

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adanya alat-alat itu dapat merubah pikiran manusia, merubah cara kerja dan cara hidupnya. Begitu juga dengan pendidikan tidak lepas dari pengaruh teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya dalam pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Azhar Arsyad. Media Pembelajaran (2013) mengatakan: “Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah, tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman”. Para guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana, itu semua merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, apabila media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Upaya peningkatan proses dan hasil belajar perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas Sumber Daya Manusia yang dapat menunjang pembangunan Nasional. Upaya tersebut menjadi tugas semua tenaga kependidikan, walaupun demikian peran guru sangat menentukan sebab guru lah yang langsung dalam membina peserta didik di sekolah melalui proses belajar mengajar sehingga guru berperan aktif dalam membimbing dan mengorganisir terhadap kondisi belajar anak. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah ciri khusus yang diajarkan di Sekolah. Secara substansial mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kemerdekaan Indonesia contohnya dalam kasus penjajahan belanda yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Pada umumnya pembelajaran Pkn oleh guru kurang berhasil dalam menggairahkan peserta didik dalam penghayatan nilai-nilai secara mendalam yang ditujukan dengan pengungkapan ekspresi secara verbal. Guru masih mengamalkan gaya pengajaran konvensional dalam penyampaian Pkn.

Dalam konteks ini kelemahan pengajaran dan pembelajaran Pkn terkait dengan cara pengajaran guru yang kurang mengembangkam media pembelajaran.

Banyak peserta didik di MAN 1 BANDUNG mempunyai kesan bahwa mata pelajaran Pkn adalah mata pelajaran yang sulit bagi menjenuhkan, terlebih pada proses pembelajarannya yang menitikberatkan pada membaca dan daya hafal, membuat peserta didik bosan, jenuh, terlebih kurang semangat. Sehingga kesan yang diterima oleh peserta didik bahwa Pkn pelajaran yang membosankan. Pada dasarnya semua orang tidak menghendaki kebosanan dalam hidupnya. Sesuatu yang membosankan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan. Demikian juga dalam proses belajar mengajar, apabila guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi, maka peserta didik akan merasa bosan, perhatian berkurang, tidak sedikit peserta didik yang mengantuk pada saat proses pembelajaran, akibatnya tujuan belajar tidak tercapai. Dalam hal ini guru memerlukan variasi media pembelajaran dalam mengajar peserta didik.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan indra yang tidak sama, baik pendengaran maupun perhatiannya, demikian juga kemampuan berbicara. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan kelemahan indra yang dimiliki tiap peserta didik dapat dikurangi, untuk menarik perhatian peserta didik misalnya guru dapat memulai dengan berbicara, kemudian menjelaskan materi lewat media pembelajaran. Dengan variasi seperti ini dapat memberikan stimulus terhadap indra anak. sebab-sebab peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar Pkn karena guru menggunakan mengajar bercorak hafalan dengan menggunakan metode ceramah. Guru belum bisa mengadakan variasi dengan mengembangkan

media pembelajaran guna menunjang keefektifitasan proses belajar mengajar. Menarik atau tidaknya materi pelajaran tidak hanya ditentukan oleh sosok figur guru tetapi oleh bagaimana guru mengadakan variasi media pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut.

Hujair AH Sanaky, (2009). Mengatakan “Salah satu upaya untuk menentukan peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar”.

Kemampuan guru dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, adminis-

trator dan pembina ilmu dapat dilihat dari sejauh manakah guru dapat menguasai metodologi media pendidikan di sekolah untuk kepentingan anak didiknya. Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru pendidikan kewarganegaraan, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru pendidikan kewarganegaraan masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran. Proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran. Proses ini

membutuhkan guru yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pendidikan dan metode pendidikan.

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar peranan alat bantu memegang peranan yang penting sebab dengan adanya media ini bahan pelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Menyadari hal itu maka sejumlah pakar pendidikan berusaha memperbaiki semua unsur pelaksanaan pendidikan salah satunya menggunakan media LCD proyektor untuk proses pembelajaran yang lebih efektif untuk siswa. Media LCD proyektor diharapkan mampu memperbaiki mencetak SDM yang mampu berkompetensi mengikuti arus perkembangan globalisasi guna roses pembelajaran yang baik dan relevan untuk proses pembelajaran dan upaya perbaikan akan berlangsungnya sebuah pembelajaran. ini adalah upaya bagian dari pemenuhan kompetensi pedagogik serta kompetensi profesional dari calon pendidik untuk peserta didik.

Dalam proses pembelajaran media LCD proyektor ini dapat menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat di capai semakin efektif pada kegiatan tersebut. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran adalah

suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah di rencanakan.

Dengan adanya latar belakang masalah tersebut, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian skripsi, yang berjudul EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA LCD PROYEKTOR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS X MAN 1 BANDUNG.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu tahap pada permulaan dari penguasaan suatu masalah. Identifikasi masalah salah satu proses penelitian yang paling penting karena masalah penelitian akan menentukan kualitas penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah, penulis dapat kemukakan masalah sebagai berikut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa tidak tumbuh pada saat pembelajaran karena metode yang di pakai ceramah dengan mengahisiskan pembelajaran yang monoton.
2. Kurang semangat mengikuti pembelajaran di kelas,karena media pembelajaran yang membosankan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang penulis kemukakan, penulis berharap melalui penelitian ini siswa memiliki semangat untuk belajar dengan baik.

Siswa juga tidak lagi kesulitan dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan tidak lagi bersifat konvensional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang secara umum, dapat diidentifikasi permasalahan yang perlu untuk dikaji, adapun permasalahan tersebut adalah: Bagaimana efektifitas penggunaan media LCD PROYEKTOR dalam meningkatkan MOTIVASI belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas X MAN 1 BANDUNG?

D. Batasan Masalah

Agar peneliti terarah dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai masalah di atas, maka penulis perlu membatasi masalahnya kedalam pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media proyektor dalam proses pembelajaran PKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS D di MAN 1 Bandung?
2. Bagaimana proses perkembangan penggunaan media LCD proyektor yang dilakukan oleh guru pada pelajaran kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IIS D di MAN 1 Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dirumuskan sebagai pedoman tentang apa yang harus dicapai dalam pekerjaan tersebut. Adapun tujuan umum dalam penelitian ini

adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media LCD PROYEKTOR dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik atau tidak.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data tentang :

1. Mengetahui bagaimana pengaruh media lcd proyektor dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Mengetahui bagaimana proses perkembangan penggunaan media lcd proyektor yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran dengan menggunakan media LCD proyektor serta membantu agar para pengajar pendidikan kewarganegaraan dapat mengkaji kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan terutama meningkatkan motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti. Merupakan alat untuk mengembangkan diri untuk menjadi guru yang profesional.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah
 - 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar

- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - 5) Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
 - 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
 - 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.
- c. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu:
- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
 - 7) Meningkatkan kualitas pelajaran.
- d. Manfaat media pembelajaran bagi sekolah

mendapatkan hasil yang optimal dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran di sekolah diperlukan strategi yang tepat dalam merencanakan peningkatan efektivitas dan efisiensi kegiatan pendidikan.

G. Kerangka Pemikiran

1. Kerangka Pemikiran

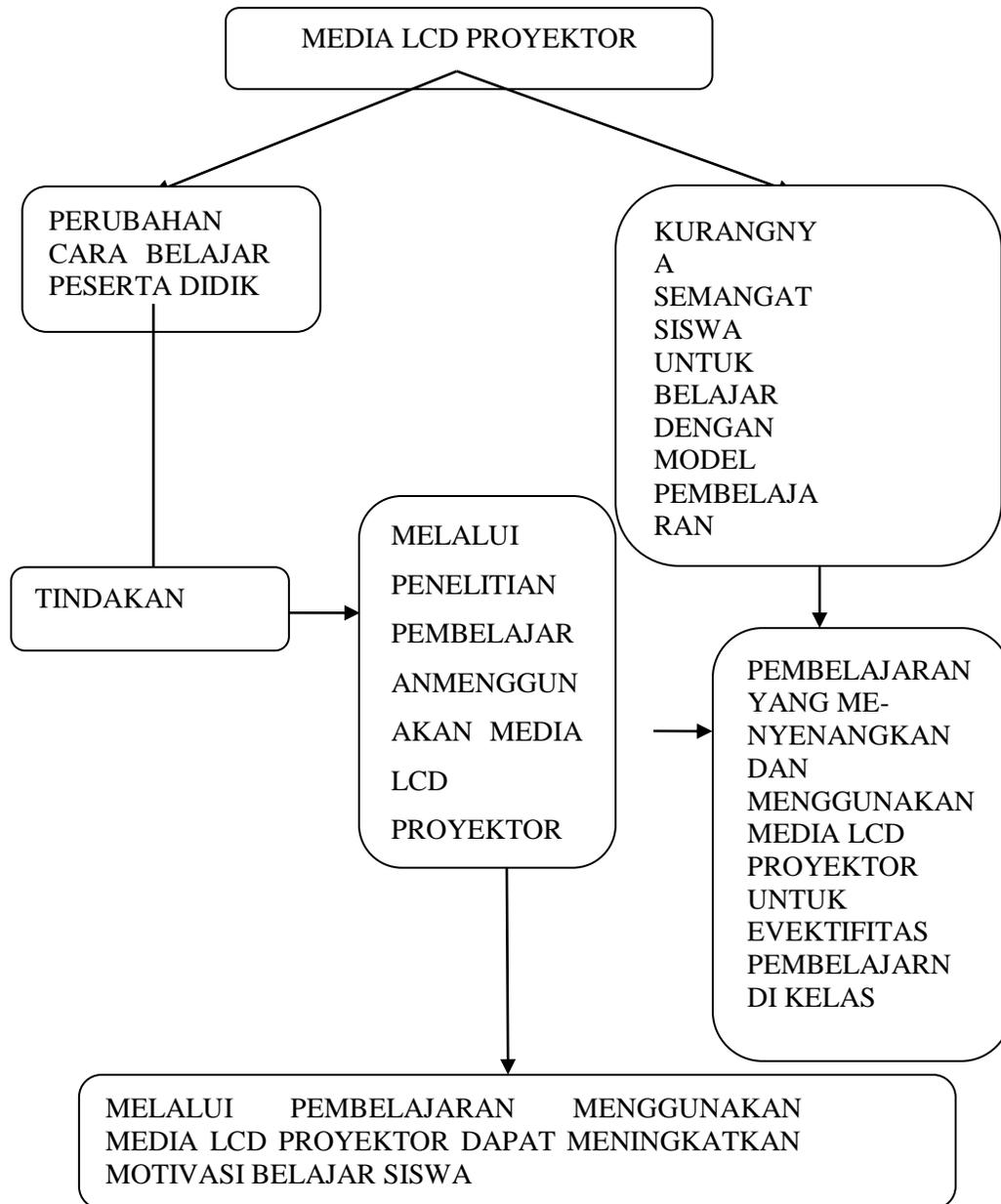
Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil yang baik dan memuaskan. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan hasil belajar yang maksimal, karena hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya.

Hasil belajar yang baik hanya akan dicapai apabila dalam proses belajar juga baik. Jika proses belajar kurang maksimal, maka hasilnya pun akan nihil. Penggunaan media LCD proyektor dalam meningkatkan motivasi pembelajaran penelitian dengan kualitatif dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang akan diteliti dalam pembelajaran sebagai berikut:

Gambar 1.1



a. Asusmsi dan Hipotesis

1) Asumsi

Dalam hal ini peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan yang akan di teliti. Asusmsi

yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian nanti.

Menurut Baron (2003) menyatakan “motivasi adalah kekuatan yang memberi tenaga untuk melakukan suatu perbuatan kearah mencapai tujuan”. Sedangkan menurut :

Pidarta, “belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakanya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain”.

Jadi Dari pengertian diatas dapat diperoleh pengertian Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arahan pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya sangat khas yaitu dalam ghirah atau semangat belajar. siswa yang motivasinya kuat akan mempunyai banyak energi dalam belajar.

Hasil penelitian dari para ahli psikolog menunjukkan bahwa ada korelasi signifikan antara motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkahlaku secara relatif permanen dan secara potensial

terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu. Korelasi ini menguatkan urgensi motivasi belajar. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah semangat proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka dengan ini menggunakan media proyektor. Media ini merupakan salah satu yang efektif untuk menangani masalah kurang termotivasinya peserta didik pada saat pembelajaran, karena dengan menggunakan media proyektor pembelajaran tidak akan menjenuhkan karena Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar peranan alat bantu memegang peranan yang penting sebab dengan adanya media ini bahan pelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran.

2) Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara atas masalah penelitian. Menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto dalam bukunya ‘Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek’, hipotesis dapat di artikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dari arti katanya hipotesis memang berasal dua (2) penggalan kata “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis.

Berdasarkan asumsi diatas penelitian merumuskan sebagai berikut:

Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pkn dengan menggunakan media LCD proyektor di MAN 1 BANDUNG

3. Definisi Operasional

Definisi operasional harus dirumuskan secara jelas sesuai dengan judul penelitian ini. Penulis mengungkapkan definisi operasional tentang epektifitas penggunaan media LCD PROYEKTOR dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pkn sebagai berikut.

- a. Epektifitas yaitu berasal dari kata efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh atau akibat. Maka epektifitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih

(dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

- b. Media Lcd Proyektor adalah suatu media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran secara lebih menarik siswa untuk senang dan semangat belajar dan merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Motivasi Belajar adalah keseluruhan kemampuan dalam menggerakkan diri seseorang atau peserta didik yang mengakibatkan kegiatan belajar dimana menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut, sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu atau subyek belajar itu bisa tercapai.
- d. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan.

Berdasarkan definisi operasional yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media proyektor adalah untuk mempermudah pembelajaran secara efisiensi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk lebih semangat.

4. **Struktur Organisasi Skripsi**

ABSTRAK

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Kerangka Pemikiran
- H. Definisi Operasional
- I. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Pengertian Pembelajaran
- B. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan
- C. Efektifitas
- D. Media
- E. LCD Proyektor

F. Motivasi Belajar

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

B. Desain Penelitian

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

D. Pengumpulan Data

E. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

B. Pengolahan Data

C. Uji Hipotesis

D. Analisis Data

E. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN