

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan bagian dari pembangunan nasional. Keberhasilan pembangunan pendidikan akan berdampak luas terhadap pembangunan nasional. Peningkatan kualitas pendidikan bagi suatu bangsa, bagaimanapun harus diprioritaskan. Kualitas pendidikan sangat penting artinya, karena hanya manusia berkualitas saja yang bisa bertahan hidup dimasa depan. Manusia yang dapat bergaul dimana dunia semakin tinggi tingkat kompetensinya adalah manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut, hendaknya pelaksanaan pendidikan harus mampu menciptakan situasi, sarana dan hasil belajar yang menyeluruh, sehingga hasil belajar yang dimiliki oleh siswa dapat diterapkan dalam kehidupannya. Keberhasilan proses pendidikan ditentukan juga oleh peran guru dalam penyampaian materi dan juga dalam mengatasi hambatan-hambatan yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku. Salurannya adalah sumber belajar dan

penerima pesannya adalah siswa atau juga guru ( Arif S. Sardiman, 2005: 11-12).

Proses pembelajaran akan berhasil baik jika komunikasi terjalin baik pula, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor yang menjadi penghambat atau penghalang komunikasi, baik dalam diri guru maupun siswa sehingga proses komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pemanfaatan berbagai sumber belajar, karena fungsi sumber belajar adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, sehingga mampu memperjelas konsep yang diajarkan agar siswa lebih memahami penyampaian pelajaran yang disampaikan dan diharapkan akan membantu siswa dalam proses pencapaian hasil belajar.

Mata pelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi karena merupakan mata pelajaran yang penting dalam menumbuhkan karakter, dan menciptakan warga negara yang baik sesuai pancasila. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Sapriya (Winarno, 2013: 7) bahwa “pendidikan kewarganegaraan berisi tentang pendidikan nilai moral, pendidikan politik, pendidikan hukum, dan pendidikan bela negara”.

Pembelajaran PKn di sekolah dibutuhkan guru yang sesuai dengan disiplin ilmunya, menguasai konsep PKn dan pemanfaatan sumber belajar pada pembelajaran PKn. Berkaitan dengan kompetensi yang harus dimiliki

oleh seorang guru yaitu guru selalu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan, berkreasi dan berinovasi untuk memaksimalkan pelayanan terhadap peserta didik. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menguasai berbagai metode dan media pembelajaran yang mendukung dalam mensosialisasikan PKn. Keberadaan sumber belajar yang sangat beragam seharusnya digunakan oleh setiap guru mata pelajaran untuk lebih memudahkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pencermatan dalam Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada tahun 2012 penulis mengamati adanya beberapa permasalahan pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Seyegan. Mata pelajaran PKn pada umumnya hanya diajarkan dengan metode konvensional, dan dengan media yang terbatas. Misalnya guru menjelaskan materi dengan menggunakan ceramah, menggunakan media belajar hanya dari Lembar Kerja Siswa (LKS) atau dari guru itu sendiri sebagai pemberi pelajaran. Dengan keadaan yang demikian menyebabkan suasana belajar mengajar yang membosankan, penyampaian materi pelajaran yang dominan dengan metode ceramah dari SD, SMP dan SMA hal ini menyebabkan mata pelajaran PKn menjadi tidak menyenangkan sehingga pelajaran PKn kurang diminati sebagian besar siswa.

Minat belajar siswa penting untuk ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka secara otomatis siswa tersebut akan belajar dengan hati yang senang hal ini akan dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik. Cara untuk meningkatkan minat belajar siswa salah

satunya adalah menciptakan proses belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan media yang menarik.

Berdasarkan observasi di lapangan, diketahui bahwa prestasi belajar dan minat belajar siswa di kelas XI IPA khususnya dalam mata pelajaran PKn masih kurang, ada beberapa siswa yang belum mencapai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 76, ditunjukkan pada data hasil mid semester bulan September 2013 nilai rata-rata kelas XI IPA mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan masih ada yang dibawah 76. Selain itu, kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran PKn masih kurang, siswa beranggapan bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Pelajaran PKn sebenarnya merupakan pelajaran yang menarik apabila dikaitkan dengan realita-realita yang ada, ruang lingkup PKn sangat dekat dengan masyarakat, seperti hukum, politik, moral dll. Kalau benar-benar memahami isi materi PKn maka akan lebih mudah dalam memahami kasus-kasus yang terjadi dalam masyarakat. Untuk menciptakan proses belajar mengajar PKn yang menyenangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk membantu siswa supaya lebih mudah memahami apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran.

Media belajar biasanya berisi tentang pesan atau informasi pendidikan yang disajikan menggunakan peralatan, sedangkan peralatan merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang akan di informasikan oleh media

tersebut. Berikut ini ada beberapa media belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn antara lain;

1. Koran, majalah , klipng.
2. Berita, kasus yang berkait dengan materi pelajaran.
3. Model. (Winarno, 2009)

Menurut Seels dan Glasgow (Azhar Arshad, 2002: 33-34) ada 2 macam jenis media dari segi perkembangan teknologi. Jenis-jenis media tersebut adalah sebagai berikut :

### **1. Pilihan media tradisional**

- a. Visual diam yang diproyeksikan
  - 1) Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
  - 2) Proyeksi *overhead*
  - 3) *Slide*
  - 4) *Filmstrips*
- b. Visual yang tak diproyeksikan
  - 1) Gambar, poster
  - 2) Foto
  - 3) *Chart*, grafik, diagram
  - 4) Pameran, papan info, papan bulu
- c. Audio
  - 1) Rekaman piringan
  - 2) Pita-kaset, *reel*, *cartridge*
- d. Penyajian multimedia
  - 1) Slide plus suara (tape)
  - 2) *Multi-image*
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
  - 1) Film
  - 2) Televisi
  - 3) Video
- f. Cetak
  - 1) Buku teks
  - 2) Modul, teks terprogram
  - 3) Workbook
  - 4) Majalah ilmiah, berkala
  - 5) Lembaran lepas (*hand out*)
- g. Permainan
  - 1) Teka-teki

- 2) Simulasi
- 3) Permainan papan
- h. Realia
  - 1) Model
  - 2) *Specimen*
  - 3) Manipulatif (peta, boneka)
- 2. Pilihan media teknologi mutakhir**
  - a. Media berbasis telekomunikasi
    - 1) Teleconference
    - 2) Kuliah jarak jauh
  - b. Media berbasis mikroprosesor
    - 1) *Computer-assisted intruction*
    - 2) Permainan komputer
    - 3) Sistem tutor intelejen
    - 4) Interaktif
    - 5) Hypermedia
    - 6) *Compact (video) disc*

PKn pada dasarnya mengambil bagian dari ilmu politik yaitu bagian demokrasi politik. Menurut Muhammad Numan Soemantri (2001: 275-276) dijelaskan isi dari civics meliputi :

1. *Konteks ide demokrasi*: teori-teori tentang demokrasi politik, teori *majority rule*, hak-hak kelompok minoritas, konsep-konsep demokrasi dalam masyarakat, teori de,okrasi dalam pemerintahan dan apa yang dinamakan pemerintahan yang demokratis.
2. *Konstitusi negara*: sejarah legal status, masalah pokok dalam konstitusi negara, rangkaian kritis dalam pembangunan bangsa (*nation building*), identitas, integrasi, penetrasi, prestasi, dan distribusi kekuasaan.
3. *Input sistem politik*: arti pendapat umum terhadap kehidupan politik, studi tentang perilaku politik (kebutuhan pokok manusia, tradisi rumah, status sosial, kelompok-kelompok etnik, komunikasi, pengaruh rumah, sahabat, teman sepekerjaan).
4. *Partai politik dan kelompok penekan (pressure group)*: sistem kepartaian, fungsi partai politik, peranan kelompok penekan, dan hubungan masyarakat (*public relation*).
5. *Pemilihan umum*: maksud pemilu dalam distribusi kekuasaan dalam sistem pemilu.
6. *Lembaga-lembaga pengambil keputusan: legislators* dan kepentingan masyarakat, bagaimana konstitusi memberi peran pengambilan keputusan kepala presiden; bagaimana, presiden berperan sebagai legislator, dan proses-proses kegiatan dalam legislatif.

7. *Presiden sebagai kepala negara/ administrasi negara*: kedudukan presiden menurut konstitusi, kontrol lembaga legislatif terhadap presiden dan birokrasi, sistem dan mekanisme pemerintah, pemerintah ditambah konstitusi, jasa-jasa pemerintah (perlindungan dan fasilitas), organisasi dan manajemen pemerintah pusat dan pemerintah daerah.
8. *Lembaga yudikatif*: sistem peradilan dan administrasi peradilan, hak, dan kedudukan seseorang dalam pengadilan, proses pengadilan, hubungan badan legislatif, eksekutif dan yudikatif.
9. *Output dari sistem demokrasi politik*: hak individu dan kemerdekaan individu dalam konstitusi, kebebasan berbicara, pers dan media massa, kebebasan akademik, perlindungan yang sama bagi warga negara, cara penduduk negara memperoleh dan kehilangan kewarganegaraan.
10. *Kesejahteraan umum dan pertahanan negara*: tugas negara dan warga negara dalam mencapai kemerdekaan umum, hak-hak memiliki barang/kekayaan, politik pajak untuk kesejahteraan umum, politik luar negeri dan keselamatan nasional, hubungan internasional.
11. *Perubahan sosial dan demokrasi politik*: demokrasi politik dan pembangunan masa sekarang, bagaimana mengefektifkan dan mengisi demokrasi politik, tantangan bagi warga negara dalam menghadapi perkembangan sains dan teknologi apa yang harus dilakukan dalam organisasi keluarga, agama pendidikan dan demokrasi politik.

Materi PKn yang diajarkan di SMA khususnya kelas XI meliputi; menganalisis budaya politik di Indonesia, menganalisis budaya demokrasi menuju masyarakat madani, menampilkan sikap keterbukaan dan keadilan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, menganalisis hubungan Internasional dan organisasi Internasional, menganalisis sistem dan peradilan Internasional. Dari beberapa materi tersebut maka materi yang paling potensial menggunakan media majalah adalah menganalisis budaya demokrasi menuju masyarakat madani, karena di dalam materi ini terdapat beberapa kompetensi dasar yang masih ada hubungannya dengan kasus-kasus sekarang yang ada pada majalah, misalnya tentang masalah pilkada, peranan wakil rakyat di dalam parlemen, dan masalah-masalah yang masih berhubungan dengan kurangnya demokrasi . Dengan menggunakan majalah

sebagai media pembelajaran maka siswa dengan mudah memahami materi-materi yang diajarkan. Dengan cara menganalisis kasus yang berhubungan dengan materi-materi PKn yang sedang diajarkan.

Tempo sebagai majalah politik sangat penting untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PKn, demikian juga dengan Gatra. Kemudian, dirumuskan bahwa dengan menggunakan media majalah akan lebih menarik siswa, karena di dalam media majalah model penulisan dan penyajian informasi lebih menarik, menggunakan gambar-gambar atau foto-foto terkait kasus tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berasumsi bahwa penggunaan media majalah dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa. Berangkat dari hal tersebut penulis mengajukan penelitian dengan judul “ pengaruh penggunaan majalah sebagai media pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan kelas XI IPA SMA Negeri 1 Seyegan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul. Di antaranya sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal.
2. Perlunya kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran.
3. Media majalah diduga dapat meningkatkan tercapainya minat dan prestasi belajar.

4. Di sekolah SMA N 1 Seyegan belum menggunakan media majalah sebagai sumber belajar PKn.
5. Mata pelajaran PKn masih dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Seyegan.
6. Guru masih menggunakan metode konvensional.
7. Minimnya fasilitas media pembelajaran di sekolah.
8. Kurangnya kreatifitas guru dalam mencari media pembelajaran yang inovatif.
9. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn yang dicapai belum optimal, belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
10. Penggunaan metode ceramah membuat pembelajaran PKn menjadi membosankan.
11. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn.

### **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi pengaruh penggunaan majalah yakni tempo dan gatra sebagai media pembelajaran di sekolah, jadi secara spesifik dibatasi oleh dua batasan diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa SMA N 1 Seyegan terhadap mata pelajaran PKn.
2. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn masih belum optimal belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan media majalah dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional?
2. Adakah perbedaan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan media majalah dengan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PKn antara kelas yang menggunakan media majalah dengan kelas yang menggunakan media konvensional.
2. Perbedaan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran PKn antara kelas yang menggunakan media majalah dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan  
Memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar pada umumnya dan pengajaran PKn pada khususnya.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah agar menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal jika menjadi seseorang pendidik.

b. Bagi Sekolah

Sebagai referensi pengajaran pada umumnya dan pengajaran PKn pada khususnya.