

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Pemanfaatan Komputer

1. Pengertian Pemanfaatan Teknologi Komputer

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan atau sistem pembelajaran (Yusufhadi, 1994: 45). Pemanfaatan mempunyai tanggungjawab untuk mencocokkan pebelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pebelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pebelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran (Rusman, 2011: 287).

Pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu proses belajar mengajar, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Pemanfaatan teknologi komputer pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman materi yang telah diajarkan guru di dalam kelas.

Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar. (Yusufhadi, 1994: 50).

Teknologi komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa (Azhar Arsyad, 2011: 31).

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks

pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Kadir (Hamzah B. Uno, 2010: 107) peranan teknologi komputer akan melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video), guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan dalam penyampaian.

Menurut Heinich, et.al dalam bukunya Hamzah B. Uno (2010: 122) Penggolongan lain yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan teknologi komputer misalnya media adalah berdasarkan pada teknologi yang digunakan, mulai media yang teknologinya rendah (*low technology*) sampai pada media yang menggunakan teknologi tinggi (*high technology*). Apabila penggolongan media ditinjau dari teknologi yang digunakan, maka penggolongannya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dengan demikian penggolongan media dapat berubah dari waktu ke waktu. Misalnya dalam era tahun 1950 media televisi dikategorikan sebagai media bereknologi tinggi, tetapi kemudian pada era tahun 1970/1980 media tersebut bergeser dengan kehadiran media komputer. Pada masa tersebut komputer digolongkan sebagai media dengan teknologi yang paling tinggi .

Media komputer dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peck (Hamzah B. Uno, 2010: 136) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain:

- a. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
- b. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- c. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia).
- d. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
- e. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Heinich, dkk (Hamzah B. Uno, 2010:137) mengemukakan enam bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran, yaitu berupa:

- a. Praktik dan latihan.
- b. Tutorial.
- c. Permainan.
- d. Simulasi.
- e. Penemuan.
- f. Pemecahan masalah.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 3), bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dapat disimpulkan bahwa sebuah media dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain. media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media juga bermanfaat dalam pendidikan di sekolah untuk proses belajar mengajar agar lebih baik kedepannya. Selain itu juga media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar disebut sebagai media belajar. Media belajar berfungsi untuk menyampaikan isi materi pelajaran oleh guru kepada siswa. Rossi dan Breidle yang dikutip dan diterjemahkan oleh Sanjaya (2009: 163) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”. Gagne’ dan Briggs yang dikutip dan diterjemahkan oleh Arsyad (2009: 4) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar

bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Kemudian, Sudjana (2004: 38) berpendapat “media pembelajaran adalah sarana, metode, teknik, untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dengan pembelajar dalam pembelajaran di kelas”. Martin dan Briggs yang dikutip dan diterjemahkan oleh Astuti, dkk. (2005: 13) mengemukakan bahwa “media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan mahasiswa”. Selanjutnya, Hamalik (1994: 12) yang dimaksud media pendidikan adalah “alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

Dari beberapa pengertian media belajar di atas dapat disimpulkan bahwa media belajar adalah segala bentuk media baik itu berupa buku, benda asli, gambar diam, *visual*, *audio*, *audio-visual*, grafik, animasi, *slide*, *film strip*, bingkai maupun alat yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, pesan atau informasi dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran juga disebut sebagai media belajar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu untuk mempertinggi kualitas pembelajaran khususnya Pendidikan Kewarganegaraan. Pertama, guru harus memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media, kriteria dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru harus terampil dalam membuat media pembelajaran untuk keperluan mengajar di dalam kelas. Ketiga, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga dalam pemanfaatan media lebih efektif.

Menurut Gerlach & Ely dalam bukunya Azhar Arsyad (2002: 11) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya yaitu sebagai berikut:

a) Ciri Fikatif (*fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

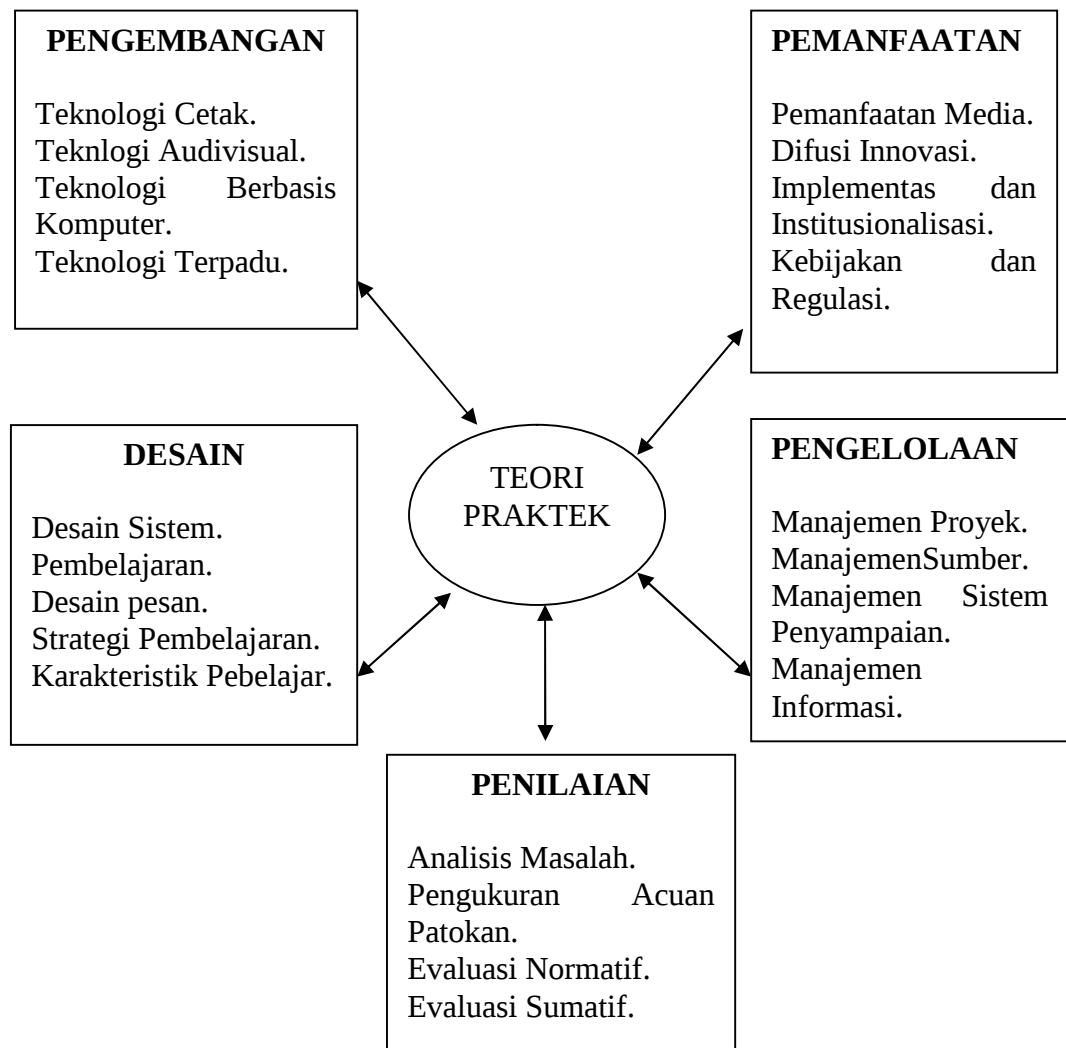
b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Menurut Ronald L. Jacobs dalam bukunya Yusufhadi (1994: 28) menjelaskan tentang kawasan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat dalam Gambar berikut ini:



Gambar 1.1

Kawasan Teknologi Pembelajaran.

(Sumber Data: Buku Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya).

Menurut Nana Sudjana (2001: 137-138) bahwa pemberdayaan Teknologi komputer dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan diantaranya:

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi baru siswa dalam belajar
- 2) Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme pada siswa.
- 3) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi
- 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dicapai dalam merencanakan langkah selanjutnya dikemudian hari
- 5) Kemampuan daya rekamnya memudahkan dalam pengajaran individual bagi semua taraf intelektual siswa

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, menurut Seels & Richey (Azhar Arsyad, 2011: 29) berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis

terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media hasil teknologi audio-visual.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber

yang berbasis mikro-prosesr. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

4) Media hasil gabungan teknologi.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti *jumlah random access memory* yang besar, *hard disk player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem.

2. Klasifikasi Pembelajaran.

a. Hakikat Belajar

Menurut Oemar hamalik (2001: 154) Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang

membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan sebelumnya. Dalam konteks merancang sistem belajar, konsep belajar ditafsirkan berbeda. Belajar dalam hal ini dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu. Maksudnya agar proses belajar dan hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Guru dengan sengaja menciptakan kondisi dan lingkungan yang menyediakan kesempatan belajar kepada para siswa untuk mencapai tujuan tertentu, dilakukan dengan cara tertentu, dan diharapkan memberikan hasil tertentu pula kepada siswa (pelajar). Hal itu dapat diketahui melalui sistem penilaian yang dilaksanakan secara berkesinambungan.

Belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Banyak ahli yang merumuskan tentang pengertian belajar. Menurut Gordon (1975: 2) "*learn means to gain knowledge through experience*" yaitu belajar merupakan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2005: 36) menerangkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas yakni mengamati. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan tetapi perubahan kelakuan.

Menurut Muhibbin Syah (2000: 90) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia dan hewan) disebabkan oleh pengalaman yang mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik (Sardiman, 2010: 20).

W. Gulo (2002: 8) menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dari seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku berfikir, bersikap, maupun bertindak. Belajar akan mengubah tingkah laku manusia karena melalui belajar manusia memperoleh (*outcome*) pemahaman yang kemudian dijadikan landasan dalam menentukan sikap dan pada saat melakukan segala aktifitasnya.

Muhibbin Syah (2000: 91) membatasi belajar dengan dua macam definisi yaitu belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan. Definisi belajar yang diartikan sebagai suatu proses memperoleh suatu pengalaman, biasanya lebih sering digunakan dalam pembahasan kognitif yang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif.

Jadi, belajar merupakan proses perilaku belajar seseorang setelah dia mengalami beberapa peristiwa maupun beberapa pengalaman yang menghasilkan suatu perubahan demi kesempurnaan dalam hidupnya. Belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003 : 2).

Sedangkan definisi belajar menurut beberapa ahli, yaitu :

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Gagne menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Sedangkan Morgan mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Witherington mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. (Ngalim Purwanto, 2003 : 84)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya

dengan lingkungan. Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah, yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang menyatakan bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan.
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Pemahaman konsep dan pengetahuan.
Pemahaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan.
- 3) Pembentukan sikap.
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai itu maka akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya. (Sardiman, 2001: 28-30)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh adanya rasa ingin tahu, keinginan individu untuk mendapatkan simpati, untuk memperbaiki kegagalan, untuk mendapatkan rasa aman serta adanya suatu ganjaran atau hukuman. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

b. Hakikat Pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran pada dasarnya interaksi antara guru dengan siswa dan lingkungannya sehingga dalam pembelajaran ini terdapat dua kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu kegiatan belajar mengajar. Menurut Andrias Harefa (2000: 67) tujuan umum dari proses pembelajaran, pengajaran, dan pelatihan adalah mendampingi manusia sedini mungkin untuk secara bertahap memanusiawikan dirinya agar menjadi mandiri, dan kemudian membina hubungan saling bergantung, dalam proses mengaktualisasikan seluruh potensinya menjadi manusia seutuhnya.

Menurut Oemar Hamalik (2005: 57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, foto, *slide* dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian.

Menurut Abdul Gafur (2007: 9) strategi pembelajaran dapat dikelompokkan dengan menggunakan segi peninjauan yang berbeda-beda. Secara garis besar, strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi: (1) ditinjau dari kompetensi atau tujuan pembelajaran, (2) ditinjau dari letak kendali belajar, (3) ditinjau dari jenis materi yang dipelajari, (4) ditinjau dari besar kecilnya kelompok belajar, (5) ditinjau dari segi cara perolehan ilmu pengetahuan, (6) ditinjau dari segi interaksi dan arah informasi antara guru dengan siswa, (7) ditinjau dari segi aktualitas, letak dan hubungan antar sumber belajar dengan siswa.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Misalnya teknologi komputer digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Teknologi Komputer dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami materi pelajaran tersebut.

Cynthia (E. Mulyasa, 2010: 221) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang dimulai dengan fase pengembangan Rencana pelaksanaan pembelajaran, ketika kompetensi dan metodologi telah diidentifikasi akan membantu guru dalam mengorganisasikan materi standar, serta mengantisipasi peserta didik dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran.

Sebaliknya tanpa Rencana pelaksanaan pembelajaran, seorang guru akan mengalami hambatan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.

Guru profesional harus mampu mengembangkan Rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik, logis, dan sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru dapat mempertanggungjawabkan apa yang dilakukannya. Menurut Oemar Hamalik (2001: 52-58) guru harus mempunyai kemampuan dasar. Kemampuan itu adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menguasai bahan.
- 2) Kemampuan mengelola program belajar mengajar.
- 3) Kemampuan mengelola kelas dengan pengalaman belajar.
- 4) Kemampuan menggunakan media atau sumber dengan pengalaman belajar.
- 5) kemampuan menguasai landasan-landasan kependidikan dengan pengalaman belajar.
- 6) Kemampuan mengelola interaksi belajar mengajar dengan pengalaman belajar.
- 7) Kemampuan menilai prestasi siswa dengan pengalaman belajar.
- 8) Kemampuan mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan dengan pengalaman belajar.
- 9) Kemampuan mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah dengan pengalaman belajar.

10) Kemampuan memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Dapat disimpulkan bahwa kedudukan media dalam pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Tujuan dari teknologi pembelajaran adalah untuk memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan belajar). Pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Belajar dapat terlihat dengan adanya perubahan dan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, merupakan kriteria atau ukuran pembelajaran. Belajar menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Hamzah B. Uno, 2010: 27).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003, Bab I pasal Ayat 20). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen:

- 1) Siswa, Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- 2) Guru, Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- 3) Tujuan, Pernyataan tentang perubahan tingkah laku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Isi Pelajaran, Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

- 5) Metode, Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
- 6) Media, Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
- 7) Evaluasi, Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

c. Model Pembelajaran Komputer.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 156) menjelaskan secara singkat mengenai beberapa model pembelajaran berbasis komputer tersebut, yaitu sebagai berikut:

1) Model *Drill and Practice*.

Model *driil and practice* dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program.

2) Model tutorial.

Model tutorial merupakan suatu program komputer yang pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe bercabang dimana informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dngn pertanyaan.Respon siswa dianalisis

Komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh pembuat program), dan umpan baliknya yang benar diberikan.

3) Model simulasi.

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model simulasi terbagi ke dalam empat kategori yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses dimana masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu.

4) Model Instructional Games.

Model *Instructional Games* merupakan salah satu bentuk model dalam pembelajaran berbasis komputer, yang didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa, sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan, keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut.

Terdapat berbagai definisi yang diberikan terhadap model sesuai aspek tinjauannya. Definisi yang sederhana dikemukakan oleh Mc. Leod (1996: 178) yang mengatakan model adalah penyederhanaan (*abstraction*) dari sesuatu.

Selanjutnya menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 27) model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Model dapat diartikan sebagai gambaran representatif yang dapat membantu memberikan pemahaman dari suatu objek atau fenomena tertentu untuk dijadikan sebagai acuan atau pedoman.

Terkait dengan pembelajaran, Sudirjo dan Siregar (2007: 4) mengartikan sebagaimana upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dipermudah pencapaiannya. Selanjutnya Mayer (1999: 143: 144) mengemukakan pembelajaran dapat ditinjau dari tiga pandangan yaitu dapat diartikan sebagai kekuatan respon (*response strengthening*), perolehan pengetahuan (*knowledge acquisition*) dan aktivitas membangun pengetahuan (*knowledge construction*).

Pembelajaran sebagai pengaturan kondisi yang sengaja diciptakan oleh guru, memungkinkan siswa dapat belajar dan memperoleh pengalaman langsung melalui interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran memusatkan perhatian untuk membelajarkan siswa. Siswa tidak saja berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar, tapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang

digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah B.Uno, 2008: 2).

Pengaturan strategi dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki karakteristik tertentu disebut model pembelajaran. Menurut Trianto (2007: 5) mengutip pendapat Joice *et.al.*, model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan menentukan perangkat pembelajaran termasuk buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Dengan demikian, model pembelajaran diartikan sebagai pola yang dikembangkan dalam pembelajaran berkaitan dengan tujuan-tujuan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media dan sumber belajar, serta pengelolaan kelas.

3. Pendidikan Kewarganegaraan.

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Nu'man Somantri seperti dikutip oleh Cholisin (2000: 1.8) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam

mempersiapkan hidup demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seseorang warga negara dalam peranannya di masyarakat (Cholisin, 2000: 17). Menurut Dasim Budimansyah (2006: 37) Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*” (nilai pendidikan dasar).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ciri-ciri (1) merupakan program studi; (2) materi pokoknya adalah demokrasi politik yang diperluas dengan pengaruh positif dari pendidikan sekolah, keluarga dan masyarakat; (3) bersifat interdisipliner; (4) tujuannya melatih berpikir kritis dan analitis (*intelektual skill*), bersifat dan bertindak demokratis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih lanjut dalam pasal 3 diamanatkan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan 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 bertanggungjawab. Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Dapat disimpulkan 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 serta dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Aziz Wahab, dkk dalam bukunya (Cholisin, 2000: 1.8) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ialah media pengajaran yang akan meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas dan penuh tanggungjawab. Karena itu program Pendidikan Kewarganegaraan memuat konsep-konsep

umum ketatanegaraan, politik, dan hukum negara, serta dari teori umum lain yang cocok dengan target tersebut. Dengan kecenderungan sifat teoritis disiplin politik (karakter ilmu politik) tetap dominan baik dalam program (di saat memprogram) maupun dalam pengajarannya. Pendidikan Kewarganegaraan adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya terhadap peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

b. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan kewarganegaraan yang memfokuskan terhadap pembentukan warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter memiliki andil dalam mewujudkan kehidupan yang demokratis. Paradigma baru pendidikan kewarganegaraan menurut Winarno (2006:24-25) memiliki visi dan misi sebagai berikut :

Visi bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan mewujudkan masyarakat demokratis merupakan reaksi atas kesalahan paradigma lama yang masih berlabelkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). misi membentuk "warga negara yang baik" (*good cityzenship*) yang nampaknya misi ini sama pula dengan pendidikan kewarganegaraan sebelumnya. Sejalan dengan visi dan misi tersebut, pendidikan kewarganegaraan paradigma baru memerlukan restrukturisasi kurikulum dan materi pengajarannya. Restrukturisasi materi merupakan bagian

yang penting bahkan umumnya dianggap terpenting dalam pembaharuan kurikulum.

Pendidikan kewarganegaraan juga mempunyai cakupan atau ruang lingkup yang luas. Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan menurut BNSP atau standar isi PKN yaitu meliputi aspek-aspek (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warganegara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Secara sederhana tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang lebih baik (*a good citizen*) dan mempersiapkannya secara konkrit, yang dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi kualitas individu yang diharapkan dapat berprestasi dan dapat diukur secara normatif yaitu dengan ideologi dan konstitusi negara (Cholisin, 2000: 1.15).

Menurut Ahmad Sanusi, tujuan *Civic Education* pada umumnya adalah sebagai berikut, (Cholisin, 2004: 15):

- 1) Kehidupan Kita Di Dalam Jaminan-Jaminan Konstitusi.
- 2) Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi.
- 3) Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik.
- 4) Pendidikan untuk (kearah) warga negara yang bertanggungjawab.
- 5) Latihan-latihan berdemokrasi.
- 6) Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik.

- 7) Sekolah sebagai laboratorium demokrasi.
- 8) Prosedur dalam pengambilan keputusan.
- 9) Latihan-latihan kepemimpinan.
- 10) Pengawasan demokratis terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif.
- 11) Menumbuhkan pengertian dan kerja sama internasional.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Kurikulum

2004 adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut dalam Cholisin (2004: 24):

- 1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. (Sunarso dkk, 2006: 5).

d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) 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
- 2) 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.
- 3) Hak Asasi Manusia, meliputi: hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kebebasan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- 5) Konstitusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungan politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, mengevaluasi globalisasi. (Lampiran 3 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi).

Menurut E. Mulyasa (2010: 47) menjelaskan tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagaimana dapat dilihat dalam Gambar berikut ini:

Tabel 1.1

Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

No.	Mata Pelajaran	Ruang Lingkup
1.	Kewarganegaraan dan Kepribadian	Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggungjawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
2.	Kewarganegaraan dan Kepribadian	Kelompok mata pelajaran estetika dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

(Sumber Data: Buku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Cetakan ke 7).

e. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menunjukkan upaya-upaya yang mengarah pada pembinaan warga negara kearah yang lebih baik *how a good citizen* (Cholisin, 2004: 1). Secara substantif, sesungguhnya rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar Pendidikan kewarganegaraan mengandung didalamnya materi esensial. Penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar dilakukan dengan menyusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Secara umum komponen dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri atas:

- 1) Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan Tingkat Satuan Pendidikan.
- 2) Struktur dan Muatan KTSP.
- 3) Kalender Pendidikan.
- 4) Silabus.
- 5) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

(Sumber Data: Buku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Cetakan ke 7).

Yang berhubungan dengan masalah pengembangan materi dan rancangan pembelajarannya adalah komponen silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam silabus inilah termuat materi pokok serta strategi pembelajaran yang akan

dilaksanakan di kelas. Dengan demikian kemampuan guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam membuat silbus sekaligus menggambarkan kemampuan guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam mengidentifikasi materi berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar Pendidikan Kewarganegaraan. Komponen silabus memuat antara lain; identifikasi, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber bahan atau alat. Kemampuan guru dalam kaitannya dengan materi, guru mampu mengidentifikasi materi, bukan membuat materi oleh karena materi esensialnya sebenarnya sudah terkandung dalam kompetensi dasar. Dalam rangka mengidentifikasi materi, beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru antara lain:

- a) Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik.
- b) Kebermanfaatan bagi peserta didik.
- c) Struktur keilmuan.
- d) Kedalaman dan keluasan materi.
- e) Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan sekitar.
- f) Alokasi waktu.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup tiga dimensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) mencakup pengetahuan tentang politik, hukum dan moral. Materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintahan dan non pemerintahan, identitas nasional, pemerintahan berdasarkan hukum dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan tanggungjawab warga negara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik (Abdul Gafur, 2003: 9-10).
- 2) Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skill*) meliputi keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya berperan aktif dalam mewujudkan masyarakat madani (*civil society*), keterampilan mempengaruhi dan memonitoring jalannya pemerintahan, proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik. Keterampilan kewarganegaraan (*civics skill*) merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-

masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Abdul Gafur, 2003: 10).

- 3) Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup percaya diri, komitmen, penguasaan religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, perlindungan terhadap minoritas (Abdul Gafur, 2003: 11).

f. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, bahkan antara siswa dengan lingkungan. Komunikasi yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan usaha untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Namun dalam praktiknya di lapangan, komunikasi ini sering mengalami hambatan. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah-sekolah pada umumnya masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas sehingga hanya bersifat komunikasi satu arah dan monoton. Padahal nilai-nilai yang terkandung dalam materi pendidikan Kewarganegaraan sangat abstrak dan jika siswa hanya diberi kata-kata dan hafalan tanpa memahami artinya, tentunya akan sulit dipahami dan diterima oleh siswa.

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran sangatlah erat kaitannya dengan hubungan antara guru dengan siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas sering kita menemukan hal-hal yang menjadikan kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kurang efektif, diantaranya adalah kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran karena guru terkesan monoton dalam mengajarnya. Hal ini akan mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PKn di kelas. Untuk itu sangatlah diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar siswa untuk memecahkan masalah belajar siswa tersebut.

Pemanfaatan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diduga dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Di dalam pemanfaatan teknologi komputer, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Salah satunya dalam proses pembuatan media pembelajaran berbantuan komputer ini adalah menentukan materi pokok Pendidikan Kewarganegaraan berikut kompetensinya yang akan dituangkan dalam media tersebut. Materi didesain lebih terlebih dahulu sebelum dituangkan dalam media pembelajaran berbantuan komputer yang akan dihasilkan nantinya. Pemanfaatan teknologi komputer ini akan dijadikan

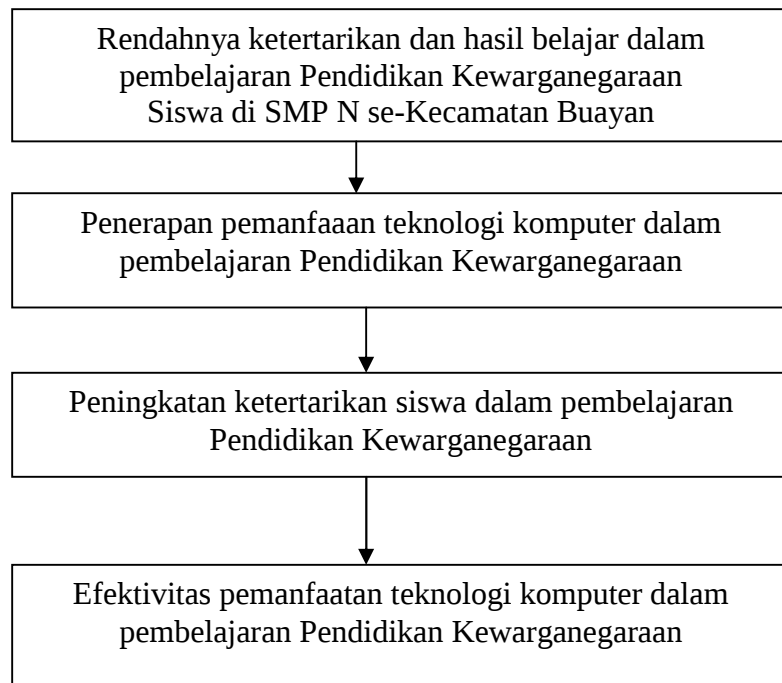
alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP N se-Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen.

Efektivitas pemanfaatan teknologi komputer untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus dikuasai guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran lebih bervariasi. guru lebih banyak memberikan peran kepada siswa sebagai subjek belajar. Guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integrative dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai hasil belajar. Agar hasil belajar pendidikan kewarganegaraan meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar.

Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu dalam hal ini Pendidikan Kewarganegaraan, maka dengan adanya paradigma pranata pendidikan yang berorientasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memberikan otonomi seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengelola sekolah, termasuk didalamnya berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Sehingga sudah selayaknya di sekolah-sekolah permasalahan ini harus mendapat perhatian yang serius. Media ini tidak hanya sebagai alat bantu mengajar melainkan sebagai alat penyalur pesan dari berbagai sumber kepada penerima pesan. Untuk memenuhi tujuan tersebut maka pemanfaatan teknologi komputer sebagai salah satu alternatif untuk mendapatkan suatu pembelajaran yang lebih menarik.

Oleh karena itu, dengan adanya pemanfaatan teknologi komputer yang tepat diharapkan guru dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Secara sistematis kerangka berfikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2
Bagan Kerangka Berfikir.

g. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada BAB 1, dapat dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian. Penjabaran pertanyaan penelitian secara rinci sebagai berikut:

- 1) Apakah pemanfaatan teknologi komputer dapat membantu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
 - a) Apakah guru menggunakan cara-cara tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
 - b) Apakah siswa memanfaatkan sendiri teknologi komputer dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
- 2) Adakah hambatan yang ditemukan guru dalam pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
 - a) Apakah ada keterbatasan alat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
 - b) Apakah ada keterbatasan ruang media dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
 - c) Apakah guru memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
- 3) Bagaimana upaya guru dalam menyikapi hambatan yang terjadi atas pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?