

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, dijelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan 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.

Selanjutnya tujuan dari pendidikan, dijelaskan dalam pasal 3 yang menyatakan bahwa “pendidikan 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”.

Dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa tujuan pendidikan bukan hanya membentuk kecerdasan intelektual saja, tetapi juga kecerdasan prilaku dan akhlak mulia yang sering disebut dengan *softskill*. Dari itu, salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui pendidikan kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran dan mata kuliah yang memiliki tanggung jawab yang besar dalam membangun karakter demokrasi dan

toleransi peserta didik, karena pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan moral, dan wajib diberikan di setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Secara umum pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia yang memiliki wawasan, disposisi, serta keterampilan intelektual dan sosial kewarganegaraan yang memadai, yang memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, PKN juga memiliki fungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia 1945.

Namun tujuan dari pendidikan kewarganegaraan masih sulit untuk terwujud sepenuhnya, mengingat masih rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.

Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Media bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, media pembelajaran dapat

meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat tercapailah tujuan dari setiap pembelajaran.

Ada beberapa alasan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa, alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar. (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan. (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran akan lebih efektif, dikarena media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Jadi, penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan lebih baik dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peserta didik akan mengaktifkan mata dan telinganya dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Ketika menggunakan media ini bukan hanya guru yang aktif, melainkan siswa juga ikut dilibatkan sehingga timbul timbal baliknya, dengan pembelajaran seperti ini, akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan.

Selama ini dalam proses pembelajaran dikelas cenderung selalu menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan timbul rasa tidak nyaman pada siswa. Siswa akan merasa bosan dan akibatnya siswa tidur-tiduran, berbicara dengan teman sebangku, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Selain itu belum maksimalnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar, padahal media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apalagi jika media yang digunakan adalah media audio visual, siswa akan menjadi semangat untuk belajar dikarenakan media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Pasti siswa tidak akan merasa bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Pada saat digunakannya media audio visual dalam proses belajar mengajar, timbul ketertarikan siswa untuk belajar pelajaran PPKn. Hal ini dilihat dari siswa yang awalnya tidur-tiduran dan berbicara dengan teman sebangku kini menjadi lebih semangat dalam belajar, siswa yang memperhatikan pembelajaran, bahkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya diam saja, mereka bahkan lebih kreatif dalam menyediakan bahan pembelajaran PPKn yang menarik untuk ditampilkan pada pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa media memberikan pengaruh dalam minat belajar siswa, terutama dengan digunakannya media audio visual. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Peran Media Audio Visual Untuk Meningkatkan

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah kepada pokok permasalahan, maka dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang diatas, adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum tercapainya tujuan dari pendidikan kewarganegaraan.
2. Kurangnya minat belajar siswa.
3. Pembelajaran dikelas cenderung selalu menggunakan metode ceramah.
4. Timbulnya rasa bosan pada saat pembelajaran PPKn
5. Pelaksanaan pembelajaran masih belum efektif.
6. Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah haruslah dilakukan dalam setiap penelitian agar lebih terarah dan tidak luas. Dalam hal ini pembatasan masalah akan mempermudah sasaran yang dicapai. Maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang akan diteliti khusus media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK Negeri 1 Medan.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan hal pokok dalam suatu penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Maka yang

menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peran media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 1 Medan?”

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

Tujuan merupakan tolak ukur dari setiap pelaksanaan suatu penelitian agar penelitian tepat sasaran. Dalam hal ini, tujuan dalam pelaksanaan penelitian yaitu: Mengetahui peran media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 1 Medan.

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

Apabila tujuan telah tercapai, maka dapat dipastikan hasil tersebut dapat bermanfaat bagi penulis maupun orang lain. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara akademis penelitian ini bermanfaat sebagai penambah referensi bagi para mahasiswa, khususnya bagi para mahasiswa jurusan PPKn-FIS UNIMED.
2. Manfaat teoritis dapat menambah khasanah keilmuan, khususnya keilmuan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa.
3. Manfaat praktis menjadi alternatif referensi bagi peneliti berikutnya tentang kemungkinan dilakukannya penelitian yang serupa serta dapat memberikan motivasi, masukan, saran, dan petunjuk untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik bagi guru.