

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika didukung oleh minat, Minat merupakan karakteristik yang melekat pada individu dan memiliki dampak besar terhadap proses belajar, karena minat mendorong seseorang untuk aktif terlibat dalam hal yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat, seseorang sulit untuk melakukan sesuatu dengan baik. Guru sebagai pendidik perlu meningkatkan minat siswa, apalagi disadari bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah. Hal ini disebabkan pengaruh negatif budaya populer yang berkembang di masyarakat, terutama dunia hiburan dan komunikasi massa (Laksana, 2024, p. 76).

Sejalan dengan pendapat (Khairani, 2019, p. 23) Minat belajar peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Belajar tanpa minat akan terasa membosankan, walaupun kenyataannya tidak semua belajar peserta didik didorong oleh faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, ataupun

Minat atau *interest* adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang Menurut (Mauliddia, 2022, p. 18)

Hakikatnya setiap anak berminat belajar, dan guru hendak berusaha untuk membangkitkan minat belajar siswa. Secara akademik belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks. Proses belajar mengajar melibatkan interaksi yang unik yaitu interaksi guru dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berfungsi sebagai pengajar sedangkan siswa berfungsi sebagai pelajar yang belajar.

Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor lingkungan dan keluarga. Sebagai Pendidik harus mempunyai strategi belajar mengajar yang dapat membangkitkan minat siswa terhadap pelajarannya. Strategi yang dapat membangkitkan minat belajar yaitu dengan menggunakan media belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, materi pembelajaran dapat dipahami peserta didik dengan mudah.

Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik (Hasan, 2021, hal. 26)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga bagi guru perlu memahami penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Selain itu, pembelajaran akan jauh lebih bermakna apabila siswa ikut terlibat dalam setiap proses pembelajaran, siswa tidak hanya dijadikan sebagai objek pembelajaran tetapi juga sebagai subjek yang dapat menentukan arah dan proses pembelajaran. media gambar yaitu media yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarna-warni dan disajikan dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran,

Pembelajaran dengan menggunakan media memiliki manfaat yang sangat besar pada siswa SD yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuannya dan menelaah setiap objek pembelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam belajar. Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut, Pentingnya media pembelajaran sangat besar dalam proses belajar mengajar, terutama untuk meningkatkan minat belajar terutama pada salah satu mata Pelajaran Kewarganegaraan PKN.

Pendidikan Kewarganegaraan PKN ialah proses penyiapan generasi muda atau warga negara menjadi lebih baik, demokratis, jujur, bertanggung jawab, mempunyai wawasan dan jiwa patriotisme, nasionalisme pada negara. Sedangkan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut menjadi warga negara yang ideal baik untuk dirinya, lingkungan dan juga masa depan bangsa. Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang bertujuan membentuk moral dan perilaku yang mencerminkan jiwa patriotisme dan nasionalisme serta menjunjung tinggi rasa persatuan dan bela negara. Selain itu menyiapkan kepada generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. (Payosi, 2020, p. 24).

Pada dasarnya Pendidikan kewarganegaraan PKN di SD tidak dapat dipisahkan oleh media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran PKN yang sulit dijelaskan dengan buku saja. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pelajaran PKN di SD sangatlah bermanfaat, karena media gambar memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar, diantaranya yaitu membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar PKN, membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta intensifikasi penggunaan media gambar diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya akan pula meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sehingga media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan suasana yang menyenangkan dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SD 88 Palembang terdapat situasi pembelajaran PKN belum terlaksana dengan baik, permasalahan yang paling mendasar dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah minat belajar siswa yang rendah. Hal ini terlihat saat guru menjelaskan materi siswa tidak sepenuhnya memberikan perhatiannya dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran, siswa cepat bosan, jenuh, serta sulit menerima pelajaran yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu perlu penggunaan media pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DIKELAS III 88 SDN PALEMBANG”**

1.2. Fokus dan Sub fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis memfokuskan penelitian yang akan diteliti, yaitu penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PKN dikelas III SD Negeri 88 Palembang

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah penggunaan media gambar

dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pembelajaran PKN dikelas III SD Negeri 88 Palembang?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas III SD Negeri 88 Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menunjang penelitian selanjutnya.

1.5.1 Secara praktis

Pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Bagi Siswa, diharapkan dengan menggunakan media gambar yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PKN, yang nantinya akan dapat meningkatkan pemahaman materi dan lebih semangat dalam belajar.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat memberi pengetahuan baru mengenai media gambar dalam proses pembelajaran dikelas. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam penggunaan media gambar yang tepat dalam proses pembelajaran PKN.

3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberi masukan dan pengetahuan mengenai pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran PKN serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi peneliti, menambahkan wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti mengenai meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media gambar pada pembelajaran PKN.

1.5.2 Secara teoritis

Pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut.

1. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan, yaitu memberikan inovasi penggunaan media gambar dalam peningkatan kemampuan anak.

Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa