

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Umum Efektivitas

Efektivitas yang dimaksud peneliti adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya (Siagaan, 2001: 24).

Aspek-aspek efektivitas berdasarkan pendapat Muasaroh (2010 : 13), efektivitas dapat dijelaskan bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain:

- a. Aspek tugas atau fungsi, yaitu lembaga dikatakan efektivitas jika melaksanakan tugas atau fungsinya, begitu juga suatu program pembelajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik.
- b. Aspek rencana atau program, yang dimaksud dengan rencana atau program disini adalah rencana pembelajaran yang terprogram, jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif.
- c. Aspek ketentuan dan peraturan, efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatannya. Aspek ini mencakup aturan-aturan baik yang berhubungan dengan guru maupun yang berhubungan dengan peserta didik, jika aturan ini dilaksanakan dengan baik berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif.
- d. Aspek tujuan atau kondisi ideal, suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai. Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.

1. Tinjauan Umum Media

a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Istilah media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Istilah media yang dimaksud peneliti adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa ide atau gagasan kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien, yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi dasar. Contohnya, siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Gagasan yang disampaikan oleh peneliti di atas di dukung dan diperkuat oleh penjelasan yang dikemukakan oleh Arsyad (2002: 4) yaitu, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media 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 pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

b. Jenis-Jenis Media

Berikut merupakan beberapa jenis media yang biasanya banyak digunakan di dunia pembelajaran :

1) Media Visual

Media yang paling banyak digunakan di dunia pembelajaran adalah media visual. Media visual merupakan setiap bentuk media yang memiliki bentuk fisik nyata yang dapat dilihat, dibaca, dan diraba. Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan. Jika dibandingkan dengan media – media pembelajaran lainnya, media visual cenderung jauh lebih mudah untuk ditemukan. Beberapa contoh media visual yaitu gambar, foto, bukum majalah, alat peraga, dan lain – lain.

2) Media Audio

Jenis media yang kedua yang juga banyak digunakan dalam aktivitas pembelajaran adalah media audio. Media audio merupakan media yang hanya dapat diakses melalui organ pendengaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Beberapa bentuk media audio yaitu suara, lagu, siaran radio, audio CD, dan lain – lain.

3) Media Audio Visual

Jenis media yang terakhir dan sekaligus sebagai media terbaik dalam aktivitas pembelajaran adalah media audio visual. Media audio visual merupakan jenis media yang mencakup media audio (dapat didengar) dan media visual (dapat dilihat). Beberapa contoh media audio visual yaitu siaran televisi, pertunjukan drama, teater, film layar lebar, dan lain – lain. Media berbasis *audio visual* di sini adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi).

Pembelajaran 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 (Arsyad, 2002: 30-31). Ciri-ciri utama teknologi media *audio visual* adalah sebagai berikut :

- a) Mereka biasanya bersifat linear.
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaksi siswa yang rendah.

c. Kegunaan Media

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media

pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam hal-hal dibawah ini.

- a) Memberikan perangsang yang sama.
- b) Menyamakan pengalaman.
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Ahmad Rohani (1997: 28-29) menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan beberapa aspek berikut:

1) Tujuan

Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama dan harus diperhatikan dalam memilih media.

2) Ketepatangunaan (*validitas*)

Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

3) Keadaan peserta didik

Kondisi audiens (siswa) dari segi objek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.

4) Ketersediaan

Ketersediaan media di sekolah memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan. Pemilihan media

perlu memperhatikan ada atau tidak ada media tersebut di perpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.

5) Mutu teknis

Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada *audiens* (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

6) Biaya

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

2. Tinjauan Umum *Power Point*

a. Pengertian *Power Point*

Program yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Power Point*. *Power Point* adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, maupun pendidik. Kehadiran *power point* membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecantik sebuah presentasi *power point*.

Sekarang ini banyak guru yang lebih berminat menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. dengan bantuan media *power point*

guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa. Presentasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada saat presentasi. Media *Power Point* selain untuk presentasi, juga menyediakan berbagai fasilitas untuk berkreasi, mengolah, dan menginput file audio maupun visual.

Pengertian *Power Point* yang dimaksud oleh peneliti disini adalah sebuah *software* yang mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya relatif murah. *Power Point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi.

Sama seperti yang di jelaskan oleh peneliti, Daryanto (2010: 163) menjelaskan bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut <http://elsyajjaa.wordpress.com/2012/12/19/optimalisasi-media-pembelajaran-berbasis-powerpoint/html>. *Microsoft Office Power Point* adalah salah satu jenis program aplikasi yang dirancang khusus

untuk menampilkan program multimedia. Program *power point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

b. Fungsi dan Kegunaan *Power Point*

Kegunaan atau fungsi dari *power point* adalah sebagai berikut :

- 1) Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi.
- 2) Membuat sebuah presentasi berbentuk *softcopy* sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
- 3) Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
- 4) Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

c. Sejarah *Power Point*

Power Point dikembangkan pertama kali oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin. Waktu itu, *power point* digunakan sebagai presenter untuk perusahaan Forethought.Inc yang kemudian namanya diubah menjadi *Powerpoint*. *Power point* versi 1 dirilis pada tahun 1987 dan komputer yang didukungnya adalah Macintosh. Kala itu *power point* masih menggunakan warna hitam putih saja dan mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi OHP (*Over Head Projector*).

Di tahun berikutnya, *power point* muncul dengan dukungan warna setelah macintosh berwarna muncul dipasaran. Pada tanggal 31 Juli 1987, *Microsoft* mengakuisisi Forethought.Inc dengan *power point* seharga 14 juta dollar. Mengikuti *Microsoft Windows 3.0*, versi *Ms. Windows* dari *Power Point* (versi 2.0) muncul di pasaran tepatnya pada tahun 1990. Semenjak tahun 1990 inilah *Microsoft Power point* tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran *Microsoft Office* terkecuali *Basic Edition*.

Sampai saat ini *Microsoft Power Point* terus berkembang dan mengalami penambahan fitur dari tahun ke tahunnya. Versi terbaru dari *Ms. Power point* adalah *Microsoft Office Power Point 2013* (versi 15) yang dirilis bulan Januari 2015. Dalam *Microsoft Power Point 2013* ini, antarmuka dengan pengguna dan grafik sangat ditingkatkan sehingga *Microsoft Power Point* lebih menarik dan *user friendly*. Versi ini juga menawarkan format data XML dengan ekstensi .pptx yang sebelumnya merupakan data biner dengan ekstensi .ppt.

d. Format data *Power Point*

Untuk menyimpan sebuah data *Power point*, *power point* menyediakan beragam format data diantaranya yaitu :

1) PPT (*Power Point Presentaion*)

Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).

2) PPS (*Power Point Show*)

Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).

3) POT (*Power Point Template*)

Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).

4) PPTX (*Power Point Presentation*)

Merupakan ekstensi untuk data dalam bentuk XML dan hanya tersedia dalam versi *Power Point 12*.

e. Kelebihan dan Kekurang *Power Point*

1) Keunggulan atau *Power Point* diantaranya yaitu :

- a) Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- b) Tersedia beragam desain dan template yang menarik.
- c) Dapat dibuat dalam berbagai format data.
- d) Dapat mengedit foto secara langsung.
- e) Adanya fitur pergerakan seperti Transition dan Custom Animation.
- f) Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (*Object Linking and Embedding*).

2) Kekurangan *Power Point*

- a) Adanya lisensi yang memungkinkan penggunaannya untuk membayar program aplikasi *power point* ini.

f. Tipe-Tipe Penggunaan *Power Point*

1) *Personal Presentation*

Pada umumnya *power point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, seperti kuliah, training, seminar, *workshop* dan lain-lain. Penyajian ini tidak menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *power point* atau bersifat satu arah.

2) *Stand Alone*

Pada pola penyajian ini, *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *power point* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram. Penggunaan *power point* pada pola *stand alone* bersifat dua arah, menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *power point*. *Slide* atau halaman pada *power point* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang dapat akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *power point*. Pengguna dapat memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada.

3) *Web Based*

Power point dapat diformat menjadi *file web (html)* sehingga internet. Hal ini didukung dengan adanya fasilitas dari *power point* untuk mempublish hasil pekerjaan menjadi *web*.

3. Tinjauan Umum Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Dengan adanya minat, mampu memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah dipelajarinya, sehingga dapat dijadikan sebagai fondasi seseorang dalam proses pembelajaran di kemudian hari. Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang.

Sukardi (1987:25) mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Menurut Belly (2006:4), minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Selanjutnya menurut Bob dan Anik Anwar (1983:210), mengemukakan bahwa minat adalah keadaan emosi yang ditujukan kepada sesuatu. Dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan pengertian belajar dapat dikemukakan sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang intensif atau bersifat temporer. (Oemar Hamalik, 1983:34)

Pendapat lain seperti yang dikemukakan oleh Yusuf Djayadisastra (1989:8), ialah: belajar adalah pada hakekatnya “suatu perubahan, baik sikap maupun tingkah laku kearah yang baik, kuantitatif dan kualitatif yang fungsinya lebih tinggi dari semula. Disamping itu Ahmad Tono

(1978:25), juga mengemukakan bahwa: belajar terdiri dari melakukan sesuatu yang baru, kemudian sesuatu yang baru tersebut dicamkan atau dipahami oleh individu kemudian ditampilkan kembali dalam kegiatan kemudian.

Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Djamarah, 2008). Definisi Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai, (Syah, 2006).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu, perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu.

1) Faktor lingkungan

Lingkungan adalah suatu norma, harapan, dan kepercayaan dari personil-personil yang terlibat dalam organisasi tempat belajar, yang dapat memberikan dorongan untuk bertindak dan mengarahkan pada prestasi siswa yang tinggi (Sulhan, 2006). Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Di dalam lingkunganlah seorang anak didik saling berinteraksi antara

lingkungan biotik dan abiotik. Selama hidup, anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari 2 aspek yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap belajar anak didik diinstansi, yaitu (Djamarah: 2008).

- a) Lingkungan alami, adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.
- b) Lingkungan sosial budaya, merupakan suatu hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan antara satu dengan lainnya.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental terdiri dari beberapa bagian yaitu (Djamarah, 2008):

- a) Kurikulum, adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur daloam substansial dalam pendidikan.
- b) Program, setiap sekolah memiliki program pendidikan yang disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang.
- c) Sarana dan fasilitas, sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah atau instansi adalah memiliki sarana yang memadai. Selain sarana, fasilitas juga kelengkapan sekolah tidak dapat

diabaikan, misalnya buku-buku, kelengkapan mengajar, dan lain-lain.

d) Dosen, merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan dalam pendidikan.

3) Kondisi fisiologis

Umumnya berkaitan dengan jasmani dan tonus otot (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran (Slameto, 2003).

c. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Campbell (dalam Sofyan, 2004:9) berpendapat bahwa usaha yang dapat dilakukan untuk membina minat agar menjadi lebih produktif dan efektif antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperkaya ide atau gagasan.
- 2) Memberikan hadiah yang merangsang.
- 3) Berkenalan dengan orang-orang yang kreatif.
- 4) Petualangan dalam arti berpetualangan ke alam sekeliling secara sehat.
- 5) Mengembangkan fantasi
- 6) Melatih sikap positif.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh W. Olson (dalam Samosir, 1992: 112), bahwa untuk menumbuh dan meningkatkan minat belajar anak dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Perubahan dalam lingkungan, kontak, bacaan, hobbi dan olahraga, pergi berlibur ke lokasi yang berbeda-beda. Mengikuti pertemuan yang dihadiri oleh orang-orang yang harus dikenal, membaca artikel yang belum pernah dibaca dan membawa hobbi dan olahraga yang beraneka ragam, hal ini akan membuat lebih berminat.
- 2) Latihan dan praktek sederhana dengan cara memikirkan pemecahan-pemecahan masalah khusus agar menjadi lebih berminat dalam memecahkan persoalan-persoalan.
- 3) Membuat orang lain supaya lebih mengembangkan diri yang pada hakekatnya mengembangkan diri sendiri.

4. Tinjauan Umum Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan yang dimaksud peneliti disini adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD 1945, yang mengandung tujuan yang ingin dicapai, yaitu membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya yang kemampuan-kemampuan dirinya berkembang sehingga bermanfaat

untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warga negara dan warga masyarakat.

Pendapat yang dikemukakan peneliti di atas, di dukung oleh penjelasan yang di paparkan menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1), yaitu menyebutkan 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.

Sama seperti yang dipaparkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1), Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga

negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006:49).

Selain itu, menurut Cogan (1994: 4) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.

b. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

- 1) program pendidikan berdasarkan nilai nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari.
- 2) Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi pancasila dan UUD '45

c. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

- 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional /tujuan negara
- 2) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.
- 3) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan-keputusan yang cerdas.

- 4) 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 NKRI 1945.

d. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik, yakni warga negara yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab, dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari. Adapun harapan yang ingin dicapai setelah pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini, maka akan didapatkan generasi yang menjaga keutuhan dan persatuan bangsa. Melalui pendidikan Kewarganegaraan, Rakyat Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisa, dan menjawab masalah-masalah yang di hadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dalam cita-cita dan tujuan nasional seperti yang di gariskan dalam pembukaan UUD 1945.

Sri Wuryan (2008: 9) mengatakan Secara umum Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar

warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Selain itu, Cecep Dudi (2009: 5) mengatakan tujuan khusus dari Pendidikan Kewarganegaraan yaitu :

- 1) Menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa.

- 2) Memupuk kesadaran dan kemampuan berfikir secara komprehensif integral (menyeluruh dan terpadu) dalam rangka membina Ketahanan Nasional.
- 3) Kewaspadaan Nasional dalam menghadapi segenap ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan yang timbul sesuai dengan tingkat situasi dan kondisi yang dihadapi bangsa dalam segenap aspek kehidupan.

Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membangun dan menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang mencintai tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Dangan hal berbeda bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik. Sikap ini disertai perilaku yang:

- 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghayati nilai-nilai falsafah bangsa.
- 2) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam masnyarakat berbangsa dan bernegara.

- 3) Rasional, dinamis, dan sabar akan hak dan kewajiban warga negara.
- 4) Bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.
- 5) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

B. Penelitian Yang Relevan

Sejauh pengamatan penulis, ada dua penelitian yang relevan untuk menjadi rujukan dalam meneliti “Efektivitas Penggunaan Media *Power Point* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan” ini, yakni:

1. penelitian Desi Sri Lestari / 2011, tentang :

“Pengaruh Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Depok Tahun Ajaran 2010/2011 Pada Pokok Bahasan Jamur”

- a. Tempat Penelitian : Kelas X-E dan X-F SMAN 1 Depok
- b. Operasional Variabel : Variabel X = Media PowerPoint ,
Variabel Y = Hasil belajar
- c. Pendekatan dan Analisis : Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif
- d. Hasil Penelitian : Media pembelajaran power point memiliki respon positif terhadap pembelajaran dan berpengaruh terhadap kemampuan mengingat siswa.

e. Persamaan dan Perbedaan :

Persamaan : Menggunakan Media Tayang/ Gambar

Perbedaan : Menitikberatkan pada pencapaian belajar siswa pada aspek kognitif.

2. Penelitian Naila Fauzia Rahmani / 2014, tentang :

“Pengembangan Media Interaktif *Power Point* Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta”

a. Tempat Penelitian : Kelas VIII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta

b. Operasional Variabel : Variabel X = Media Interaktif *PowerPoint* ,
Variabel Y = pembelajaran Wayang

c. Pendekatan dan Analisis : Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif

d. Hasil Penelitian : Media interaktif *power point* berhasil membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran PKn, karena setiap siswa dapat mengoperasikan media interaktif *powerpoint* secara mandiri sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan kemampuan akademik masing-masing siswa.

e. Persamaan dan Perbedaan :

Persamaan : Penggunaan Media Tayang/ Gambar.

Perbedaan : Menitikberatkan pada peningkatan partisipasi

siswa dalam pembelajaran PKn dan meningkatkan kemampuan akademik siswa.