

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Dalam pengertian yang agak luas, (Syah, 2010 : 10). Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode – metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan

Selanjutnya, Poerbakawatja dan Harahap (dalam Syah, 2010 : 11) pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya. Orang dewasa itu adalah orang tua si anak atau orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala – kepala asrama dan sebagainya.

Dengan pendidikan, kebutuhan manusia tentang perubahan dan perkembangan dapat dipenuhi, sehingga memiliki potensi pada masing-masing individu manusia memiliki dua potensi didik dan mendidik, karena manusia berkemampuan memerankan dirinya baik secara objek untuk dididik maupun sebagai subjek untuk mendidik.

Dalam melaksanakan pendidikan terdapat sebuah pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman yang berkesan. Pengalaman siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Berhasil tidaknya pembelajaran salah satu faktor penentunya adalah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sebab, di dalam rencana pembelajaran guru telah dapat menentukan model dan metode serta media yang tepat diberlakukan untuk anak didik.

Menurut Syah (2010 : 88) sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Sebagian orang yang lain memandang belajar sebagai pelatihan belaka seperti tampak pada pelatihan membaca dan menulis.

Oleh karena itulah sebagai seorang guru harus menemukan model – model pengajaran yang tepat agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan menurut Istarani (2012 : 7) di antaranya adalah sebagai berikut :

1. *Picture and picture* merupakan suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar – gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan kepadanya.
2. *Examples non examples* yaitu suatu rangkaian penyampaian materi ajar kepada siswa dengan menunjukkan gambar – gambar yang relevan yang telah dipersiapkan dan diberikan kesempatan kepada siswa untuk

menganalisisnya bersama teman dalam kelompok yang kemudian dimintai hasil diskusi yang dilakukannya.

3. *Problem Based Instruction* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.
4. *Mind mapping* adalah penyampaian idea atau konsep serta masalah dalam pembelajaran yang kemudian dibahas dalam kelompok kecil sehingga melahirkan berbagai alternatif – alternatif pemecahannya.
5. Artikulasi adalah pengulangan kembali makna pembelajaran yang disampaikan kepada siswa oleh siswa itu sendiri.
6. *Demonstration* adalah model mengajar dengan cara memperagakan, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan.
7. *Manual dexterity* adalah ketangkasan tangan atau ketangkasan secara manual.
8. *Project – based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan –kegiatan yang kompleks.
9. *Quantum learning* adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat.
10. Tebak kata merupakan penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata – kata singkat yang dibentuk dalam bentuk permainan sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu.

Berdasarkan kenyataan yang ada di masyarakat, kebanyakan orang khususnya anak – anak usia sekolah lebih tertarik pada gambar – gambar atau animasi – animasi yang ada di sekeliling mereka.

Dari penjelasan di atas, timbul ketertarikan penulis untuk menerapkan model pembelajaran *picture and picture* sebagai salah satu model pembelajaran yang bermakna pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran ini akan diterapkan pada siswa menengah atas (SMA).

B. Identifikasi Masalah

Dalam suatu penelitian perlu diidentifikasi masalah yang akan diteliti agar jelas dan terarah tujuannya sehingga tidak akan terjadi kesimpangsiuran didalam membahas serta meneliti masalah yang ada. Jika identifikasi masalah sudah jelas, dapatlah dilakukan penelitian lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model – model pembelajaran dalam pembelajaran PKn
2. Pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan
4. Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka harus ada pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa SMA Mulia Pratama kelas XI IPS.
2. Pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPS di SMA Mulia Pratama Medan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPS di SMA Mulia Pratama ?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPS di SMA Mulia Pratama
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki manfaat bagi pembacanya. Oleh karena itu, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah bahan bacaan tentang penggunaan model pembelajaran *picture and picture* khususnya pada mata pelajaran PPKn.

2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran *picture and picture*.
3. Sebagai bahan bacaan di perpustakaan fakultas dan jurusan PPKn.



THE
Character Building
UNIVERSITY