagai Pendidikan Kewarganegaraan versi Indonesia. Istilah Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi, khususnya di LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan) atau IKIP pada program studi PPKn, merupakan satu mata kuliah yang diajarkan dalam rangka membekali para calon guru PPKn/PKn (Cholisin, 2004: 1).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 dalam penjelasan pasal 37 ayat 1, dijelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki kebanggaan dan cinta tanah air.

Menurut Nation Council of Social Studies (NCSS), PKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam perannya di masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk

mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan Kewarganegaraan generasi muda dibantu untuk memahami cita-cita nasional, hal-hal yang baik diakui oleh umum, proses pemerintahan sendiri, dan dibantu untuk memahami arti kemerdekaan untuk mereka dan untuk semua manusia dan untuk individu dan kelompok, dalam bidang kepercayaan, perdagangan, pemilu atau dalam tingkah laku sehari-hari (Cholisin 2004: 7).

Sebagai lazimnya suatu bidang studi yang dianjurkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran kewarganegaraan menyangkut dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan nilai (*values*). Sejalan dengan pokok mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip kewarganegaraan. Pada gilirannya, warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat demokratis konstitusional. Secara garis besar mata pelajaran kewarganegaraan terdiri dari:

- a. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang mencakup bidang hukum, politik, dan moral secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan, meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan kewajiban warga negara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik.
- b. Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) meliputi misalnya: berperan secara aktif mewujudkan masyarakat madani (*civil society*), keterampilan mempengaruhi dan monitoring jalannya pemerintahan, dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik.
- c. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasa atas nilai religius,

norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis toleransi, kebebasan individu, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas (Cholisin 2004: 8-9).

Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak, dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam rangka *“nations and character building”*:

Pendidikan kewarganegaraan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu ilmu politik, hukum sosiologi, antropologi, psikologi, dan disiplin ilmu lainnya yang dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai dan perilaku demokrasi warga negara.

Pendidikan kewarganegaraan mengembangkan daya nalar (*state of mind*) bagi para peserta didik pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warga negara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. Pendidikan kewarganegaraan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara (*civic intelegence*) sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika dan penalaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang efektif dikembangkan bahan pembelajaran yang

interaktif yang dikemas dalam berbagai paket seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung (*hand of experience*).

Kelas pendidikan kewarganegaraan sebagai laboratorium demokrasi. Melalui pendidikan kewarganegaraan, pemahaman sikap dan perilaku dikembangkan bukan semata-mata melalui ” mengajar demokrasi” (*teaching democracy*), tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup secara demokrasi (*doing democracy*). Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kendali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberi bantuan belajar bagi siswa sehingga lebih dapat berhasil dimasa depan. Evaluasi diri yang lebih berbasis kelas.

Kesimpulannya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berusaha membina peran warga negara dalam berbagai aspek kehidupan politik, ekonomi, sosial budaya, dan hankam agar terbentuk warga negara yang baik sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang 1945.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewaraganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana pendidikan untuk membentuk warga negara yang cerdas, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sedangkan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah

membentuk warga negara yang berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan kewarganegaraan selain memiliki fungsi tentunya juga memiliki tujuan, yaitu:

- a. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta 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 lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan energi informasi.

Selain itu,"Secara sederhana tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang lebih baik (*a good citizen*) dan mempersiapkannya untuk masa depan. Ukuran warga negara yang baik untuk setiap bangsa atau negara akan ditentukan oleh ukuran normatif yaitu ideologi dan konstitusi negara yang bersangkutan" (Cholisin, 2004: 12).

Ada pula beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, diantaranya seperti yang

dikemukakan oleh Parker dan Jarollimeck yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang demokratis. Kompetensi yang harus ada dalam diri warga negara yang demokratis ini adalah: ”memiliki informasi, keterampilan yang berhubungan dengan masyarakat yang bebas komitmen terhadap nilai-nilai demokratis dan mampu menghayati kewajiban untuk berpartisipasi dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Menurut CCE, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah “partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik ditingkat lokal maupun nasional.

Untuk dapat berpartisipasi maka perlu dibekali pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*) dan karakter kewarganegaraan (*Civic Dispositions*). Dan ada pula tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dirumuskan pada saat Seminar Pengajaran dan Pendidikan Civic di Tawang-mangu, Surakarta 1972. Seminar tersebut menghasilkan tujuan yang ingin dicapai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu membina warga negara yang lebih baik dan untuk masa depan dalam arti warga negara yang berkembang kontinum variabelnya atau peranannya pada kualitas yang lebih tinggi dalam berbagai aspek kehidupan (spiritual, ekonomi, sosial-budaya, politik, hukum dan hankam) yang sesuai dengan ketentuan atau kriteria konstitusi atau Undang Undang Dasar 1945 (Cholisin, 2004: 8-10).

Dari uraian tersebut dapat dipahami mengenai tujuan yang ingin dicapai melalui Pendidikan Kewarganegaraan yaitu ingin membentuk warga negara yang baik, baik bagi diri sendiri dalam rangka mencapai cita-cita setinggi-tingginya dengan karakter yang dimiliki oleh tiap-tiap warga negara, baik bagi masyarakat sekitar dan negara dalam rangka untuk dapat memberikan kemanfaatan bagi masyarakat sekitar dan juga ikut serta berpartisipasi secara aktif dalam setiap proses kenegaraan yang

mana kesemuanya itu berlandaskan Pancasila sebagai dasar negara dan sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang Undang Dasar 1945.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran, diperlihatkan di dalam standar isi pada Pendidikan Kewarnegaraan SMA (Sekolah Menengah Atas) yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi:

Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi:

Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.

c. Hak asasi manusia meliputi:

Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

d. Kebutuhan warga negara meliputi:

Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara meliputi:

Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasaan dan Politik, meliputi:

Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Pancasila meliputi:

Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi meliputi:

Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Khususnya untuk ruang lingkup SMA (Sekolah Menengah Atas)

kelas XI (sebelas) yang hendak peneliti jadikan objek penelitian, memiliki ruang lingkup sendiri yang tertera di dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas XI (sebelas), yaitu:

Tabel 1. Kelas XI, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menganalisis budaya politik di Indonesia	1.1 Mendeskripsikan pengertian budaya politik 1.2 Menganalisis tipe-tipe budaya politik yang berkembang dalam masyarakat Indonesia 1.3 Mendeskripsikan pentingnya sosialisasi pengembangan budaya politik 1.4 Menampilkan peran serta budaya politik partisipan
2. Menganalisis budaya demokrasi menuju masyarakat madani	2.1 Mendeskripsikan pengertian dan prinsip-prinsip budaya demokrasi 2.2 Mengidentifikasi ciri-ciri masyarakat madani 2.3 Menganalisis pelaksanaan demokrasi di Indonesia sejak orde lama, orde baru, dan reformasi 2.4 Menampilkan perilaku budaya demokrasi dalam kehidupan sehari-hari
3. Menampilkan sikap keterbukaan dan keadilan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	3.1 Mendeskripsikan pengertian dan pentingnya keterbukaan dan keadilan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara 3.2 Menganalisis dampak penyelenggaraan pemerintahan yang tidak transparan 3.3 Menunjukkan sikap keterbukaan dan keadilan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Tabel 2. Kelas XI, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Menganalisis hubungan internasional dan organisasi internasional	<p>4.1 Mendeskripsikan pengertian, pentingnya, dan sarana-sarana hubungan internasional bagi suatu negara</p> <p>4.2 Menjelaskan tahap-tahap perjanjian internasional</p> <p>4.3 Menganalisis fungsi Perwakilan Diplomatik</p> <p>4.4 Mengkaji peranan organisasi internasional (ASEAN, AA, PBB) dalam meningkatkan hubungan internasional</p> <p>4.5 Menghargai kerja sama dan perjanjian internasional yang bermanfaat bagi Indonesia</p>
5. Menganalisis sistem hukum dan peradilan internasional	<p>5.1 Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan internasional</p> <p>5.2 Menjelaskan penyebab timbulnya sengketa internasional dan cara penyelesaian oleh Mahkamah Internasional</p> <p>5.3 Menghargai putusan Mahkamah Internasional</p>

E. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan dengan cara mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk elektronik pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Penelitian Beni Harsono, Soesanto, Samsudi (2009) yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem” (Jurnal). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil antara metode ceramah konvensional dan metode ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem di SMK Negeri 1 Blora dengan melihat hasil *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen didapatkan hasil nilai $t_{hitung} = 7,16 > t_{tabel} = 1,99$ maka dapat diartikan terdapat perbedaan antara metode ceramah konvensional dengan metode ceramah dengan berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem di SMK Negeri 1 Blora.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Beni Harsono dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti perbedaan media pembelajaran yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Persamaan lain adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Beni Harsono dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian Beni Harsono dkk menggunakan bantuan media animasi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi program *Adobe Flash CS 3*. Perbedaan lain adalah penelitian yang

dilakukan oleh Kumboyono untuk mengetahui seberapa besar perbedaan penggunaan metode ceramah konvensional dengan metode ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem di SMK Negeri 1 Blora sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa besar perbedaan minat dan prestasi peserta didik dengan menggunakan media *Adobe Flash CS 3* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Kudus.

2. Penelitian Kumboyono (2011) yang berjudul “Perbedaan Efek Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Media Cetak Dengan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pasien Tuberkulosis” (Jurnal). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil antara media audio visual dan media cetak untuk meningkatkan pengetahuan pasien tuberkulosis dengan melihat hasil *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,009 maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan efek penyuluhan kesehatan menggunakan media cetak dengan media audio visual terhadap peningkatan pengetahuan pasien.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kumboyono dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti perbedaan media pembelajaran yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Persamaan lain adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kumboyono dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian Kumboyono menggunakan media audio visual sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi program *Adobe Flash CS 3*. Perbedaan lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Kumboyono untuk meningkatkan pengetahuan pasien terhaap penyakit tuberkulosis sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui perbedaan minat dan prestasi peserta didik dengan menggunakan media *Adobe Flash CS 3* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Penelitian Nurkholis, Mutaqin, Sudiyanto (2005) yang berjudul “Penerapan Teknologi Komputer dalam Sistem Pembelajaran Baca Tulis Al Quran bagi Guru-Guru TKA-TPA” (Jurnal). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi program *The Holly Qur'an* versi 6,1 untuk keperluan pembelajaran baca tulis bagi para pengelola atau guru TKA-TPA dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, praktikum. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan edukatif dan *brinstorming* serta praktik yang dilakukan kepada TKA-TPA yang tersebar di desa Minomartani kecamatan Ngaglik kabupaten Sleman sebelum dan sesudah pelatihan mengalami kenaikan sebesar 44,22 %.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurkholis dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti perbedaan media pembelajaran berbasis komputer yang layak untuk digunakan pembelajaran. Persamaan lain adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurkholis dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian Nurkholis dkk menggunakan aplikasi program *The Holly Qur'an* versi 6,1 sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi program *Adobe Flash CS 3*. Perbedaan lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurkholis dkk untuk pelatihan pembelajaran baca tulis Al Qur'an sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

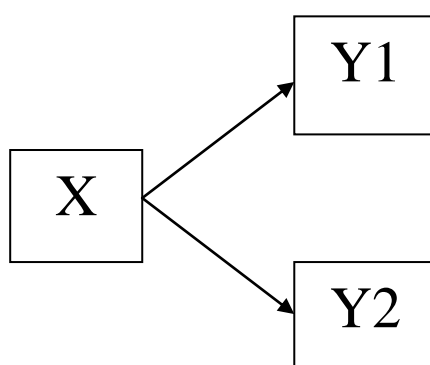
F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik, situasi dan lingkungan belajar serta strategi pembelajaran yang dirancang untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin diraih.

Media berbasis komputer dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan

proses belajar mengajar PKn di SMA, karena memiliki berbagai keunggulan. Penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* melalui media pembelajaran yang menarik dengan dapat menampilkan berbagai macam bentuk informasi dan dapat dibuat berdasarkan tujuan yang ingin diraih diharapkan dapat menjadi solusi rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik dibandingkan penggunaan media konvensional pada mata pelajaran PKn di sekolah.

Perbedaan hasil yang ditunjukkan pada penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* dan media konvensional harus disikapi dengan bijak oleh sekolah dan guru karena dengan melihat hasil tersebut pihak sekolah dan guru dapat menentukan penggunaan media yang dianggap cocok untuk dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar, khususnya pada aspek minat dan prestasi peserta didik. Berikut skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Skema 1.

Keterangan:

X : Media *Adobe Flash CS 3*

Y1 : Minat belajar pada mata pelajaran PKn

Y2 : Prestasi belajar pada mata pelajaran PKn.

G. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, dengan ini dapat diajukan rumusan hipotesis penelitian sebagai berikut:

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