

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan aspek religius, intelektual, fisik, moral, sosial, pengetahuan, emosi, dan pengalaman siswa. Pendidikan dasar diharapkan mampu melahirkan manusia Indonesia yang berkualitas. Pada masa yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan yang cukup berat karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan. Bidang studi PKn juga merupakan bidang studi yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pembelajaran PKn dirancang untuk siswa mengetahui norma-norma agama, norma kesusilaan, norma kosapanan dan norma hukum. Hal ini sangat penting dalam perkembangan dunia pendidikan yang terus menerus dan bisa berdampak baik untuk siswa mendapatkan pengajaran disekolah dengan baik. Dalam kemajuan teknologi seperti saat ini yang berkembang begitu pesat guru-guru tidak akan ketinggalan ide dalam mengembangkan potensi dan kemampuan dalam mengolah suatu yang baru dalam pembelajaran terutama dalam Media Pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn guru harus kreatif dan mempunyai ide-ide dalam mengembangkan suatu media menarik dan membuat siswa yang berada dalam kelas merasa nyaman dan senang karena terdapat media yang menarik dan tidak membuat mereka merasa bosan dalam menerima pembelajaran dari guru.

Keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak lepas dari fungsi media pembelajaran yang mendukung dan terlaksananya proses belajar mengajar di kelas.

Oleh karenanya, guru harus pintar dan kreatif untuk menggunakan media pembelajaran agar siswa dikelas menjadi penasaran dalam mengikuti pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pendidikan harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru merupakan fasilitator yang akan mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengkaji apa yang menarik dan mengekspresikan ide-ide kreatif siswa.

Kenyataan di lapangan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung guru telah menggunakan media audio visual sebagai sumber belajar namun dalam proses penyampaian materi guru hanya menjelaskan pokok-pokok materi setelah itu siswa di minta mengerjakan lembar kerja yang telah di sediakan oleh guru. Pada saat proses belajar berlangsung ditemukan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Pkn karena dianggap sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan guru dalam penggunaan media pembelajaran masih belum sesuai yang diharapkan serta kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran agar proses membelajarkan lebih kreatif dan efisien serta siswa lebih mengerti dan paham terhadap materi yang di berikan oleh guru.

Dampaknya dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut mengakibatkan hasil belajar PKn rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini terlihat guru dalam penggunaan media pembelajaran belum optimal sebagai penunjang proses pembelajaran dalam penyampaian konsep-konsep PKn. Padahal di sekolah tersedia fasilitas media pembelajaran seperti gambar pahlawan, pancasila, proklamasi, dan LCD. Guru dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan media khususnya Media Audio Visual karena ada beberapa alasan. Yaitu salah satunya masalah dalam biaya karena dalam melengkapi pembelajaran media audio visual memerlukan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan masalah di atas, hendaknya guru menggunakan media yang inovatif untuk penggunaan media dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran sesuai digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar. Namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk kemajuan dan kualitas siswa. Siswa sebagai subyek pembelajaran, jika memperoleh sentuhan tepat akan mendorong siswa berkembang dalam kapasitas mengagumkan. Oleh karena itu, guru harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat merubah gaya-gaya mengajar bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Ketepatan dalam memilih dan penggunaan media pembelajaran sangat perlu untuk menunjang siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan media yang mendukung membuat siswa memiliki wawasan untuk mengembangkan kemampuannya dalam bidang yang mereka miliki. Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dapat berkembang dan mengetahui apa yang mereka belum ketahui terutama dalam mata pelajaran PKn.

Dengan penggunaan media yang menarik salah satunya adalah Media Audio Visual dalam mendukung pembelajaran, guru harus mampu membuat media tersebut dipahami dan dimengerti oleh siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn. Dengan penggunaan Media Audio Visual apakah siswa bisa paham, mengerti, dan berani dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran di kelas terutama mata pelajaran PKn. Dengan penggunaan Media Audio Visual dalam pembelajaran PKn guru harus bisa menggunakan media tersebut agar di pahami siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan efektif. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang diformalasikan dengan judul “ Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran PKn dalam Membentuk Kompetensi Kewarganegaraan Siswa di SDN NO. 81 Kota Tengah Kota Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran PKn karena dianggap sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan.
- b. Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih belum sesuai yang diharapkan.
- c. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan Media Pembelajaran khususnya mata pelajaran PKn.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran PKn dalam Membentuk Kompetensi Kewarganegaraan Siswa di SDN NO. 81 Kota Tengah Kota Gorontalo”?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran PKn dalam Membentuk Kompetensi Kewarganegaraan Siswa di SDN NO. 81 Kota Tengah Kota Gorontalo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Untuk meningkatkan prestasi siswa agar lebih baik.

### **2. Manfaat praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Bagi siswa**

Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan dapat menstimulasikan dalam pembelajaran PKn.

#### **2. Bagi guru**

Memperbaiki proses pembelajaran dikelas dalam pemanfaatan Media Audio Visual pada pembelajaran PKn, sehingga materi pelajaran yang disajikan menarik minat siswa

**3. Bagi sekolah**

Dapat dijadikan sebagai acuan dan pendorong sekolah untuk melakukan penelitian yang serupa dengan permasalahan yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran.

**4. Bagi peneliti**

Untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi masalah yang ada didalam proses pembelajaran secara ilmiah