

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

Ada banyak teori belajar yang terkait dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, dalam penelitian ini akan menggunakan teori belajar yang relevan dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu teori belajar konstruktivisme.

2.1.1 Teori Belajar *Konstruktivisme*

Pendekatan *konstruktivisme* dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing (Lapono 2010 : 25).

Keaktifan siswa menjadi syarat utama dalam pembelajaran konstruktivisme. Peranan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan

mengadaptasi sendiri informasi, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki masing-masing. Terjadinya pergeseran peranan guru dalam pembelajaran *konstruktivisme* tentunya membawa dampak tertentu, misalnya guru merasa beban mengajarnya menjadi ringan kerana membiarkan siswa untuk belajar sendiri. Hal ini tidak perlu terjadi karena perspektif *konstruktivisme* dalam pembelajaran di sekolah menitikberatkan pada pengalaman pendidikan yang dirancang untuk membantu siswa menguasai ilmu pengetahuan.

Herpratiwi (2009 : 71) teori belajar *konstruktivis (constructivist theories of learning)* menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Hal penting dalam pendekatan *konstruktivisme* adalah bahwa dalam proses pembelajaran, si pembelajarlah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan *kognitif* siswa.

Herpratiwi (2009:85-86) menyatakan implementasi belajar *konstruktivisme* adalah sebagai berikut.

- a. belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga siswa tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna *personal*.
- b. Siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur. *Konstruksi* pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran yang interaktif, karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan siswa lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh siswa sendiri.
- c. Bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka, menggunakan keterampilan meta-kognitif mereka.
- d. Siswa harus diberi kontrol proses belajar. Harus ada bentuk bimbingan penemuan dimana siswa dibiarkan untuk menentukan keputusan terhadap tujuan belajar, tetapi dengan bimbingan instruktur.
- e. Siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar siswa perlu merefleksikan dan menginternalisasi informasi.
- f. Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan siswa sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- g. Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar ke tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna *personal*. Siswa menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi dan kemudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi tersebut.

Joice dan Weil (2009: 13-14) memaparkan tentang gagasan-gagasan yang menjadi intisari dari *konstruktivisme* adalah:

1. Gagasan tentang pembelajaran yang merupakan *konstruksi* pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, otak menyimpan informasi, mengolahnya, dan mengubah konsepsi-konsepsi yang ada sebelumnya. Pembelajaran bukan hanya sekedar proses menyerap informasi, gagasan, dan keterampilan. Karena materi-materi baru tersebut akan dikonstruksi oleh otak.

2. bekerja sejak lahir. Anak mempelajari kebudayaan dan berbagai keragaman lain yang ada dalam keluarga dan lingkungan masyarakat kelahirannya sejak mereka masih balita. Informasi baru yang kita peroleh terbentuk sebagai kerangka berfikir dan rancangan kuat dari konstruksi gagasan yang telah ada sebelumnya.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar *konstruktivisme* lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka.

2.2 Minat

Hurlock dalam Meitasari Tjandrasa (1993:114) menyebutkan bahwa minat merupakan suatu sumber motivasi yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan yang dipilihnya, bila mereka melihat sesuatu yang lebih bermanfaat, mereka ingin memperoleh kepuasan dan mereka berminat pada hal tersebut. Jika kemudian kepuasan berkurang maka minatnya menjadi kurang pula. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu kegiatan, baik minat itu berupa permainan atau berupa pekerjaan, maka mereka berusaha lebih keras untuk belajar, dibandingkan siswa yang kurang berminat.

Syah Muhibin (2001:16) menyebutkan bahwa bahwa minat merupakan suatu kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu. Dalam hal ini, dilakukan dengan memberikan penekanan adanya semangat yang tinggi. Selanjutnya dalam ilustrasi

ini, jika seseorang menaruh minat terhadap sesuatu, maka seseorang itu akan lebih lama untuk mengingat dan mengikuti kegiatan tersebut bahkan pengalaman seseorang terhadap suatu kegiatan selalu menimbulkan hasil yang sesuai harapan, maka minat seseorang itu akan semakin meningkat.

Sukardi (1994:61) menjelaskan minat merupakan suatu kesukaan, gambaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat akan mengidentifikasi terhadap orang, benda atau aktifitas lainnya. Minat adalah penting dalam pengambilan pilihan terhadap suatu jabatan tertentu. Dalam satu hal seseorang akan merasa puas dengan suatu pekerjaan jika aktifitas kerja menarik hati.

Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu yang dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi 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.

Berdasarkan berbagai definisi yang diuraikan oleh para ahli tentang minat tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa ketertarikan, rasa lebih suka, tanpa adanya tekanan, suruhan, dan adanya kecenderungan serta kegairahan seseorang terhadap suatu kegiatan.

Mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran PKn pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhan. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa bahwa hasil dari pengalaman akan membawa kemajuan pada dirinya kemungkinan besar ia akan berminat dan bermotivasi untuk mempelajarinya

Minat juga merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Dengan demikian, minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah.

Minat melahirkan perhatian spontan yang memungkinkan terciptanya konsentrasi untuk waktu yang lama dengan demikian, minat merupakan landasan bagi konsentrasi. Minat bersifat sangat pribadi, orang lain tidak bisa menumbuhkannya dalam diri siswa, tidak dapat memelihara dan mengembangkan minat itu, serta tidak mungkin berminat terhadap sesuatu hal sebagai wakil dari masing-masing siswa. Minat dan perhatian dalam belajar mempunyai hubungan yang erat sekali. Seseorang yang menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila seseorang menaruh perhatian secara *kontinyu* baik secara sadar maupun tidak pada *objek* tertentu, biasanya dapat membangkitkan minat pada *objek* tersebut.

Kalau seorang siswa mempunyai minat pada pelajaran tertentu dia akan memperhatikannya. Namun sebaliknya jika siswa tidak berminat, maka perhatian pada mata pelajaran yang sedang diajarkan biasanya dia malas untuk mengerjakannya. Demikian juga dengan siswa yang tidak menaruh perhatian yang pada mata pelajaran yang diajarkan, maka sukarlah diharapkan siswa tersebut dapat belajar dengan baik. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajarnya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu untuk memberikan perhatian yang lebih besar.

Hilgrard (Susilo 2005:73) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut

“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”.

Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Jika terdapat siswa yang kurang minat belajar dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan yang dipelajari itu.

2.2.1 Cara Meningkatkan Minat

Nasution (1982:85) menyatakan bahwa minat dapat ditingkatkan dengan cara :

1. Bangkitkan suatu kebutuhan, kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan dan sebagainya.
2. Hubungan dan masa lampau.
3. Beri kesempatan untuk mendapatkan yang terbaik.
4. Gunakan berbagai bentuk belajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi dan sebagainya.

Terkait minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu dapat mengarah pada adanya kebutuhan, usaha sadar dalam meningkatkan hasil pembelajaran, dan pengaruhnya terhadap keinginan untuk mencapai hasil yang maksimal sehingga akan membawa keberhasilan prestasi siswa (L. Crow & A. Crow 1989 : 304). Dengan kata lain,

semakin tinggi minat seseorang akan semakin tinggi kesadaran untuk belajar mendapatkan nilai tertinggi atau prestasi yang diharapkan.

2.2.2 Macam-Macam Minat

Minat dapat dibagi berdasarkan timbul, arah dan cara mengungkapkannya.

- a. Berdasarkan timbulnya minat dapat dibedakan menjadi minat primitif dan minat kultural.

Minat primitif : “ Minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan akan makanan, perasaan enak atau nyaman dan seks”.

Minat kultural atau minat sosial : “Minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya keinginan untuk memiliki hobi, kekayaan dan lain-lain”.

- b. Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi minat intrinsik dan minat ekstrinsik.

Minat intrinsik : “minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ia merupakan minat yang asli dan mendasar. Sebagai contoh, seorang belajar karena memang senang membaca bukan karena ingin dipuji”.

Minat ekstrinsik: “ minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut. Misalnya, seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian”.

- c. Berdasarkan cara mengungkapkannya, minat dapat dibedakan menjadi empat yaitu : *expressed interest*, *manifest interest*, *tested interest* dan *inventoried interest*.

- 1). *Expressed Interest* (minat yang diekspresikan)

“Minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada subyek untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik yang berupa tugas maupun bukan tugas yang disenangi dan yang paling tidak disenangi. Dari jawabannya dapat diketahui minatnya”.

2). *Manifest Interest* (minat yang diwujudkan)

“Minat yang diungkapkan dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan subyek atau dengan mengetahui hobinya”.

3). *Tested Interest*

“Minat yang diungkapkan dengan cara menyimpulkan dari jawaban hasil tes obyektif yang diberikan, nilai-nilai yang tinggi pada suatu obyek biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal tersebut”.

4). *Inventoried Interest*

“Minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah distandarkan, dimana biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada subyek apakah ia senang atau tidak senang terhadap sejumlah obyek yang ditanyakan”. (Shaleh dan Wahab, 2004:263-265).

Dari konsep di atas, dapat diketahui perkembangan minat siswa dari rasa senang pada pelajaran yang diikutinya, dalam aplikasinya siswa akan senang mengerjakan tugas yang terkait dengan pelajaran tersebut.

2.2.3 Aspek-Aspek Minat

Hurlock dalam Meitasari Tjandrasa (1993:116) membagi minat dalam dua aspek yaitu: aspek *kognitif* dan aspek *afektif*. Dalam aspek ini nantinya akan diketahui indikator peningkatan minat siswa dalam belajar Aqidah Akhlak. Adapun Aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut

a. Aspek *kognitif*

Aspek *kognitif* minat berdasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang terkait dengan minat, misalnya aspek kognitif dari

minat anak terhadap mata pelajaran tertentu. Seorang siswa akan menganggap kelas adalah tempat yang menyenangkan untuk belajar, jika mereka dapat menemukan suasana yang tidak membosankan, misalnya dengan menemukan hal-hal yang baru, baik strategi pembelajaran maupun wawasan yang dipelajari, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang terus menerus. Untuk mengetahui minat seorang siswa terhadap sesuatu yang disukai maka seorang siswa akan terus mencari tahu sesuatu yang terkait dengan minatnya.

1). **Kebutuhan akan informasi**

Siswa akan berminat terhadap pelajaran, jika dalam diri siswa merasa butuh terhadap tersebut, karena siswa secara sadar beranggapan bahwa sebuah materi bermanfaat dan penting bagi kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut siswa akan memperhatikan hal-hal yang disampaikan oleh pengajar. Maka siswa akan berusaha menggali sebanyak mungkin informasi yang berkaitan dengan apa yang disukainya.

2). **Rasa ingin tahu**

Besarnya rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran dapat menentukan tingkat keterkaitan seseorang terhadap mata pelajaran tersebut, seorang siswa yang merasa ingin tahu lebih dalam tentang aqidah dan akhlak, maka siswa selalu memperhatikan dan aktif dalam kelas. Semakin besar tingkat keingintahuan seseorang maka semakin banyak hal-hal yang dicari dalam memenuhi kebutuhannya. Demikian pula dengan siswa, jika besar rasa keingintahuannya pada Aqidah Akhlak secara otomatis akan menggalinya dengan banyak membaca buku-buku yang terkait.

b. Aspek afektif

Aspek afektif minat berkembang dari pengalaman pribadi yang berasal dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Lingkungan belajar akan lebih berpengaruh kepada suasana belajar di kelas maupun di luar. Dalam pembelajaran di kelas tentunya dipengaruhi oleh interaksi guru dan siswa, kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan akan membangkitkan minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut L. Crow & A. Crow (1989:302-303) lingkungan belajar siswa yang terkait dengan keaktifan siswa akan berpengaruh pada arah berfikir seseorang barulah dapat terpengaruh jika minat seseorang dipengaruhi oleh situasi yang ditemuinya, dan pada gilirannya tingkah laku (sikap) seseorang terpengaruh oleh pengalaman indra dan kesadaran yang bersifat tanggapan sehingga memungkinkan berubahnya hubungan antara gagasan dan proses pemikiran ketika hal ini dialami dan diekspresikan. Perasaan senang terhadap obyek yang diminati tentunya akan berpengaruh pada fikir sehingga mendorong rasa aktif dalam lingkungan.

Kedua aspek minat (aspek *kognitif* dan aspek *afektif*) di atas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti yang diungkapkan Syah Muhibin (1999:136-137) yang menyatakan pada dasarnya minat seseorang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa lebih giat dan pada akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Minat yang tumbuh pada siswa terhadap sebuah mata pelajaran tentunya dipengaruhi oleh lingkungan baik dari materi yang disajikan atau cara penyampaian materi. Dengan demikian seorang guru selalu dituntut untuk membuat pola-pola kreatif dalam pembelajaran sehingga menimbulkan minat terhadap siswa untuk belajar.

Berdasarkan kajian teori tersebut indikator minat dalam penelitian ini ada 6 (enam) yaitu perhatian, kemauan, kebutuhan, perasaan senang, rasa ingin tahu dan keaktifan siswa.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah

“bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250-251) hasil belajar merupakan

“tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar”.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2004 : 22).

Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam (Sudjana 2004 : 22) membagi 3 (tiga) macam hasil belajar mengajar sebagai berikut :

1. Keterampilan dan kebiasaan,
2. Pengetahuan dan pengarahan,
3. Sikap dan cita-cita

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil dari belajar adalah sebagai berikut :

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Maksudnya adalah bahwa individu yang menyadari dan merasakan telah terjadi adanya perubahan yang terjadi pada dirinya.
3. Perubahan yang terjadi relatif lama. Perubahan yang terjadi akibat belajar atau hasil belajar yang bersifat menetap atau permanen, maksudnya adalah bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
4. Perubahan yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku.
5. Perubahan yang diperoleh individu dari hasil belajar adalah meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku baik dalam sikap kebiasaan, keterampilan dan pengetahuan.

2.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut

1. Faktor-faktor *Internal*
 - a. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
 - b. Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
 - c. Kelelahan
2. Faktor-faktor *Eksternal*
 - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan).
 - b. Sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

2.4 Pendidikan Kewarganegaraan

PKn atau *civic education* menurut Mahoney dalam Budimansyah (2010:109) merupakan suatu proses pendidikan yang mencakup proses pembelajaran semua mata pelajaran, kegiatan siswa, proses administrasi dan pembinaan dalam upaya mengembangkan perilaku warga negara yang baik. Sedangkan menurut Winataputra dalam Budimansyah (2010:111) melihat *civic* atau kewarganegaraan sebagai suatu studi tentang pemerintahan yang dilaksanakan di sekolah, yang merupakan mata pelajaran tentang bagaimana pemerintahan demokrasi dilaksanakan dan dikembangkan, serta bagaimana warga negara

seyogyanya melaksanakan hak dan kewajibannya secara sadar dan penuh tanggung jawab.

Dari pengertian diatas dapat ditangkap dengan jelas bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan termasuk kategori kedalam *social studies* tradisi *citizenship transmission* dengan nilai dan moral yang bersumber dari budaya indonesia sebagai muatannya yang pada gilirannya diharapkan akan dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Dan mata pelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan warganegara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara yang bertujuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia agar menjadi warganegara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara .

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan ditegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2.4.1 Tujuan

Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan Nomor 23 Tahun 2006, Mata Pelajaran

PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.4.2 Visi mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan

mewujudkan proses pendidikan yang integral di sekolah untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian warganegara yang cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab yang pada gilirannya akan menjadib landasan untuk berkembangnya masyarakat Indonesia dan demokratis (Tim Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006).

2.4.3 Misi Mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan

Menurut Budimansyah (2010:117) dilihat dari fungsinya mata pelajaran PKn

memiliki 3 (tiga) misi besar yaitu

1. *Conservation Education* yaitu mengembangkan dan melestari kan nilai luhur Pancasila;
2. *Social and Moral Development* yakni membina dan mengembangkan siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku serta berbudi pekerti luhur
3. *Socio-Civic Development*, yaitu membina siswa agar memaha mi dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

2.4.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga negara meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi

6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila meliputi : kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
8. Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.4.5 Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Dalam Ilmu Pendidikan Sosial

PKn merupakan salah satu dari cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dan dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari cabang-cabang ilmu sosial. Lima tradisi Pendidikan IPS yakni *citizenship tranmission*, saat ini sudah berkembang menjadi tiga aspek PKn (*citizenship education*), yakni aspek akademis, aspek kurikuler, dan aspek sosial budaya.

Secara akademis PKn dapat didefinisikan sebagai suatu bidang kajian yang memusatkan telaahannya pada seluruh dimensi psikologis dan sosial budaya kewarganegaraan individu, dengan menggunakan ilmu politik, ilmu pendidikan sebagai landasan kajiannya atauan penemuannya intinya yang diperkaya dengan

disiplin ilmu lain yang relevan, dan mempunyai *implikasi* kebermanfaatan terhadap *instrumentasi* dan *praksis* pendidikan setiap warga negara dalam *konteks* sistem pendidikan nasional .

Salah satu masalah yang terkait dengan penerapan esensi pendidikan IPS contohnya mata pelajaran kewarganegaraan adalah memudarnya rasa *nasionalisme* dan *patriotisme* dan munculnya arogansi kesukuan dan golongan yang merusak sendi-sendi demokratisasi.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah memudarnya rasa *nasionalisme* dan *patriotisme* dalam memperjuangkan jati diri bangsa Indonesia dalam persaingan global dan memudarnya integrasi nasional, maka diperlukan sosialisasi hasil kajian esensi PKn dan sosialisasi bagaimana pembelajarannya agar mampu memperkuat revitalisasi *nasionalisme* Indonesia menuju *character and nation building* sebagai tumpuan harapan pendidikan masa depan. Juga dapat memperkuat kembali komitmen kebangsaan yang selama ini mulai memudar dengan tekad memperjuangkan bangsa Indonesia yang berkualitas dan bermartabat. Dengan demikian maka PKn sebagai pendidikan politik dan moral bangsa adalah sebuah keniscayaan yang tak bisa ditawar untuk tetap eksis dan maju ke arah paradigma baru yang terkenal dengan arah baru atau paradigma moderat.

2.4.6 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kondisi Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK)

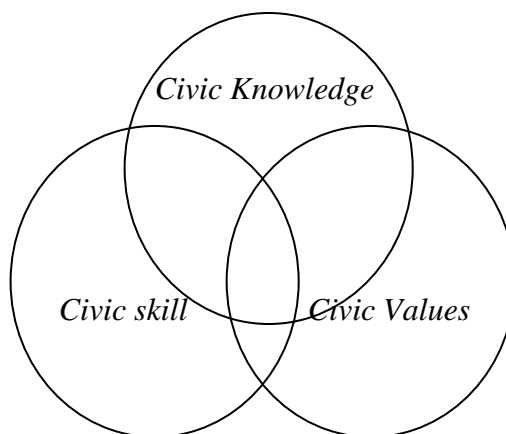
a. Karakteristik Mata Pelajaran PKn

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dalam arti luas pendidikan adalah upaya pengembangan potensi warga negara pada tiga aspek yaitu pandangan hidup, sikap hidup dan kecakapan hidup. Upaya mengembangkan ketiga aspek tersebut, dapat dirancang secara sistematis melalui mata pelajaran tertentu. Khusus yang berkaitan dengan masalah nasionalisme, hukum, konstitusi, politik, hak asasi manusia, demokrasi dan etika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran tersebut adalah PKn (*Civic Education*).

Komponen – komponen utama *Civic Education* yang bermutu diajukan oleh *Center for Civic Education* pada Tahun 1994 dalam *The National Standards for Civics and Government* yaitu: pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), Kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak / karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Sejalan dengan hal tersebut, telah berkembang wacana tentang paradigma baru PKn yang menyatakan bahwa komponen pengetahuan, keterampilan, dan karakter warga negara saling berkait satu sama lain.

b. Dimensi Materi PKn

Paradigma baru PKn menerapkan pola pikir baru dengan hasil belajar yang dimiliki siswa, hal ini dijelaskan pada gambar berikut:



**Gambar 1 : Dimensi Materi Pendidikan Kewarganegaraan
Sumber: Depdiknas (2003 : 2)**

Diagram di atas menggambarkan bahwa mata pelajaran PKn terdiri dari tiga dimensi antara lain pengetahuan Kewarganegaraan (*civic Knowledge*) yang mencakup bidang Politik, hukum, dan moral. Dimensi ketrampilan Kewarganegaraan (*Civic skill*) meliputi ketrampilan, partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*civic Values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul serta perlindungan terhadap minoritas.

Dijelaskan pula bahwa seorang warga negara perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang kewarganegaraan terlebih dahulu, terutama pengetahuan bidang politik, hukum, dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selanjutnya seorang warga negara perlu memiliki keterampilan secara intelektual dan partisipatif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pada akhirnya, hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan itu akan membentuk suatu watak atau karakter yang mapan, sehingga menjadi sikap dan kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik, dengan memperlihatkan sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati HAM, memiliki semangat kebangsaan, rasa kesetiakawanan.

Pengetahuan kewarganegaraan merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara berkaitan dengan politik, hukum, moral dan pengembangan kecakapan. Oleh karena itu mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian antar disiplin, menggunakan pendekatan *isomeristik* yang tercermin dari ruang lingkup materi pengetahuan kewarganegaraan yang meliputi : persatuan dan kesatuan, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warganegara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi.

Komponen pengetahuan kewarganegaraan diwujudkan dalam bentuk pemaknaan terhadap struktur dasar sistem kehidupan bermasyarakat, berpolitik, berpemerintahan, berbangsa dan bernegara. Pembekalan materi akan membantu

siswa membuat pertimbangan yang luas dan penuh nalar tentang tentang hakekat kehidupan bermasyarakat

2.5 Media Pembelajaran

Dalam Sanaky (2011:3). Media pembelajaran adalah

sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Santosa dalam Arsyad (2010:4-5) mengemukakan beberapa pengertian media :

1. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan orang sebagai penyebar ide atau gagasan tersebut sampai pada penerima.
2. Media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pengajar dan belajar.

Gerlach & Ely (1971) dalam Asyar (2011:7) media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah: Asosiasi teknologi dan Komunikasi Pendidikan *Association*

Of Education and Communication Technology (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *National Education Association* (NEA), mengatakan “media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan media pengajaran merupakan wahana panyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di samping dapat menarik perhatian siswa, maka pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran.

2.5.1 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

2.5.1.1 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Sanaky (2011:4)

2.5.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Sanaky (2011:4)

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:
 - a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
 - c) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
 - d) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
 - e) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis
 - f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
 - g) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.
Sanaky (2011: 4-5).

2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan

1. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka,
2. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya,
3. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
4. Memberi kesamaan persepsi,
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak,
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
7. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sanaky (2011 : 6)

2.6 Media Audio-Visual

2.6.1 Pengertian Media Audio-Visual

Asyar (2011: 73) menyatakan bahwa media *audio-visual* dapat menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media *audio-visual* terbagi dua macam, yakni: (1) *Audio-visual* murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset; dan (2) *Audio-visual* tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari *slides* proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Sanaky (2011 : 105) mendefinisikan media *audio-visual* adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media *audio-visual*, adalah: televisi, video-VCD, *sound slide*, dan film.

2.6.2 Kegunaan Media *Audio-Visual*

Dalam Rukiyah (2010) disebutkan bahwa Belajar dengan menggunakan *audio-visual* banyak sekali manfaatnya, karena dengan menggunakan *audio-visual* dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas dan kongkrit. Disamping itu media *audio-visual* mempunyai potensi pokok menurut Idger Dale sebagai berikut:

1. Memberikan dasar-dasar kongkrit untuk berfikir.
2. Membuat pelajaran lebih menarik.
3. Memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama.
4. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata.
5. Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berfikir.
6. Dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain membuat kegiatan belajar lebih mendalam efisien dan beraneka ragam.
7. Media audio visual dapat dilakukan berulang-ulang.

2.6.3. Macam-macam Media *Audio-Visual*

Klasifikasi bentuk media *audio-visual* dan manfaat dari masing-masing klasifikasi media *audio-visual* tersebut.

1. Film Gerak Bersuara

Film adalah alat yang ampuh untuk menyampaikan suatu maksud kepada masyarakat dan juga anak yang lebih banyak menggunakan aspek emosinya di banding aspek rasionalitasnya. Besarnya kegunaan media ini dapat pula dirasakan dalam dunia pendidikan. Munadi menekankan bahwa melalui media yang terlibat, dia menyimpulkan bahwa film adalah alat komunikasi yang dapat membantu proses pembelajaran efektif. Karena apa yang terpandang mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah di ingat dari pada apa yang dapat dibaca saja atau hanya di dengar saja.

2. Video

Video maupun media film memiliki banyak kemiripan dalam segi karakteristiknya dan kelemahannya. Yakni mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dan sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang. Kelemahannya adalah sama-sama menekankan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.

Dalam upaya pemanfaatan video dalam proses pembelajaran, hendaknya kita memperhatikan beberapa hal berikut :

- a. Program video harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu contohnya adalah apakah media video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
- b. Guru harus mengenal program video yang ada dan memahami manfaatnya bagi pelajaran.
- c. Sesudah program video di putar, harus diadakan diskusi agar siswa memahami bagaimana mencari pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan.
- d. Perlu diadakan tes agar mampu mengukur berapa banyak informasi yang mereka tangkap dari program video tersebut.

3. Televisi

Televisi adalah media yang berupa sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan di dengar secara bersama. Selain itu, televisi juga dapat

memberikan kejadian-kejadian yang sebenarnya pada saat suatu peristiwa terjadi dengan disertai dengan komentar dari penyiarinya.

4. Media Televisi Terbuka

Media televisi terbuka adalah media *audio-visual* gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

5. Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

TVST atau CCTV adalah media *audio-visual* gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan perkata lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar, kemudian hasil pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakukan melalui *intercom*), kebutuhan pembelajaran dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

6. Multimedia

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia untuk meningkatkan prestasi belajar pembelajar, namun bukan berarti dalam prakteknya tidak ada hambatan. Hambatan utama adalah disebabkan adanya kesalahan konsep yang terjadi ketika

kelompok ahli menerangkan kembali ke kelompok asal. Kesalahan terutama terjadi pada materi pembelajaran yang bersifat *abstrak*.

Disamping itu, waktu yang diperlukan untuk proses pembelajaran menjadi relatif lebih lama. Seringkali waktu pembelajaran habis sebelum cakupan materi terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif untuk menyempurnakan pendekatan pembelajaran ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran, CD interaktif yang berisikan materi-materi pembelajaran dianggap cukup memadai untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul pada proses pembelajaran.

Keuntungan pembelajaran interaktif berbasis multimedia antara lain :

1. Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, sehingga mudah diterima pembelajar,
2. Media dapat mengatasi kendala ruang dan waktu pembelajar yang belum memahami materi dapat mengulang materi tersebut di rumah sama persis dengan yang dibahas dalam kelompok.
3. Informasi pembelajar yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan yang mendalam pada diri pembelajar.
4. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat merangsang berbagai macam perkembangan kecerdasan.
5. Dapat menyeragamkan materi pembelajaran dan mengurangi resiko kesalahan konsep.

7. Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara *virtual* dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh pembelajar. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media pembelajaran efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

2.6.4. Tahapan Penggunaan Media *Audio-Visual*

Dalam menggunakan media *audio-visual* kita harus memperhatikan langkah-langkah ataupun tahapan dalam penyajian media *audio-visual*. Tahapan penting dalam penyajian media *audio-visual* sebagai berikut :

a. Persiapan

Penggunaan yang efektif dan efisien dari media *audio-visual* menuntut persiapan yang matang. Adapun langkah-langkah dari tahap persiapan:

- 1) Sebelum membuat *software* dari media *audio-visual*, kita harus memperhatikan tujuan apa yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar.
- 2) Setelah tujuan ditetapkan, buatlah rencana tentang pelajaran yang akan disampaikan. Kemudian buatlah media *audio visual* pada *software* yang telah ditetapkan.
- 3) Setelah media tersebut di buat, berlatihlah untuk menggunakannya. Kita tidak akan dapat menerangkan sesuatu dengan media apapun secara lancar dan efektif tanpa mencobanya terlebih dahulu. Sering terjadi hal-hal yang kurang menyenangkan karena orang yang menggunakan media tersebut gugup atau kikuk karena tidak berlatih lebih dahulu.
- 4) Hal yang harus diperhatikan adalah memperhatikan dimana tempat yang akan digunakan untuk menggunakan media tersebut. Kita harus memeriksa apakah ruangan tersebut mempunyai aliran listrik yang memadai serta bagaimana posisi dari siswa dan guru.

b. Penyajian

Setelah tahap persiapan selesai maka tibalah waktunya untuk penyajian. Sebelum penyajian dilaksanakan terlebih dahulu diusahakan ada kata pendahuluan dan cara menarik perhatian siswa. Setelah perhatian siswa timbul, jelaskan tujuan dari penggunaan media tersebut ataupun memungkinkan jelaskan hubungan dari penggunaan media tersebut. Sesudah itu diteruskan pada penyajian media tersebut. Waktu mempertunjukkan media *audio-visual*, tekankan pada hal-hal yang penting dari materi yang diajarkan.

c. Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seorang siswa tidak dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak selalu mudah mendapat umpan balik dari siswa. Setelah mempertunjukkan media *audio-visual*, dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang sederhana untuk membantu memantapkan hal-hal penting tentang materi yang diajarkan dalam ingatan siswa. Dapat pula dilakukan diskusi untuk menjawab soal-soal.

d. Kelanjutan

Pendekatan secara menyeluruh, berulang dan pribadi sangat besar sekali pengaruhnya. Oleh karena itu di mana ada kesempatan, pelajaran atau informasi yang telah diberikan harus diulang-ulang. Rukiyah, Hadi. 2010. media *audio-visual*. ([http : //hadirukiyah.blog.spot.com/2010/07](http://hadirukiyah.blog.spot.com/2010/07)) diakses tanggal 21 juli 2013