

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan potensi diri setiap orang. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 10 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Guru merupakan kunci dan sekaligus ujung tombak pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang bervariasi, efektif, dan menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan bagaimana guru bisa membuat pembelajaran itu agar menyenangkan tidak membosankan bagi peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi untuk membentuk warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter baik serta setia kepada Negara dan bangsa Indonesia yang berdasarkan kepada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945. Materi ajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan umumnya selalu berhubungan pada kehidupan yang nyata, jadi guru tinggal mengolahnya agar bisa dengan mudah dipahami sehingga minat siswa untuk belajar dapat berkembang.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yang membutuhkan media sebagai perantara penyampaian pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Menurut Kemp dalam Asyhar (2012 : 5), pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media sebagai perantara.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat membantu siswa dalam menerima informasi, memperlancar komunikasi antar siswa dengan guru sehingga dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga minat siswa untuk belajar PKn pun dapat meningkat.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat mengadakan PPLT di SMPN 3 Sidikalang, pada mata pelajaran PKn guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dan cenderung setiap pertemuan menggunakan cara mengajar yang konvensional sehingga siswa sering merasa bosan dan tidak paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam hal ini siswa tidak berminat dan merasa pelajaran PKn itu tidak terlalu penting untuk dibahas, sehingga apabila diberikan guru tugas yang akan dikerjakan siswa banyak yang tidak mengerjakannya.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMPN 2 Sumbul hal yang sama juga terjadi disana, proses belajar mengajar juga cenderung berpusat pada guru dan tidak menggunakan media yang sesuai dengan pokok bahasan. Topik pada mata pelajaran PKn umumnya adalah uraian teks berupa pengertian dan pemahaman. Ketika guru mengajar dengan pembelajaran yang konvensional siswa akan merasa

bosan dan malas belajar. Siswa tidak merasa tertantang untuk memahami lebih jauh materi yang diajarkan dan nilai-nilai yang seharusnya diaplikasikan sesuai materi tidak tersampaikan, sehingga sikap dan karakter siswa tidak berkembang. Siswa juga lebih berminat untuk belajar mata pelajaran IPA dan Matematika pada umumnya dan kurang tertarik untuk belajar mata pelajaran Ilmu-ilmu sosial.

Dari permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran guru dituntut agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan media visual yang sesuai dengan setiap materi yang akan diajarkan agar minat siswa dalam belajar PKn dapat lebih ditingkatkan. Melalui pemanfaatan media pembelajaran konsep ilmu-ilmu sosial yang bersifat abstrak akan semakin mudah dipahami oleh siswa dan penggunaan media yang efisien dapat meningkatkan minatnya dalam belajar PKn dan ilmu-ilmu sosial lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VIII SMPN 2 Sumbul Tahun Pelajaran 2012/2013”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian di bidang apa saja. Menurut Arikunto (2010:69) mengatakan bahwa “untuk kepentingan karya ilmiah, suatu hal yang perlu diperhatikan adalah masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas”.

Maka dari uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Cara-cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa tertarik dan berminat untuk belajar mata pelajaran PKn
2. Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran PKn dalam proses belajar mengajar
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa
4. Bagaimana penggunaan media visual sebagai media pada proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa

#### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, agar penelitian dapat dilakukan dengan baik dan terarah, maka penulis membatasi masalah pada pengajaran mata pelajaran PKn yaitu cara yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dan bagaimana penggunaan media visual sebagai media pada proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

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

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa dan penggunaan media visual sebagai media pada proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui cara yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa dan peningkatan minat belajar siswa dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn.

### **F. Manfaat Penelitian**

Yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi kepala sekolah. Sebagai masukan untuk mempersiapkan sarana dan prasarana dalam pembelajaran.
2. Bagi guru PKn. Dapat memilih dan menggunakan media yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media visual.
3. Bagi siswa. Dapat meningkatkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran PKn.
4. Bagi peneliti. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media visual dalam meningkatkan minat belajar PKn siswa.
5. Bagi peneliti selanjutnya. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meneliti masalah yang sama.