**BAB I**

# PENDAHULUAN

**A .** Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan bangsa sehingga perlu perhatian pemerintah dalam rangka peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan motor penggerak dan penopang proses pembangunan bangsa. Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus.. Pendidikan tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi, tetapi juga ditekankan pada penguasaan keterampilan. Pndidikan memikili beberapa komponen salah satunya adalah siswa. Menurut (ambarsari,et.al, 2013),siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan proses dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai, dan *learning to know* (pembelajaran untuk tahu) dan *learning to do* (pembelajaran untuk berbuat) harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran adalah proses aktif,karena pengetahuan terbentuk dari dalam subyek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri,misalnya melakukan percobaan, manipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.Saat belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara subyek belajar (Sunarto, et,al, 2008)

Pada umumnya, banyak siswa yang masih kurang memperhatikan mata pelajaran PKn. Ketika proses pembelajaran, siswa terlihat malas, bosan dan jenuh, sehingga tidak tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah rendahnya minat belajar siswa dan menganggap pelajaran PKn hanya pelajaran hafalan serta banyak siswa yang kurang percaya diri ketika mengeluarkan pendapat serta menjawab pertanyaan dari guru. Wijanarko (2014) juga menemukan permasalahan lainnya,yaitu proses pembelajaran yang sering digunakan oleh guru bersifat monoton dan kurang inovatif serta belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga terjadi di MTS Al- Jauhariyah Banyuates berdasarkan observasi sebelum melakukan peneltian.

. Kondisi di atas menunjukan bahawa diperlukan suatu metode penyampaian materi dengan menggunakan media yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa, baik dari segi akademik maupun kecakapan sosial, sehingga upaya untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif tercapai. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu,guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang tepat agar murid memiliki ketertarikan terhadap pelajaran PKn.

Salah satu media yang diharapkan dapat mewujudkan kondisi di atas adalah media situlasi visual. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengandunia nyata. Agar lebih efektif, visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Menurut (Kawuryan,et.al, 2012), stimulasi visual ini merupakan bentuk stimulus atau rangsangan yang dilakukan dengan cara melihat suatu objek, kemudian objek tersebut dimasukkan kedalam ingatan.Objek berbentuk visual ini bisa berupa gambar, karton, grafik, garis dan diagram. Adapun objek visual yang digunakan dalam pembelajaran berupa karton yang didalamya terdapat gambar dan teks untuk nenekankan informasi yang menjadi sasaran.

Uraian di atas menjelaskan bahwa pembelajaran PKn yang bersifat monoton dan kurang inovatif menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif. Dengan bantuan media stimulasi visual ini diharapkan dapat memeperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Seperti peneliti sebelumnya juga melakukan penelitian dengan mengggunakan media stumulasi visual. Yaitu dilakukan oleh Matrona (2016),dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Di Kelas 1 SD Negeri 59 KM 2 Ngabang Kabupaten Landak**.** Dan hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Stimulasi Visual Pada Materi Demokrasi di Kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah diatas , maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?
2. Bagaimanakah Ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?
3. Bagaimana Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?

**C**. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan Aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates
2. Untuk mendeskripsikan Ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates
3. Untuk mendeskripsikan Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat diharapkan sebagai berikut:.

1. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan hasil belajar siswa yang maksimal.
2. Bagi siswa, penelitian ini memiliki manfaat untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dijadikan sumber refrensi untuk lebih disempurnakan efektivitas penggunaan media ini.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghidari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah ukuran suatu keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan.

1. Pembelajaran

pembelajaran adalah proses belajar mengajar di kelas yang terjadi melalui proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang didalamnya terdapat kegiatan bertujuan untuk menyampaikan materi.

1. Efektivitas pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran suatu keberhasilan yang dicapai dari suatau kegiatan pembelajaran yang terdiri dari aktivitas, ketuntasan dan respon siswa.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang efektif.

1. Media stimulasi visual

Media stimulasi visual adalah media visual berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran untuk merangsang perhatian dan kemauan siswa dengan cara melihat suatu objek, kemudian objek tersebut dimasukkan ke dalam ingatan sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa.

1. Pembelajaran menggunakan media stimulasi visual

Pembelajaran menggunakan media stimulasi visual adalah guru menjelaskan materi dengan menggunakan media stimulasi visual kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap materi dengan memberikan umpan balik kepada siswa, selanjutnya guru memberikan tugas individu untuk dikerjakan di kelas terakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajarari.

1. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa yang dapat teramati pada saat mengikuti pembelajaran yang meliputi mendengarkan atau memperhatikan guru, mengajukan pertanyaan, mencatat atau merangkum materi, dan mengerjakan tugas.

1. Ketuntasan siswa

Ketuntasan siswa adalah kemampuan siswa yang diukur dengan nilai berdasarkan KKM yang berlaku. Siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila siswa tersebut memeroleh nilai minimal sama dengan KKM. Suatu pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila jumlah siswa yang tuntas minimal atau sama dengan 85% dari jumlah keseluran siswa.

## Respon siswa

Respon siswa adalah sikap atau tanggapan siswa atas pertanyaan – pertanyaan yang terkait dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat mengikuti pembelajaran.