

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Pengertian Teknologi

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia*, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Teknologi mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk memudahkan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin '*texere*' yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jacques Ellul dalam Francis Lim (2008: 18), "teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kehidupan manusia". Jacques Ellul mengatakan bahwa masyarakat saat ini adalah masyarakat teknologis, ciri-cirinya adalah materialistik. Teknologi sering dipandang

membebaskan manusia dari takhayul, namun menurut Ellul, dalam masyarakat teknologis, alih-alih membawa pembebasan, teknologi justru membelenggu.

Sedangkan menurut Vaza (2007: 79) mengemukakan bahwa “teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi”.

Jadi, secara umum dapat diartikan bahwa teknologi adalah suatu cara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan manusia dalam segala bidang.

b. Pengertian Informasi

Menurut Prasajo dan Riyanto (2011) dalam Citra (2014), bahwa pengertian informasi sering disamakan dengan pengertian data. “Data adalah sesuatu yang belum diolah dan belum dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan” .

“Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. Sebagai contoh, apabila kita memasukkan jumlah gaji dengan jumlah jam bekerja, kita akan mendapatkan informasi yang berguna. Dengan kata lain, informasi datang dari data yang akan diproses”. (Sutarman, 2009 : 14).

Jadi, secara umum dapat dilihat bahwa informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti, bermakna dan berguna bagi manusia.

c. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam Bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna. Dalam komunikasi yang melibatkan dua orang, komunikasi berlangsung apabila adanya kesamaan makna. (Dedi Mulyana, 2004: 9).

Menurut Rogers dan Kincaid (1981:55) dalam Warsita (2008:96) bahwa “komunikasi adalah pertukaran informasi dari beberapa pihak yang menghasilkan pengertian, kesepakatan, dan tindakan bersama”. Menurut Gurnitowati dan Maliki (2003) dalam Warsita (2008:96), “seseorang berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata, dengan kualitas suaranya, dengan badannya, isyarat (*gesture*), dan raut muka (*expression*)”. Selain itu, seseorang tidak pernah tidak berkomunikasi.

Jadi, secara umum dapat diketahui bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana terjadi pertukaran, penyampaian, dan penerimaan informasi dari seseorang kepada orang lain yang menghasilkan kesepakatan yang sama.

d. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Anantta Sannai (2004) bahwa “Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain”.

Menurut Kementerian Riset dan Teknologi (2006:6) bahwa “Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi”.

Menurut Puskur Diknas Indonesia, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

- a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Jadi, secara umum dapat dilihat bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah peralatan elektronik sebagai alat bantu yang mencakup dua aspek yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi

Komunikasi yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia.

e. **Macam-Macam Teknologi Informasi dan Komunikasi**

1. Internet

Secara harfiah, internet merupakan gabungan dua asal kata yaitu *interconnecting-networking* (jaringan yang saling terhubung). Internet sendiri adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet merupakan sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internetworking*. (Edhy Sutanta, 2005: 535)

Internet merupakan sebuah layanan yang memudahkan kita menambah wawasan, berkomunikasi, dan juga memudahkan kita untuk mencari suatu bahan yang mungkin sulit dicari secara nyata. melalui akses dunia maya internet ini, kita dapat menambah wawasan, berkomunikasi jarak jauh dan juga mencari informasi yang sangat kita butuhkan. Dalam dunia pendidikan internet dapat membantu siswa untuk mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan serta *sharing riset* antarsiswa terutama dengan mereka yang berjauhan tempat tinggalnya.

Akan tetapi, di samping dampak positif yang diberikan oleh internet, terdapat pula dampak negatif dari internet, misalnya para pelajar yang baru mengenal internet biasanya menggunakan fasilitas ini untuk mencari hal yang aneh-aneh, seperti gambar-gambar yang tidak senonoh, atau video-video aneh yang bersifat “asusila” lainnya yang dapat mempengaruhi jiwa dan kepribadian dari siswa itu sendiri, sehingga siswa terpengaruh dan mengganggu konsentrasinya terhadap proses pembelajaran di sekolah, namun demikian tidak semua siswa melakukan hal yang demikian, hanya segelintir pelajar yang usil saja yang dapat melakukannya karena kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri pribadi dan sekitarnya, namun pada umumnya internet digunakan oleh setiap pelajar untuk mencari atau mendapatkan informasi.

2. *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor*

LCD proyektor merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb. Proyektor jenis ini merupakan jenis yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya dengan fungsi sama yaitu *Overhead Projector (OHP)* karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada kertas bening.

LCD proyektor biasanya digunakan untuk menampilkan gambar pada presentasi atau perkuliahan, tapi juga bisa digunakan sebagai aplikasi home theater. Untuk menampilkan gambar, LCD proyektor mengirim cahaya dari lampu halide logam yang diteruskan ke dalam prisma yang mana cahaya akan tersebar pada tiga panel polysilikon, yaitu komponen warna merah, hijau dan biru pada sinyal video. LCD proyektor berisi panel cermin yang terpisah satu sama lain. Masing-masing panel terdiri dari dua pelat cermin yang di antara keduanya terdapat liquid crystal. Ketika terdapat perintah atau instruksi, kristal akan membuka untuk membolehkan cahaya lewat atau menutup untuk mem-block cahaya tersebut. Membuka dan menutupnya pixel ini yang bisa membentuk gambar.

Lampu yang digunakan pada LCD proyektor adalah lampu halide logam karena menghasilkan suhu warna yang ideal dan spektrum warna yang luas.

3. Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata computer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah

aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Dalam arti seperti itu terdapat alat seperti slide rule, jenis kalkulator mekanik mulai dari abakus dan seterusnya, sampai semua komputer elektronik yang kontemporer. Istilah lebih baik yang cocok untuk arti luas seperti "komputer" adalah "yang mengolah informasi" atau "sistem pengolah informasi." Selama bertahun-tahun sudah ada beberapa arti yang berbeda dalam kata "komputer", dan beberapa kata yang berbeda tersebut sekarang disebut sebagai komputer.

Kata computer secara umum pernah dipergunakan untuk mendefinisikan orang yang melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa mesin pembantu. Menurut Barnhart Concise Dictionary of Etymology, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis". Selama Perang Dunia II kata tersebut menunjuk kepada para pekerja wanita Amerika Serikat dan Inggris yang pekerjaannya menghitung jalan artileri perang dengan mesin hitung.

4. Gadget

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dirancang secara berbeda dan

lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Pembeda *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan dan *gadget* berukuran lebih kecil. Sebagai contoh:

- a. Komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop/notebook/netbook.
- b. Telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu handphone.

2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) dalam Arsyad (2007: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami 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 belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Gagne (1970) dalam Sadiman, dkk., (2008: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) dalam Sadiman (2008: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Jadi, secara umum dapat dilihat bahwa media adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa ide atau gagasan kepada penerima.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman, dkk., 2008: 85). Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar (Warsita, 2008: 85).

Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, Pembelajaran diartikan sebagai usaha sengaja, terarah dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang (termasuk guru dan penulis buku pelajaran) agar orang lain (termasuk peserta didik), dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Usaha ini merupakan kegiatan yang berpusat pada kepentingan peserta didik.

Jadi, secara umum dapat dilihat bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik agar terjadi proses belajar.

Menurut Miarso dalam Warsita (2008: 122) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2007: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007: 19) menyatakan tiga fungsi media pembelajaran, yaitu :

1. Memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi dan informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Selanjutnya menurut Levie dan Lent (1982) dalam Arsyad (2007: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa dan membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Arsyad (2007: 21)

mengemukakan manfaat dari media pembelajaran, yaitu :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan dan diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2007: 24) mengemukakan

manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa yang

dapat menimbulkan motivasi belajar, dan dapat membantu guru untuk dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Audio

Media audio menurut sadiman dalam Sukiman (2012) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang–lambang auditif, baik verbal (kedalam kata – kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media audio membantu para siswa agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran. Dalam proses pembelajaran media tersebut diajarkan ke siswa berupa pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang–lambang auditif, baik verbal maupun non verbal sehingga proses pembelajaran dapat terprogram dengan baik.

Media audio merupakan media yang sangat fleksibel, relative murah, praktis dan ringkas serta mudah dibawa (*portable*). Media ini dapat digunakan, baik untuk keperluan belajar berkelompok (*group learning*), maupun belajar individual. Beberapa jenis media

yang tergolong dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

2) Media Visual

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, penggunaan media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk media visual bisa berupa (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan–hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materia; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan–hubungan ruang antara unsur– unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan)

yang menyajikan gambaran/ kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka – angka.

3) Media Audio-Visual

Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu Media Audio dan Media Visual.

Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio-visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

3. Tinjauan Tentang Minat

a. Pengertian Minat

Minat dapat menjadi penentu bagi seseorang terhadap apa yang ia kerjakan. Slameto (2010: 180) mengemukakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Pernyataan ini menyatakan bahwa minat

tumbuh di dalam diri manusia dengan sendirinya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Menurut Djaka (2004: 16) menyatakan “minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap kejurusan suatu hal yang berharga bagi orang, sesuatu yang berharga bagi seseorang adalah sesuai dengan kebutuhannya. Minat juga diartikan kecenderungan untuk mempelajari sesuatu lebih baik. Minat ini adalah motor yang kuat menerbitkan perhatian”. Dengan begitu, minat terhadap sesuatu berarti dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi minat-minat baru akan sesuatu hal yang dianggap menarik.

Semakin besar minat seseorang terhadap sesuatu maka semakin besar pula kemungkinan seseorang itu akan meraihnya. Sebagaimana pula, dengan ungkapan Slameto (2010: 180) bahwa ”minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat”.

Beberapa penjelasan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan keinginan, ketertarikan, kehendak diri diluar dari individu untuk memberi rangsangan terhadap sesuatu, yang ada pada diri seorang terhadap segala sesuatu hal yang dianggap menarik.

Berdasarkan pendapat diatas minat individu ditandai dengan adanya rasa senang terhadap suatu pekerjaan, benda, situasi, dan sebagainya. Sehingga setiap individu mempunyai minat tersendiri. Minat itu

sendiri timbul karena adanya informasi atau pengetahuan tentang pekerjaan, benda, dan situasi. Menurut Witherington (2006: 136) mengemukakan bahwa minat terbagi menjadi:

- a. Minat primitive atau minat biologis, yaitu minat yang timbul dari kebutuhan-kebutuhan jaringan seperti makan dan minum.
- b. Minat cultural atau minat sosial, yaitu minat yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan rohani seperti belajar, berteman, mendengarkan nasehat atau petunjuk-petunjuk lain.

Kartono (2004: 79) juga turut mengemukakan minat dibagi menjadi:

- a. Minat yang berfluktuasi (berubah-ubah). Dalam hal ini orang bisa sekaligus mengamati objek yang banyak, akan tetapi pengamatan tersebut tidak diteliti, sebab minat menggerayangi semua peristiwa dengan sepiantas lalu dan hanya segi-segi yang penting saja.
- b. Minat yang fixed (tetap), dalam hal ini seseorang hanya mengamati satu atau sedikit saja objek tertentu, hanya pengamatannya teliti dan akurat.

Berbeda halnya dengan Andi Mapiere (2003: 136) yang menggolongkan minat menjadi dua macam yaitu :

- a. Minat pribadi, yaitu minat yang merupakan suatu daya yang mengarah individu untuk memanfaatkan waktu luang dalam melaksanakan hal-hal yang paling disenangi untuk dilakukan.
- b. Minat sosial, yaitu minat yang bersangkutan dengan faktor pengarah bagi individu dalam aktivitas-aktivitas sosial dan mobilitas sosial.

Terlihat pembagian minat ini cenderung mengarah kepada subyek dari pelaku orang yang memiliki minat. Minat terhadap suatu objek dapat timbul dengan beberapa cara. Seperti yang dikemukakan oleh Usman Effendi (1985: 72), bahwa “Suatu kegiatan akan lancar apabila ada minat, sedangkan minat dapat timbul dengan cara menghubungkan pengalaman-pengalaman yang telah lampau, membangkitkan suatu kebutuhan untuk menghargai keindahan, mendapat penghargaan, memberi untuk menghasilkan yang lebih baik”.

Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area tertentu dimana dia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi. Bakat atau kemampuan akan sulit berkembang dengan baik apabila tidak diawali dengan adanya minat pada bidang yang ditekuni. Menurut Chauhan pada orang dewasa menentukan aturan penting dalam perkembangan pribadi dan perilaku mereka. Minat adalah hal penting untuk mengerti individu dan menuntun aktivitas di masa yang akan datang.

Krapp, Hidi, dan Renninger (Pintrich dan Schunk, 1996) membagi definisi minat secara umum menjadi tiga, yaitu :

- a. Minat pribadi, diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relatif stabil, yang cenderung menetap pada diri seseorang. Minat pribadi biasanya dapat langsung membawa seseorang pada beberapa aktivitas atau topik yang spesifik. Minat pribadi dapat dilihat ketika seseorang menjadikan sebuah aktivitas atau topik sebagai pilihan untuk hal yang pasti, secara umum menyukai topik atau aktivitas tersebut, menimbulkan kesenangan pribadi yang dialami memiliki arti penting bagi seseorang tersebut.
- b. Minat sosial merupakan minat yang sebagian besar dibangkitkan oleh kondisi lingkungan.
- c. Minat dalam ciri psikologi merupakan interaksi dari minat pribadi seseorang dengan ciri – ciri minat lingkungan. Renningers menjelaskan bahwa minat pada definisi ini tidak hanya karena seseorang lebih menyukai sebuah aktivitas atau topik, tetapi karena aktivitas atau topik tersebut memiliki nilai yang tinggi dan mengetahui lebih banyak mengenai topik atau aktivitas tersebut.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Usman Effendi (1985: 720), minat dapat ditimbulkan dengan berbagai cara meliputi:

- d. Membangkitkan suatu kebutuhan, misalnya kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk dapat penghargaan dan sebagainya.
- e. Menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang lampau.
- f. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik sehingga akan menimbulkan rasa puas.

Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Dengan demikian, minat menjadi hal yang sangat penting juga bagi remaja karena akan membantu mereka untuk mempelajari sesuatu dalam hal ini ialah minat dalam penggunaan media berbasis TIK dalam pembelajaran oleh guru.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat menurut Soetminah dan Wiyono (2007: 72-73) dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dalam dan faktor luar yang antara lain meliputi:

- a. Faktor dalam dipengaruhi oleh:
 1. Pembawaan atau bakat
 2. Jenis kelamin
 3. Umur dan tingkat perkembangan
 4. Keadaan fisik dan psikis
 5. Kebutuhan obyektif

- b. Faktor luar dipengaruhi oleh :
 1. Lingkungan diantaranya : keluarga dan masyarakat
 2. Kesempatan yaitu seseorang akan berminat terhadap sesuatu apabila mempunyai kesempatan untuk memperolehnya
 3. Rangsangan dari sesuatu hal yang membuatnya tertarik pada sesuatu

4. Tinjauan Tentang Kemampuan

Menurut Mohammda Zain dalam MilmanYusdi (2011) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M.Sinaga dan Sri

Hadiati (2001:34) mendefinisikan "kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil". Sementara itu, Robbin (2007:57) dalam Milman Yusdi (2011) menyatakan bahwa dalam kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Menurut Robbin (2007:57) dalam Milman Yusdi (2011) menyatakan bahwa kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor yaitu :

1. Kemampuan intelektual (*intellectual ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental – berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas – tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Sedangkan menurut Guilford dalam Sumadi Suryabrata (2004:163) membagi kemampuan kedalam tiga jenis yaitu :

1. Kemampuan perseptual adalah melalui kemampuan dalam mengadakan persepsi atau pengamatan antara lain mencakup faktor – faktor kepekaan indera perhatian, kecepatan persepsi dan sebagainya.
2. Kemampuan psikomotor adalah mencakup beberapa faktor antara lain kekuatan, kecepatan gerak, ketelitian, keluwesan, dan lain – lain.
3. Kemampuan intelektual adalah kecenderungan yang menekankan pada kemampuan akal dimana mencakup beberapa faktor antara lain ingatan, pengenalan, evaluasi, berfikir, dan lain – lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan serta potensi individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan pekerjaan secara efektif.

5. Tinjauan Tentang Usia

a. Pengertian Usia

Usia atau umur adalah satuan waktu yang mengukur waktu keberadaan suatu benda atau makhluk, baik yang hidup maupun yang mati. Semisal, umur manusia dikatakan lima belas tahun diukur sejak dia lahir hingga waktu umur itu dihitung. Oleh yang demikian, umur itu diukur dari tarikh ianya lahir sehingga tarikh semasa(masakini). Manakala usia pula diukur dari tarikh kejadian itu bermula sehinggalah tarikh semasa(masa kini) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Umur>).

Sedangkan menurut Elisabeth BH yang dikutip Nursalam (2003), usia adalah umur individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan menurut Huclok (1998) semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa.

Singgih D. Gunarso (1990) mengemukakan bahwa makin tua umur seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik, akan tetapi pada umur tertentu bertambahnya proses perkembangan ini tidak secepat ketika berusia belasan tahun.

Abu Ahmadi (1997) juga mengemukakan bahwa memori atau daya ingat seseorang itu salah satunya dipengaruhi oleh umur. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa dengan bertambahnya umur seseorang dapat berpengaruh pada bertambahnya pengetahuan yang diperoleh, tetapi pada umur–umur tertentu atau menjelang usia lanjut kemampuan penerimaan atau pengingatan suatu pengetahuan akan berkurang.

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat dilihat bahwa usia adalah satuan waktu yang mengukur keberadaan suatu makhluk yang dimulai dari kelahiran yang diukur dengan tahun.

b. Kategori atau Rentan Usia

Dalam psikologi perkembangan Yudrik Jahja (2011:253) menjelaskan bahwa terdapat tahapan dalam rentan kehidupan, yaitu :

Periode pranatal (konsepsi kelahiran), bayi (kelahiran sampai minggu kedua), masa bayi (akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua), awal masa kanak – kanak (dua sampai enam tahun), akhir masa kanak – kanak (6 – 10 atau 12 tahun), masa puber (10 – 12 sampai 13 atau 14 tahun), masa remaja (13 atau 14 sampai 18 tahun), awal masa dewasa (18 – 40 tahun), usia pertengahan/ masa dewasa madya (40 – 60 tahun), masa tua atau usia lanjut (60 sampai meninggal).

Dari tahapan dalam rentan kehidupan memiliki tugas–tugas perkembangan, fokus minat, hambatan dan perubahan yang berbeda–beda disetiap tahapannya.

Dalam dunia pendidikan usia rata-rata untuk menjadi seorang guru masuk kedalam tahapan awal masa dewasa (18–40 tahun) dan usia pertengahan (41–60 tahun). Pada tahapan awal masa dewasa ini setiap individu tergolong pada fase yang masih sangat produktif.

c. Pembagian Masa Dewasa

Masa dewasa dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Masa dewasa awal (masa dewasa dini/young adult)
2. Masa dewasa madya (middle adulthood)
3. Masa usia lanjut (masa tua/ older adult)

Pembagian senada juga diungkapkan oleh beberapa ahli psikologi,

Lewis Sherril, misalnya, membagi masa dewasa sebagai berikut:

1. Masa dewasa awal, masalah yang dihadapi adalah memilih arah hidup yang akan diambil dengan menghadapi godaan berbagai kemungkinan pilihan.
2. Masa dewasa tengah, sudah mulai menghadap tantangan hidup, sambil memantapkan tempat dan mengembangkan filsafat untuk mengolah kenyataan yang tidak disangka-sangka. Jadi masalah sentral pada masa ini adalah mencapai pandangan hidup yang matang dan utuh yang dapat menjadi dasar dalam membuat keputusan secara konsisten.
3. Masa dewasa akhir, ciri utamanya adalah 'pasrah'. Pada masa ini minat dan kegiatan kurang beragama. Hidup menjadi kurang rumit dan lebih berpusat pada hal-hal yang sungguh berarti. Kesederhanaan lebih sangat menonjol pada usia tua.

Sementara menurut Ericson, pembagian masa dewasa adalah:

- a. Masa dewasa awal merupakan pengalaman menggali keintiman (intimacy), kemampuan untuk membaur identitas Anda dengan identitas orang lain tanpa takut bahwa Anda akan kehilangan sesuatu dari diri Anda. Lawan dari identitas adalah isolasi, yaitu mempertahankan jarak antara diri sendiri dengan orang lain. Keseimbangan antara intimisasi dengan isolasi adalah belajar melepaskan diri dari hubungan dengan orang lain dan tetap mempertahankan identitas diri.

- b. Masa dewasa tengah merupakan masa produktivitas maksimum. Pada masa ini kekuatan watak yang muncul, perhatian rasa prihatin dan tanggung jawab yang menghargai siapa yang membutuhkan perlindungan dan perhatian.
- c. Masa dewasa akhir, dalam masa ini nostalgia dapat menjadi sumber kekuatan dan kedamaian pribadi yang sejati. Nostalgia dapat menjadi wahana bagi orang lanjut usia untuk meninjau masa lampau guna memilih nilai-nilai, gagasan-gagasan kegiatan yang menentramkan.

Warner Schaie (dalam Hoffman, Paris, dan Hall, 1994; Papalia, Olds, dan Feldman, 2001; Santrock, 1999) berdasarkan pandangan Jean Piaget, mengemukakan tahap perkembangan kognitif pada masa dewasa awal. Perkembangan kognitif tersebut dikaitkan dengan kehidupan pekerjaan yang dialami individu semasa muda. Schaie membagi tahap perkembangan kognitif dewasa awal menjadi beberapa tahap, yaitu:

- a. Pengetahuan dan ketrampilan (*acquisitive*, 6-25 tahun). Yang dimaksud dengan tahap *acquisitive* adalah tahap yang terjadi pada masa anak-anak dan masa remaja (bahkan dewasa awal) dan mereka berusaha mengetahui pengetahuan dan ketrampilan melalui jalur pendidikan (formal dan nonformal) guna mempersiapkan masa depannya, terutama ketika mereka bekerja dalam lembaga-lembaga sosial masyarakat. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting dalam memberi semangat dan dukungan anak-anaknya agar memperoleh pendidikan terbaik. Demikian pula tersedianya lembaga-lembaga pendidikan yang baik di masyarakat akan dapat menguntungkan bagi terciptanya kualitas sumber daya manusia yang andal.

b. Pencapaian prestasi (*achieving stage*, 24-34 tahun)

Masa pencapaian prestasi dianggap sebagai kemampuan untuk mempraktikkan seluruh potensi intelektual, bakat, minat, pengetahuan, dan ketrampilan yang diperoleh selama masa akuisitif ke dalam dunia karier. Individu telah menempuh pendidikan formal jenjang akademi, atau universitas, kemudian ia mulai memasuki jenis pekerjaan praktis. Ia mencoba menerapkan ilmu dan ketrampilannya, apakah cocok atau tidak, dengan jenis pekerjaan yang dihadapinya.

c. Tanggung jawab (*responsibility stage*)

Sebagai makhluk sosial, mau tak mau seseorang harus mampu mempertanggung jawabkan segala tindakannya secara etika, moral kepada masyarakat. Demikian pula orang yang memasuki masa dewasa awal, akan dituntut rasa tanggung jawabnya sebagai individu yang bekerja di lembaga sosial tempat ia bekerja, serta dituntut tanggung jawabnya sebagai individu yang telah membina kehidupan rumah tangga. Jadi, yang disebut dengan masa tanggung jawab, menurut Schaie adalah rasa tanggung jawab yang harus diwujudkan dalam kehidupan masa dewasa awal sebagai seorang yang bekerja di lingkungan lembaga sosial-pekerjaan ataupun lembaga sosial keluarga. Hal ini dicapai masa dewasa awal hingga masa dewasa menengah.

Selanjutnya yaitu masa Dewasa Madya Dewasa madya ini berkisar umur 41-60 tahun. Status kesehatan menjadi persoalan utama masa dewasa madya, hal ini dikarenakan adanya sejumlah perubahan fisik.

Menurut Schaie, dewasa madya memiliki tahapan kognitif, yaitu:

- a. Tahap tanggung jawab (*responsibility stage*)
Sama halnya dengan dewasa madya, sebagai makhluk sosial, mau tak mau seseorang harus mampu mempertanggung jawabkan segala tindakannya secara etika, moral kepada masyarakat. Masa dewasa muda, akan dituntut rasa tanggung jawabnya sebagai individu yang bekerja di lembaga sosial tempat ia bekerja, serta dituntut tanggung jawabnya sebagai individu yang telah membina kehidupan rumah tangga. Jadi, yang disebut dengan masa tanggung jawab, menurut Schaie adalah rasa tanggung jawab yang harus diwujudkan dalam kehidupan masa dewasa muda sebagai seorang yang bekerja di lingkungan lembaga sosial-pekerjaan ataupun lembaga sosial keluarga.
- b. Tahap eksekutif (*executive stage*)
Masa ketika individu telah mencapai puncak karier sehingga ia memiliki pekerjaan, peran, dan tanggung jawab yang lebih besar dalam sistem organisasi yang dibina semasa dewasa muda sebelumnya. Individu biasanya memerlukan kemampuan pemikiran dan ketrampilan yang lebih kompleks, berkaitan dengan masalah yang dihadapinya pun lebih besar dan rumit. Mereka memantau pertumbuhan dan perkembangan segala aktivitas organisasi dari masa lalu, sekarang dan masa akan datang. Untuk itu, dibutuhkan misi dan visi ke depan yang lebih baik. Kebanyakan individu telah mencapai puncak karier, seperti direktur perusahaan, kepala sekolah, dekan fakultas. Di sisi lain, individu yang mencapai masa eksekutif, memiliki keterlibatan dalam mengurus masalah yang ada dalam sosial-masyarakat. Dengan demikian yang dihadapi bersifat kompleks, yaitu berhubungan dengan jenis pekerjaan utama, kehidupan keluarga, tuntutan dan tanggung jawab.
- c. Tahap reorganisasional (*reorganizational stage*)

Orang mulai memasuki pensiun sehingga ia mulai mengatur ulang (reorganisasi) seluruh kemampuan intelektual, ketrampilan, dan pengalaman guna mencari makna/arti pekerjaan dalam kehidupannya. Ia tidak lagi berorientasi pada berapa gaji yang ia peroleh dalam suatu pekerjaan, tetapi apa arti/makna yang diperoleh jika ia melakukan jenis pekerjaan itu.

Selanjutnya perkembangan emosi, sosial, dan moral. Hurlock (1991) menyebutkan bahwa tingkat keberhasilan pria dan wanita dalam menyesuaikan diri pada masa dewasa madya dapat dinilai dari empat kriteria, yaitu prestasi, tingkat emosional yang diartikan seberapa tegang individu menghadapi konflik-konflik pada usia ini, pengaruh perubahan fisik, dan rasa bahagia pada tersebut.

Ciri khas perkembangan dewasa madya, dalam psikologi Islam, fase ini dapat dikelompokkan pada fase futhu yaitu masa terbukanya realitas-realitas yang bersifat spiritual, seseorang dapat memahami realitas alam semesta, semuanya tersingkap sehingga indera, hati, dan akal pikirannya dapat memahami realitas dengan cerdas dan bertindak secara tepat dan terukur, sesudah tersingkap tabir komunikasi dengan Allah maka seseorang sadar bahwa kesalehan yang terbaik bukan hanya bila dapat dinikmati diri sendiri, tapi juga harus berimplikasi sosial.

Menurut Siti partini Suardiman masa ini adalah:

- a. Masa yang ditakuti adanya perubahan yang menuju kemunduran, maka merasa terancam sehingga menimbulkan rasa takut, merasa tersingkir, dan terabaikan, kesehatan dan kariernya merasa terancam juga, bahkan merasa tidak menarik lagi, maka sementara orang berusaha menutupi kekurangannya.

- b. Masa transisi, transisi mengalami kemunduran untuk pria, ada perubahan dalam kejantanan, bagi wanita mengalami berkurang/hilangnya kesuburan. Dengan kemunduran itu timbul usaha mempertahankan pertumbuhan sebelumnya.
- c. Masa penyesuaian kembali perubahan fisik dan psikis menyebabkan adanya perombakan apa yang telah dimiliki, yaitu pola perilaku yang layak selama masa dewasa muda. Perilaku akan seirama dengan datangnya perubahan-perubahan selanjutnya
- d. Masa keseimbangan dan tak keseimbangan. Keseimbangan dialami oleh mereka yang berusia setengah umur, namun masih mengalami kegoncangan dalam penyesuaian diri.

Tugas-tugas perkembangan dewasa madya, menurut Hurlock (dalam Mappiare, 1983) secara garis besarnya, tugas perkembangan masa dewasa madya ini dapat dibagi menjadi 4 bagian besar,

- a. Tugas perkembangan yang berhubungan dengan penyesuaian terhadap keadaan fisiologis
- b. Tugas perkembangan yang berhubungan dengan adanya perubahan minat, berkenaan dengan aktivitas sosial, sebagai warga negara
- c. Tugas perkembangan yang berhubungan dengan penyesuaian jabatan, atau pekerjaan yang berhubungan dengan pemantapan kehidupan ekonomi
- d. Tugas perkembangan yang berhubungan dengan kehidupan keluarga.

Peran Pendidikan, pada usia dewasa madya pendidikan sudah melemah. Karena pada usia dewasa madya, adalah usia yang telah matang. Dan pada saat ini, seseorang telah mampu mengaplikasikan pendidikan yang telah diterima itu kepada anak-anaknya. Seseorang telah menjadi orang tua dan mampu mengarahkan anak-anaknya kepada pendidikan yang lebih maju lagi, sehingga mampu menjadikan anak-anaknya sukses.

6. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pancasila yang telah diterima dan ditetapkan sebagai dasar negara Republik Indonesia seperti tercantum dalam alenia keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 merupakan kepribadian dan pandangan hidup bangsa yang telah diuji kebenaran, kemampuan, dan kesaktiannya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dimaknai 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 baik sebagai individu, maupun sebagai anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) Pasal 2 dan Pasal 3 dikatakan bahwa : “Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 serta bertanggung jawab”. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraa (PPKn) berupaya

mengantarkan warganegara Indonesia menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, menjadi warganegara demokratis yang beradab, yang memiliki daya saing, berdisiplin, dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat Zamroni, dalam ICCE (2003).

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah bentuk pengemblengan individu-individu agar mendukung dan memperkuat komunitas politik sepanjang komunitas politik itu adalah hasil kesepakatan. David Kerr (1999), mengindikasikan PPKn Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan suatu negara akan senantiasa dipengaruhi oleh nilai-nilai dan tujuan pendidikan sebagai faktor struktural utama. Sedangkan menurut Kymlicka (2001) menjelaskan bahwa PPKn bukan semata-mata membelajarkan fakta tentang lembaga dan prosedur kehidupan politik tetapi juga persoalan jati diri dan identitas bangsa.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan berkontribusi penting menunjang tujuan bernegara Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PPKn berkaitan dan berjalan seiring dengan perjalanan pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. PPKn merupakan bagian integral dari ide, instrumentasi, dan praksis kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Udin Winataputra, 2008). Pendidikan nasional pada hakikatnya adalah PPKn untuk melahirkan warga negara Indonesia yang berkualitas baik dalam disiplin sosial dan nasional, dalam etos kerja, dalam produktivitas kerja, dalam kemampuan intelektual dan profesional, dalam tanggung jawab kemasyarakatan, kebangsaan, kemanusiaan serta dalam moral, karakter dan kepribadian (Soedijarto, 2008).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, dan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik baik sebagai individu, maupun sebagai anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

b. Visi dan Misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Budimansyah (2008:11) menjelaskan bahwa mata pelajaran PPKn memiliki tiga misi besar. Pertama, misi “*conservation education*”, yakni ‘...mengembangkan dan melestarikan nilai luhur pancasila’; kedua,, misi “*social and moral development*”, yakni ‘...mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur’; dan ketiga, fungsi “*socio-civic development*”, yakni ‘...membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan mempunyai misi untuk menjadikan seseorang/siswa menjadi warga Negara yang mengerti dan taat terhadap peraturan pemerintah dan dapat bersosialisai dengan baik di dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

c. Penataan Ulang PKn dan Menjadi PPKn

Mengubah nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Mengorganisasikan SK-KD dan indikator PPKn secara nasional

dengan memperkuat nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD NRI Tahun 1945; nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi: (1) pengetahuan kewarganegaraan; (2) sikap kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan; (4) keteguhan kewarganegaraan; (5) komitmen kewarganegaraan; dan (6) kompetensi kewarganegaraan. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warganegara yang cerdas dan baik secara utuh. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn.

d. Ruang Lingkup Kurikulum/Substansi Utama Perubahan Pkn Menjadi PPKN

PKn 2006

1. Persatuan dan kesatuan bangsa;
2. Norma, hukum, dan peraturan;
3. Hak asasi manusia;
4. Kebutuhan warga negara;
5. Konstitusi negara;
6. Kekuasaan dan politik;
7. Pancasila;
8. Globalisasi.

PPKn 2013

1. Pancasila, sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa;
2. UUD 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;
3. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam keberagaman yang kohesif dan utuh;
4. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk negara Indonesia.

e. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Budimansyah dalam Mona (2007: 34) menjelaskan bahwa "*Civic Education* dikembangkan sebagai *central goal* dari sistem pendidikan, dipersyaratkan untuk seluruh tingkatan sekolah yang menerapkan pembelajaran yang "*of high quality and sufficient quantity*" menggunakan pendekatan yang bersifat "*interdisciplinary*" dan metode belajar yang "*interactive*".

Dapat disimpulkan bahwa pembelajarannya pendidikan kewarganegaraan itu dikembangkan sebagai pusat dari sistem pendidikan, yang mengisyaratkan bagi seluruh sekolah menerapkan pembelajaran dengan kualitas yang tinggi menggunakan pendekatan interdisipliner yaitu bentuk pelajaran yang menggabungkan sejumlah mata pelajaran dalam sebuah tema dan menggunakan metode belajar yang interaktif.

Selayaknya PPKn sebagai mata pelajaran yang berintikan pendidikan nilai (*value education*) disampaikan dengan dinamis, demokratis, dan menyenangkan melalui variasi pembelajaran. Dalam memilih variasi pembelajaran perlu diperhatikan/ mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Variasi pembelajaran disesuaikan dengan situasi, kondisi dimana siswa tersebut belajar
2. Domain Taksonomi (Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) harus menjadi acuan, karena setiap materi pembelajaran memiliki domain yang berbeda-beda.

Selain itu juga, untuk dapat menciptakan pembelajaran PPKn yang efektif dan ideal guru harus memperhatikan beberapa hal yaitu pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Pendekatan dalam pembelajaran PPKn mengacu pada pendekatan-pendekatan nilai yang dikemukakan oleh Douglas Superka dalam Sutisna (2009), bahwa terdapat 8 pendekatan dalam pendidikan nilai, yaitu :

- a. *Evocation Approach*, yaitu pendekatan ekspresi spontasi, dimana siswa diberi kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan tanggapan, perasaan, penilaian, dan pandangannya terhadap suatu hal.
- b. *Inculcation Approach*, yaitu pendekatan sugesti terarah, dimana guru sangat menentukan dengan memberikan rangsangan yang mengiringi siswa secara halus pada suatu kesimpulan atau pendapat yang sudah ditentukan.
- c. *Awareness Approach*, yaitu pendekatan kesadaran dengan cara menuntun siswa untuk mengklasifikasikan dirinya melalui suatu kegiatan.
- d. *Moral Reasoning Approach*, yaitu pendekatan yang digunakan untuk mencari/ menentukan kejelasan moral melalui stimulus yang berupa dilema (masalah yang dilemparkan siswa pada siswa).
- e. *Analisis Approach*, yaitu pendekatan melalui analisis nilai yang ada dalam suatu media mulai dari analisis seadanya berupa reportasi sampai pada pengkajian secara akurat, teliti, dan tepat.
- f. *Value Clarification Approach*, yaitu pendekatan dengan membina kesadaran emosional siswa melalui cara yang kritis rasional dengan mengklasifikasikan dan menguji kebenaran, kebaikan, keadilan, kelayakan, dan ketepatannya.
- g. *Commitment Approach*, yaitu pendekatan kesepakatan, dimana siswa diajak untuk menyepakati sikap dan pola pikir berdasarkan acuan tertentu.
- h. *Union Approach*, yaitu pendekatan dengan mengintegrasikan diri dalam kehidupan riil yang dirancang oleh guru.

Disamping itu hendaknya memperhatikan pendekatan umum dalam proses pembelajaran, seperti diungkapkan Indra Djati Sidi dalam Sutisna (2009) bahwa proses pembiasaan akan mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik melalui interaksi dan komunikasi sosial yang cukup homogen. Proses internalisasi nilai-nilai akan semakin bermakna apabila dilakukan dalam suasana kehidupan sekolah yang demokratis, jujur, dan terbuka.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri, harus disampaikan melalui

proses pembelajaran yang khusus. Menurut Djahiri dalam Sutisna (2009) terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu:

Metode ceramah, ekspositorik, demonstrasi, tanya jawab/reportasi, permainan andai-andai, klipng, daftar baik-buruk, daftar gejala sikap, daftar gejala kontinum, analisis nilai moral, observasi partisipatorik, simulasi permainan peran, *role playing*, *modeling* (pengembangan model), karyawisata (*studi tour*), *Value Clarification Technique (VCT)*, dan ekshibisi.

Metode-metode itu dilakukan dengan mempertimbangkan bahan ajar, situasi dan kondisi siswa, sarana dan prasarana belajar serta lingkungan dimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Sehingga suatu metode itu dianggap baik apabila terdapat kesesuaian antara metode, bahan ajar, situasi dan kondisi siswa.

Selain pendekatan dan metode pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran seperti media berbasis teknologi informasi dan komunikasi juga dirasa sangat penting. Dalam rangka menciptakan kondisi belajar yang inovatif media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam mengolah materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya. Komputer/Laptop, LCD, Internet, Gadget, *Microsoft Office*, media Audio, media Visual, dan media Audio Visual merupakan berbagai media elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah mengolah dan menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswanya.

Media berbasis TIK membuat materi-materi pelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Materi pembelajaran PPKn dapat disajikan contohnya dalam bentuk *Microsoft Power Point* dimana materi pembelajaran dapat disajikan dengan menambahkan gambar, animasi-animasi, suara, video, dan lainnya yang menjadikan pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik. Selain itu juga guru dapat lebih mudah menyampaikan materi, dengan memanfaatkan media berbasis TIK sumber pembelajaran tidak hanya dari buku saja tetapi juga bisa memanfaatkan media seperti laptop, *gadget*, internet, dan lainnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian berikut berkaitan dengan penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yakni penelitian dengan judul : “Faktor-faktor yang mempengaruhi minat guru Pkn dalam menggunakan media Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri Se-Bandar Lampung Tahun 2013/2014”.

Penelitian ini dilakukan oleh Fathurrahman, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi minat guru PKn dalam menggunakan media berbasis TIK di SMA Negeri se-Bandar Lampung tahun 2014.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat guru PKn dalam menggunakan media berbasis TIK di SMA Negeri se-Bandar Lampung tahun 2014.

Objek dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat guru PKn dalam menggunakan media berbasis TIK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif.

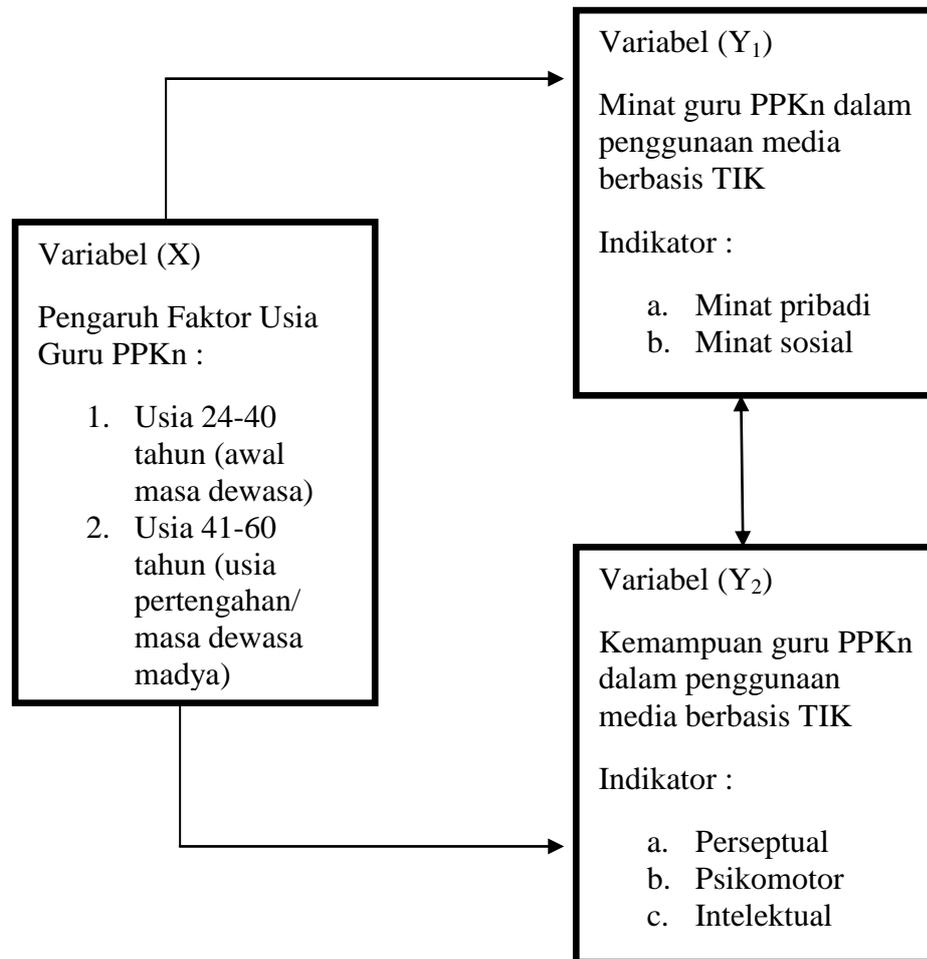
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Faktor sikap, faktor usia, faktor fasilitas, dan faktor kelompok sosial merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat guru PKn untuk menggunakan media berbasis TIK; Faktor sikap menjadi faktor yang paling (tertinggi) mempengaruhi minat guru PKn untuk menggunakan media berbasis TIK (68,57%), diikuti faktor fasilitas (28,57%), faktor usia (8,57%), dan yang terakhir faktor kelompok sosial (2,86%).

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Dalam rangka menciptakan kondisi belajar yang inovatif media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi salah satu alternatif guru salah satunya guru PPKn dalam mengolah materi pembelajaran PPKn yang akan disampaikan kepada siswanya. Materi pembelajaran PPKn disajikan kedalam bentuk yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai media

elektronik seperti Komputer/Laptop, LCD, Internet, Gadget, *Microsoft Office*, media Audio, media Visual, dan media Audio Visual untuk mempermudah mengolah dan menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswanya, tidak hanya itu guru juga dapat memperoleh pengalaman dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut.

Penggunaan media khususnya media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berkaitan dengan minat dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap guru. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya faktor usia dan penguasaan keterampilannya. Oleh karena itu, maka penelitian ini akan melihat pengaruh faktor usia terhadap minat dan kemampuan guru PPKn dalam penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Negeri se-Kabupaten Tanggamus tahun pelajaran 2014/2015. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar bagan kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

H_0 = Tidak ada pengaruh faktor usia terhadap minat guru PPKn dalam penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

H_1 = Ada pengaruh faktor usia terhadap minat guru PPKn dalam penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

H_0 = Tidak ada pengaruh faktor usia terhadap kemampuan guru PPKn dalam penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

H_1 = Ada pengaruh faktor usia terhadap kemampuan guru PPKn dalam penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).