

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat, artinya proses terjadi perubahan dari diri seseorang yang belajar tidak dapat terlihat dan hanya terlihat dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak, pembelajaran harus dibuat menarik dan unik, maka untuk itu diperlukanya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengganti dalam pengamatan, pembelajaran yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi terjadi dilingkungan sekolah, yang terdiri atas murid-murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, audio atau sejenisnya).

Salah satu usaha untuk menguasai kesulitan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan secara maksimal sarana belajar seperti alat-alat dan media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran diharapkan konsep-konsep ilmu sosial yang bersifat abstrak akan semakin mudah dipahami oleh siswa, karena salah satu fungsi media adalah dapat membuat konsep abstrak menjadi kongkret,

agar pengguna media dapat mengenai sasaran yaitu tercapainya tujuan pembelajaran serta menemukan jenis-jenis media yang cocok untuk diterapkan maka kreativitas guru dan pihak sekolah sangat diperlukan.

Media dengan berbagai keunikannya dapat merupakan sumber-sumber belajar yang potensial apabila dirancang dan digunakan secara baik. Rancangan pembuatan media itu terdiri dari perencanaan pembuatan media, pemilihan media yang tepat, serta pemanfaatan dan keefektivan dari media yang digunakan. Selain itu, guru harus memiliki kreativitas untuk dapat merancang media pembelajaran. Seperti membuat bagan dan gambar-gambar yang kreatif dalam menguraikan topik pembelajaran sistem peradilan nasional. Dengan melihat peran lembaga-lembaga peradilan dan macam-macam peradilan di Indonesia melalui gambar-gambar yang ditampilkan melalui LCD proektor akan lebih menggugah perhatian dan minat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam topic tersebut. Tidak hanya guru, pihak sekolah juga harus berperan aktif dalam penyediaan media belajar bagi siswanya sehingga tingkat hasil belajar semangkin tinggi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat membantu siswa dalam menerima informasi secara umum. Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk mempelancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan belajar pada diri siswa, sehingga hasil belajar pun semakin tinggi. Media pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sala satu komponen pembelajaran tidak boleh luput dari pembahasan sistem pembelajaran. Namun

dalam kenyataan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan, sulit mencari media yang tepat, tidak ada dana dan lain sebagainya. Konteks materi yang abstrak menjadi hambatan untuk dapat diterima baik oleh siswa, sehingga pembelajaran PKn kurang menarik bagi siswa.

Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi apabila setiap guru telah membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki karakter tertentu yang perlu dipahami, sehingga dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi lapangan salah satu kemampuan yang dituntut dari seorang guru adalah ketepatan memilih media pembelajaran. Mengapa demikian, karena memilih media yang tepat diyakini akan meningkatkan motivasi belajar siswa yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya.

Untuk itu, sebelum memilih media pembelajaran sebaiknya pahami dulu beberapa hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan media.

Menurut Hamalik (2001:6) guru harus memiliki pengetahuan tentang media pengajaran yang meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dan pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis dan alat teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “ **Peran Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas X MAN Lima Puluh Tahun Pelajaran 2011/2012**”.

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kajian pembelajaran yang amat luas, jelas tujuannya, maka perlu dirumuskan identifikasi masalah, hal ini sejalan dengan pendapat Ali (1999: 37) mengatakan bahwa :

untuk kepentingan karya ilmiah suatu hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas, masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit sebaliknya bila ruang lingkup masalah dipersempit maka dapat diharapkan analisis yang lebih mendalam dan luas.

Dengan demikian yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bentuk dan macam-macam media pembelajaran
2. Media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PKn di MAN Lima Puluh
3. Peran penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa MAN Lima Puluh
4. Media pembelajaran salah satu pokok dalam meningkatkan hasil belajar siswa
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa MAN Lima Puluh pada mata pelajaran PKn
6. Hasil belajar PKn pada siswa kelas X MAN Lima Puluh.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan hasil yang mengambang, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peran penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PKn kelas X MAN Lima Puluh.
2. Peran penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas X MAN Lima Puluh.

D. Perumusan Masalah

Menurut buku pedoman penelitian skripsi (2006:11) perumusan masalah merupakan rumusan formal yang operasional dari masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan rumusan masalah yang akan diteliti, adapun rumusan masalah dalam penelitian :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn di kelas X MAN Lima Puluh ?
2. Bagaimana peran diterapkannya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN Lima Puluh ?

E. Tujuan Penelitian

Menurut buku panduan pedoman penulisan skripsi Fakultas Ilmu Sosial UNIMED .(2006:7) menyatakan tujuan penelitian :

“tujuan penelitian memuat pernyataan singkat mengenai tujuan penelitian yang di lakukan, tujuan dapat bertujuan untuk mengkaji, menguraikan, menerangkan serta

membuktikan suatu gejala, konsep dan dugaan, tujuan penelitian harus sesuai dengan rumusan masalah”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui mengenai penggunaan Media pembelajaran pada mata pelajaran PKn dikelas X MAN Lima Puluh.
2. Untuk mengetahui peran penggunaan Media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X MAN Lima Puluh.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah aplikasi hasil tulisan tersebut baik bagi guru-guru Pendidikan Kewarganegaraan khususnya, maupun bagi tenaga didik umumnya.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian diharapkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis
2. Penelitian diharapkan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat untuk mengetahui akan peran media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
3. Sebagai masukan bagi sekolah pada umumnya dan MAN Lima Puluh khususnya.