

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia , “Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”.

Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat dalam perubahan yang terjadi, tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati. Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar. Tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Agus Suprijono (2013) pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Sedangkan menurut UU sisdiknas No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 20 bahwa: pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Yang dimaksud dalam pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses yang berisi kegiatan aktifitas guru mengajar dan siswa belajar di tunjang dengan kegiatan guru dan model serta buku dalam pembelajaran.

B. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Dewey, John (1916/1944). *Democracy and Education* hal1-4, “Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan.

Kewarganegaraan merupakan keanggotaan seseorang dalam kontrol satuan politik tertentu (secara khusus: negara) yang dengannya membawa hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik. Seseorang dengan keanggotaan yang demikian disebut warga negara. Seorang warga negara berhak memiliki paspor dari negara yang dianggotainya.

Kewarganegaraan merupakan bagian dari konsep kewargaan (bahasa Inggris: citizenship). Di dalam pengertian ini, warga suatu kota atau kabupaten disebut sebagai warga kota atau warga kabupaten, karena keduanya juga merupakan satuan politik. Dalam otonomi daerah, kewargaan ini menjadi penting,

karena masing-masing satuan politik akan memberikan hak (biasanya sosial) yang berbeda-beda bagi warganya.

Kewarganegaraan memiliki kemiripan dengan kebangsaan (bahasa Inggris: nationality). Yang membedakan adalah hak-hak untuk aktif dalam perpolitikan. Ada kemungkinan untuk memiliki kebangsaan tanpa menjadi seorang warga negara (contoh, secara hukum merupakan subyek suatu negara dan berhak atas perlindungan tanpa memiliki hak berpartisipasi dalam politik). Juga dimungkinkan untuk memiliki hak politik tanpa menjadi anggota bangsa dari suatu negara.

Pendidikan kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

1. Tujuan Umum. Memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar kepada peserta didik mengenai hubungan antara warganegara dengan negara, hubungan antara warganegara dengan warganegara, dan Pendidikan Pendahuluan Bela Negara agar menjadi warganegara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.
2. Tujuan Khusus. Agar peserta didik memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur dan demokratis serta ikhlas sebagai Warganegara Republik Indonesia yang terdidik dan bertanggung jawab.

3. Agar peserta didik menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasi dengan pemikiran kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan Pancasila, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional.
4. Agar mahasiswa memiliki sikap perilaku sesuai nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

C. Efektivitas

Pengertian Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut kamus ensiklopedia Indonesia (1989) efektivitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan .Adapun efektivitas menurut Pringgogdogjo (1973: 29) adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu efektif. Secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti. Lebih ditegaskan oleh Madya Kasihadi (1985: 54) bahwa efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut.

Efektivitas penggunaan media LCD proyektor adalah ketepatan penggunaan LCD sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan terapainya tujuan pembelajaran.

D. Media

1. Pengertian Media

Pengertian media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Atau dngankata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Gearlach & Ely (1971). “Mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah masnusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Atwi Suparman (1997) mendefinisikan, “media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan” .

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar adanya media, 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 afektif dan efisien, Serta mempermudah peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Tujuan pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi tujuan di gunakannya media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alat bantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (bahan ajar) kepada peserta didik, serta membantu konsentrasi peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang efektif.

3. Fungsi Media

Fungsi media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam

mengkomunikasikan materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang di sampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru, kepada sasaran atau penerimaan pesan, yakni peserta didik.

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah di rumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus di jadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

Menurut Sudjana (1991) fungsi media yakni:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integrasi dari keseluruhan situasi mngajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus di kembangkan guru
3. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral denagn tujuan da nisi pelajaran
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang di gunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk memepercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang di berikan guru
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Ketika fungsi-fungsi media pengajaran itu diaplikasikan dalam proses belajar mengajar, maka terlihat peranannya sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan
- b. Media dapat memunculkan permasalahan untuk di kaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses pembelajaran. Paling tidak guru dapat memperoleh media sumber pertanyaan stimulasi belajar siswa
- c. Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Macam-Macam Media

Di lihat dari jenisnya, media dibagi kedalam media *auditif*, *visual* dan media *audiovisual*. Media *auditif* adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media *visual* ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media *visual* yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. Sedangkan media *audio visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai

kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.

Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara. Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar seperti film suara dan video cassette.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi 2 yaitu: pertama media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang terbatas oleh ruang dan waktu yang sama. Kedua, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

Sedangkan jika dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi atas pertama, media sederhana, yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh sulit. Kedua, media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak mudah dibuat dan harga relative mahal.

a. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Menurut Sudjana (1991) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media sebagai berikut:

1. Menentukan jenis media yang tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan
2. Menetapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik
3. Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

b. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1991) mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya, media media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, biasanya lebih mungkin menggunakan media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah di peroleh, setidaknya mudah di buat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya mudah di buat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang di harapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama pengajaran berlangsung

5. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bias dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berfikir yang tinggi.

E. LCD Proyektor

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran pun mengikuti perkembangan yang cukup pesat mulai dari media pembelajaran yang sifatnya sederhana sampai media pembelajaran yang sifatnya rumit. Dalam hal ini munculnya LCD proyektor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

a. Pengertian LCD

Menurut Sanaky, Media Pembelajaran. Proyektor LCD (Liquit Crystal Display)

Merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar

Jadi media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Tujuan dan Pemanfaatan LCD

Tujuan penggunaan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran guna memberikan memotivasi peserta didik, merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hujair AH Sanaky, Mengemukakan bahwa :

Media Pembelajaran. jenis LCD proyektor yang sering digunakan proses dalam pembelajaran adalah proyektor jenis LV-5200. Untuk menggunakan atau mengoperasikan proyektor ini membutuhkan dan menggunakan bantuan komputer. Program informasi didesain melalui program komputer dengan program power point (slide).

Munir, mengemukakan bahwa Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Bandung: Alfabeta, 2008). Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD proyektor antara lain:

- 1) Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD proyektor dan computer
- 2) Cantumkan point-point penting saja dalam power point
- 3) Gunakan warna-warna yang menarik
- 4) Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
- 5) Hindari suara dari animasi karena dapat mengganggu pembicaraan guru
- 6) Gunakan foto-foto secukupnya
- 7) Bila memungkinkan gunakan film pendek
- 8) Segera diminimize-kan apabila power point tidak sedang digunakan
- 9) Prinsip satu slide satu menit
- 10) Jangan terlalu banyak slide dalam setiap sesi, maksimal 20 slide.39

c. Kelebihan dan Kekurangan LCD Proyektor

LCD proyektor sekarang sudah banyak di pakai sebagai sarana media pembelajaran di setiap satuan pendidikan guna meningkatkan kualitas mutu pembelajaran, tapi pada kenyataanya media LCD proyektor ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Adapaun kelebihan dan kekurangan media LCD proyektor ini adalah:

1) Kelebihan LCD Proyektor

- a) Dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik
- b) Peserta didik dapat menentukan sendiri materi belajar yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan
- c) Memberikan motivasi yang lebih tinggi, karena tampilannya menarik
- d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran yang autentik dan dapat berinteraksi lebih luas.
- e) LCD proyektor merupakan media audio visual dan gerak Dengan tampilan audio visual gerak, dapat memenuhi perbedaan gaya belajar yang dimiliki peserta didik.
- f) Bisa digunakan dalam kelas yang ukurannya luas dengan volume peserta didik yang banyak.
- g) Semua pandangan peserta didik fokus pada tampilan layar.

- h) Untuk menghindari penggunaan umum dari teks yang berlebihan bila disajikan dalam program power point.
 - i) Guru dapat menerangkan secara runtut karena sudah terprogram dalam power point.
- 2) Kekurangan LCD Proyektor
- a) Harga seperangkat LCD Proyektor dan komputer serta perlengkapannya masih cukup mahal
 - b) Keterbatasan teknis dan teoritis serta penerimaan terhadap teknologi.
 - c) Peserta didik cenderung tertarik pada gambar dan suara, bukan fokus pada substansi materi.
 - d) Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak dapat difungsikan.
 - e) Karena dihubungkan dengan komputer data yang disimpan

F. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motive*, dan bahasa Latin *movere* yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohani. Kata *motif* diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. *Motif* dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Selanjutnya Mc. Donald (1959) yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2000:106), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan, ada 3 unsur yang berkaitan yaitu:

1. Motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem (neurophysiological) yang pada organisme manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakaannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa “ feeling”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia .
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dapat disimpulkan motivasi adalah kondisi fisiologi dan psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

2. Pengertian Motivasi Belajar

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

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksi dan penerimaannya, dan sebagainya serta aspek lain yang ada pada individu. Jadi belajar adalah proses perubahan pada individu sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam interaksinya dengan lingkungan, dan perubahan tersebut berbentuk perubahan dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

G. Pembelajaran PKn

1. Pengertian PKn

Secara bahasa, istilah “Civic Education” oleh sebagian pakar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan secara luas mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya

sebagai warga Negara. Sedangkan secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga Negara tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari Civic Education, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir pada Kurikulum 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2004 serta Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

2. Tujuan pebelajaran pkn

Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
 - b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
 - c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
 - d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- (Kurikulum KTSP, 2006).

Penelitian ini dapat di definisikan antar variabel tersebut pada :

Tabel 2.1

V. X LCD Proyektor	V. Y Motivasi Belajar
<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD proyektor sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif 2. Penggunaan media LCD proyektor dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik 3. Memberikan motivasi yang lebih tinggi, karena tampilannya menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia 2. Motivasi adalah kondisi fisiologi dan psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan 3. Belajar adalah perubahan perilaku yang sebagai hasil pengalaman diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar.