



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF POHON PINTAR PPKN
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DI SMK N 2 MAGELANG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh

**Nodi Herhana
NIM 3301411030**

**JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Kamis

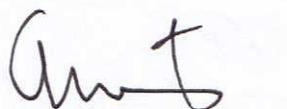
Tanggal : 30 April 2015

Pembimbing 1



Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 19761011 200604 1 002

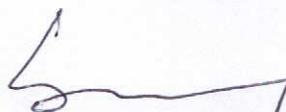
Pembimbing II



Moh. Aris Munandar, S.Sos., M.M.
NIP. 19720724 200003 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan



Drs. Slamet Sumarto, M.Pd
NIP. 19610127 198601 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri
Semarang, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 6 Mei 2015

Penguji I



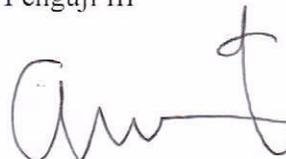
Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.
NIP. 19480609 197603 1 001

Penguji II



Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 19761011 200604 1 002

Penguji III



Moh. Aris Munandar, S.Sos., M.M.
NIP. 19720724 200003 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19510808 198003 1 003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lainnya yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2015

Penulis



Nodi Herhana

3301411030

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ✓ *Prinsip hidup sejati adalah mengikuti Al-Qur'an, As-Sunnah dengan penjelasan Salafush Shalih.*
- ✓ *Bagiku, keluarga adalah tempat terindah di dunia ini.*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. *Ayahanda Winarto dan Ibunda Karsiyah.*
2. *Tusriyati, Eko Yulianto, dan Muhammad Fakhri Alfarizi, keluarga kakak tercinta.*
3. *Bapak Miarji dan Ibu Dasini, yang selalu mendoakan kesuksesanku.*
4. *Agus Misbahudin, Dyong Wahyuni, Linda Khusnul Qotimah, Alisia Fiki Fransiska, sahabat Patimura tersayang.*
5. *Keluarga besar SMK N 2 Magelang.*
6. *Kawan-kawan Kos Orange dan rekan-rekan Kos Ska.Wan.*
7. *Teman-teman seperjuangan PKn 2011.*
8. *Almamaterku Universitas Negeri Semarang.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **”KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POHON PINTAR PPKN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK N 2 MAGELANG”**. selama menyusun Skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama, dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Subagyo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Slamet Sumarto M.Pd Selaku Ketua Jurusan PKn Universitas Negeri Semarang.
4. Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Moh. Aris Munandar, S.Sos., M.M. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PKn yang telah memberikan Ilmunya selama masa studi kepada penulis.

7. Seluruh Staf dan Karyawan Jurusan PKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
8. Drs. Supriyatno, M.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian kepada Penulis.
9. Dra. Pertamawati yang telah membimbing dan memberikan informasi kepada penulis.
10. Kelas X AP 1 dan kelas X AP 2 yang telah bersedia dan mau bekerja sama sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini.
11. Teman-teman kos Orange dan kawan-kawan kos Ska.Wan yang sudah banyak berbagi cerita dan pengalaman selama di UNNES.
12. Ayahanda Winarto dan Ibunda Karsiyah yang selalu memberikan dukungan materiil dan moriil.
13. Tusriyati, Eko Yulianto, Muhammad Fakhri Alfarizi, Bapak Miarji dan Ibu Dasini, keluarga dirumah yang selalu memberikan doa dan dukungan.
14. Teman-teman PKn angkatan 2011 dan sahabat-sahabat terimakasih atas dukungannya.
15. Seluruh pihak dan instansi yang telah mendukung terselesaikannya penulisan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada sesuatu apapun yang dapat diberikan penulis, hanya ucapan terima kasih dan untaian doa semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan imbalan atas kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak kepada Penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin.

Semarang, 2015

ABSTRAK

Herhana, Nodi. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK N 2 Magelang.* Skripsi, Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si. dan Moh. Aris Munandar, S.Sos., M.M.

Kata kunci: Keefektifan, Media Pembelajaran, Pohon Pintar PPKn

Guru adalah aktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, guru memerlukan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat mempermudah penyampaian pesan dari suatu sumber belajar kepada siswa. Salah satu media pembelajaran PPKn yang patut untuk diterapkan oleh guru-guru PPKn adalah media Pohon Pintar PPKn. Media Pohon Pintar PPKn merupakan visualisasi tiga dimensi dari materi pelajaran PPKn yang dituangkan dalam bentuk pohon, dimana daun-daunnya adalah simbol-simbol dari kata kunci yang digantungkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang, 2) untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang, 3) untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang.

Penelitian ini menggunakan metode campuran. Metode kuantitatif menggunakan desain penelitian eksperimen untuk menjawab rumusan masalah nomor 2. Sampelnya 36 siswa kelas X AP 1 sebagai kelas kontrol, 36 siswa kelas X AP 2 sebagai kelas eksperimen, 36 siswa kelas XII AK 2 sebagai kelas uji coba. Alat pengumpul data menggunakan teknik tes kognitif. Validitas yang digunakan adalah validitas isi. Terdapat dua variabel yaitu variabel bebas adalah media Pohon Pintar PPKn sedangkan variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji t-tes dua sampel. Metode kualitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 3. Lokasi penelitian di SMK N 2 Magelang. Informan dalam penelitian ini adalah satu orang guru PPKn dan enam orang siswa kelas eksperimen. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teknik dari Miles dan Huberman.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media Pohon Pintar PPKn efektif digunakan, hal tersebut didasarkan pada tercapainya indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Indikator-indikator tersebut adalah: a) pengorganisasian pembelajaran dengan baik, b) komunikasi secara efektif, c) penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran, d) sikap positif terhadap peserta didik, e) pemberian ujian dan nilai yang adil, f) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan g) hasil belajar peserta didik yang baik. Media

Pohon Pintar PPKn mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dilihat dari hasil uji t-test yaitu t hitung tidak berada pada interval $-1,9966 < -13,510 < 1,9966$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar secara signifikan. Rata-rata Postes 86,57 jauh lebih tinggi dari rata-rata Prates 66,48 maka dapat disimpulkan media Pohon Pintar PPKn mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain meningkatkan prestasi belajar juga meningkatkan kreatifitas, keaktifan, dan kerja sama antar siswa. Kelebihan media Pohon Pintar PPKn adalah: 1) meningkatkan prestasi belajar siswa, 2) menumbuhkan kreatifitas siswa, 3) menyenangkan, 4) mudah dipahami, dan 5) meningkatkan keaktifan, kerja sama dan keberanian siswa. Kelemahannya yaitu: 1) siswa kesulitan menemukan kata kunci yang sesuai dengan materi, 2) siswa kesulitan membuat simbol yang cocok dengan kata kunci, dan 3) alur penempatan kata kunci dan simbol kurang sistematis. Simpulan dalam penelitian ini adalah: penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar PPKn efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media Pohon Pintar PPKn terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang. Kelebihan media Pohon Pintar PPKn adalah: 1) meningkatkan prestasi belajar siswa, 2) menumbuhkan kreatifitas siswa, 3) menyenangkan, 4) mudah dipahami, dan 5) meningkatkan keaktifan, kerja sama dan keberanian siswa. Kelemahannya yaitu: 1) siswa kesulitan menemukan kata kunci yang sesuai dengan materi, 2) siswa kesulitan membuat simbol yang cocok dengan kata kunci, dan 3) alur penempatan kata kunci dan simbol kurang sistematis.

Saran dalam penelitian ini adalah: Bagi sekolah, hendaknya menjaga media Pohon Pintar PPKn yang telah dibuat agar tidak dirusak dengan menyediakan laboratorium khusus PPKn. Bagi guru, hendaknya terus memberikan arahan kepada siswa agar kesulitan-kesulitan dalam pembuatan kata kunci dan simbol pada media Pohon Pintar PPKn dapat diatasi. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang, hendaknya mempublikasikan media Pohon Pintar PPKn agar bisa diterapkan oleh guru PPKn di sekolah-sekolah lain.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Istilah.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Keefektifan Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Keefektifan.....	10

2.	Indikator Keefektifan Pembelajaran.....	13
B.	Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn.....	16
1.	Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.	Manfaat Media Pembelajaran.....	18
3.	Jenis Media Pembelajaran.....	21
4.	Media Sebagai Permainan yang Menyenangkan.....	23
5.	Media Pohon Pintar PPKn.....	25
C.	Prestasi Belajar.....	27
1.	Pengertian Prestasi Belajar.....	27
2.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	29
3.	Pengukuran Prestasi Belajar.....	30
D.	Mata Pelajaran PPKn.....	32
1.	Pengertian PPKn.....	32
2.	Karakteristik PPKn.....	33
3.	Tujuan PPKn.....	34
4.	Ruang Lingkup PPKn	35
E.	Kerangka Berfikir.....	37
F.	Hipotesis Penelitian.....	39
	BAB III METODE PENELITIAN..	40
A.	Dasar Penelitian.....	40
B.	Populasi dan Sampel.....	41
1.	Populasi.....	41
2.	Sampel.....	42

C.	Variabel Penelitian.....	42
1.	Variabel Bebas.....	42
2.	Variabel Terikat.....	43
D.	Lokasi Penelitian.....	43
E.	Fokus Penelitian.....	43
F.	Sumber Data Penelitian.....	44
1.	Sumber Data Primer.....	45
2.	Sumber Data Sekunder.....	45
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
1.	Tes	46
2.	Dokumentasi.....	46
3.	Observasi.....	47
4.	Wawancara.....	47
H.	Validitas Data.....	48
I.	Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		57
A.	Hasil Penelitian	57
B.	Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP.....		88
A.	Simpulan.....	88
B.	Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Validitas Butir Tes.....	52
Tabel 2	Reliabilitas Butir Soal.....	54
Tabel 3	Data Siswa Menurut Kelas dan Tingkat.....	60
Tabel 4	t-test Prates dan Postes Kelas Eksperimen	64
Tabel 5	Presentase Jawaban Benar Per Item Soal	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Upaya Dalam Peningkatan Keefektifan Pembelajaran.....	13
Gambar 2	Kerangka Berfikir Dalam Penelitian Uji Keefektifan.....	37
Gambar 3	Tahapan Analisis Data Kualitatif.....	51
Gambar 4	Kurva Penerimaan dan Penolakan Ho.....	56
Gambar 5	Pengarahan Guru Kepada Para Siswa	72
Gambar 6	Proses Pembuatan Media Pohon Pintar PPKn.	74
Gambar 7	Proses Presentasi Siswa Menggunakan Media Pohon Pintar PPKn	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran

- Lampiran 1 Surat Keputusan (SK) Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Fakultas
- Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 5 Deskripsi Singkat Kata Kunci dan Simbol
- Lampiran 6 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 7 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Kontrol\
- Lampiran 8 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Uji Coba
- Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar
- Lampiran 10 Soal Prates dan Postes
- Lampiran 11 Kunci Jawaban Prates dan Postes
- Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes
- Lampiran 13 Rancangan Instrumen Observasi
- Lampiran 14 Pedoman Observasi
- Lampiran 15 Lembar Hasil Observasi
- Lampiran 16 Rancangan Instrumen Wawancara
- Lampiran 17 Pedoman Wawancara
- Lampiran 18 Lembar Hasil Wawancara
- Lampiran 19 Materi Ancaman Terhadap NKRI
- Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru adalah aktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru bertanggung jawab menjadikan pembelajaran yang berkualitas. Hanya pembelajaran yang berkualitas yang mampu memberikan hasil yang berkualitas. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh dikesampingkan adalah media pembelajaran. Guru akan kesulitan apabila dalam kegiatan belajar mengajar tanpa didukung oleh media pembelajaran. Tidak hanya membuat tertarik siswa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kebanyakan guru-guru saat ini, khususnya guru PPKn, masih menerapkan konsep pembelajaran konvensional, begitu juga dengan media pembelajaran konvensional. Jika tidak ada inovasi dan kreasi dari guru maka dampaknya yang paling jelas adalah pada siswa. Siswa akan merasa bosan dan tidak menyukai pelajaran PPKn sehingga hasil belajarpun menjadi rendah.

Perkembangan media pembelajaran saat ini naik sangat pesat seiring pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi diawali dari media berbasis gambar, lalu berkembang menjadi media berbasis audio, kemudian berkembang lagi menuju media berbasis audiovisual, hingga akhirnya menjadi media berbasis teknologi komputer. Sangat disayangkan jika berbagai kemudahan teknologi saat ini tidak dapat kita manfaatkan untuk kemajuan pembelajaran di dalam kelas. Tidak mudah memanfaatkan

teknologi yang ada, butuh niat dan tindakan yang sungguh-sungguh untuk bisa menggunakannya. Apabila memang dengan memanfaatkan teknologi belum mampu dan pertimbangan biaya yang tak sedikit maka guru bisa memanfaatkan alat-alat disekitar kita yang bisa dimodifikasi menjadi media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang peneliti tawarkan dalam rangka mempermudah dalam menerangkan materi pelajaran PPKn adalah media pembelajaran Pohon Pintar PPKn. Pohon Pintar PPKn adalah media visualisasi 3 (tiga) dimensi dari materi pembelajaran PPKn yang berbentuk pohon, dimana antara akar, batang, dan cabang-cabangnya merupakan materi yang berkembang dan berhubungan, bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tertentu. Pohon Pintar PPKn ini sudah Peneliti terapkan di SMK N 2 Magelang.

SMK N 2 Magelang merupakan SMK yang difavoritkan di Magelang. Banyak prestasi yang ditorehkan baik tingkat Kota, tingkat Provinsi, bahkan tingkat Nasional. Tak heran jika banyak siswa lulusan SMP di Magelang dan sekitarnya yang menginginkan sekolah di sana. SMK N 2 Magelang tahun ajaran 2014/2015 memiliki jumlah siswa 1.070 orang. Terdiri dari 30 rombongan belajar yang terbagi menjadi tiga tingkat yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Setiap tingkat terdapat 10 rombongan belajar. Ada empat jurusan atau program keahlian, yaitu: Akuntansi (AK), Administrasi Perkantoran (AP), Pemasaran (PM), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Secara spesifik kelas yang akan dijadikan sampel penelitian ini yaitu Kelas

X AP 1 dan Kelas X AP 2. Beberapa pertimbangan kelas yang dipilih karena: (1) kelas X belum memiliki beban pelajaran yang begitu berat dan waktu yang lebih luang sehingga diharapkan nanti bisa maksimal sebagai objek penelitian; (2) kelas XI tidak ada disekolah selama empat bulan dari tanggal 22 Desember 2014 hingga 18 April 2015 kegiatan OJT (*On the Job Training*) sehingga tidak memungkinkan menjadi objek penelitian; (3) kelas XII sudah persiapan menghadapi Ujian Nasional sehingga dari pihak Sekolah tidak menganjurkannya sebagai objek penelitian. Guru PPKn di SMK N 2 Magelang ada tiga orang.

Pengalaman dari guru PPKn Dra. Pertamawati, beliau termasuk guru senior di SMK N 2 Magelang, mengatakan bahwa kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah atau dengan bahasa lain siswa masih bersikap kaku (tegang), kurang aktif atau belum melaksanakan belajar secara mandiri sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Beliau menambahkan bahwa mata pelajaran PPKn kurang diminati peserta didik. Hal ini terlihat banyak siswa yang mengantuk. Berdasarkan hasil pengamatan hanya 16,6% peserta didik yang melaksanakan aktivitas menulis informasi dari guru, 11% peserta didik berani menjawab pertanyaan, 5,56% peserta didik mampu mengeluarkan pendapat. Kondisi yang demikian berimbas pada prestasi belajar peserta didik yang masih rendah yaitu nilai rata-rata ulangan harian 68 dengan hasil ketuntasan belajar 70%. Ini berarti belum mencapai batas tuntas ideal 75%. (data dari Dra. Pertamawati). Hal yang sama juga dikatakan oleh Dra. Natalia Mimik,

guru PPKn, bahwa pembelajaran PPKn terkesan membosankan bagi siswa sehingga perlu media pembelajaran yang cocok untuk mengatasinya.

Adanya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif tentu akan mengubah kondisi belajar seperti biasanya. Pohon Pintar PPKn merupakan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan sebagai solusi dari pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati. Teknik mengajar atau metode pembelajaran pun disesuaikan agar mendukung terhadap media Pohon Pintar PPKn. Teknik atau metode yang cocok diterapkan adalah dengan teknik atau metode *Mind Map* (peta pikiran). Peneliti menyarankan dengan metode *Mind Map* karena terdapat hubungan yang erat antara konsep Pohon Pintar PPKn dengan metode *Mind Map* dimana konsep dasar Pohon Pintar PPKn terkait materi yaitu menggunakan kata kunci sebagai cara mengingat suatu konsep atau teori tertentu, sama dengan konsep dari *Mind Map*.

Kelebihan dari Pohon Pintar PPKn adalah cakupan materi yang luas meliputi semua pokok bahasan dalam mata pelajaran PPKn. Tidak hanya bisa untuk materi tertentu saja namun juga berlaku umum sesuai kebutuhan. Kreativitas dari siswa akan diasah melalui pembuatan media Pohon Pintar PPKn antara lain menggunakan kertas berwarna dan spidol berwarna yang dibuat simbol sesuai dengan kata kunci materi, kemudian ditempelkan pada pohon yang sudah disiapkan, sehingga nantinya hasil akhir Pohon Pintar PPKn terlihat indah dan menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang ada didalamnya. Kerjasama antar siswa semakin erat karena dalam

pembuatannya dibagi menjadi kelompok-kelompok, dimana kelompok-kelompok itu bekerja sama membuat satu media pembelajaran Pohon Pintar PPKn.

Dari berbagai uraian yang menggambarkan pentingnya media pembelajaran Pohon Pintar PPKn untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POHON PINTAR PPKN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK N 2 MAGELANG”.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini berdasarkan judul dan uraian di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang?
2. Bagaimanakah media pembelajaran Pohon Pintar PPKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang?
3. Bagaimanakah kelebihan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk mengadakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar PPKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Secara Teoritis

Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan Pohon Pintar PPKn sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif, dan dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan kesempatan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn.
- 2) Sebagai pedoman bagi peneliti-peneliti lain untuk lebih baik lagi dalam pengembangan media pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara interaktif, kreatif, dan menyenangkan dengan sumber belajar yang luas (*open source*).
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru termotivasi untuk mengembangkan Pohon Pintar PPKn.
- 4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran PPKn secara menyenangkan sekaligus meningkatkan daya kreatifitasnya.
- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa memiliki sumber belajar yang luas.

d. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.

- 2) Mendukung pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

E. Batasan Istilah

Untuk upaya agar penelitian lebih terarah diperlukan batasan-batasan yang berkaitan dengan judul skripsi. Adapun batasan-batasan penggunaan istilahnya yaitu:

1. Keefektifan

Keefektifan memiliki kata dasar efektif. Menurut Poerwadarminta (1990:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi keefektifan adalah suatu keadaan yang menunjukkan tercapainya suatu rencana sesuai dengan tujuannya. Keefektifan dalam penelitian ini adalah tercapainya media pembelajaran Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang. Dalam hal ini keefektifan diukur dari hasil belajar yang diperoleh siswa, yaitu dari hasil Prates dan Postes pada Bab 7 yaitu materi Ancaman Terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Media Pohon Pintar PPKn

Pohon Pintar PPKn adalah media visualisasi 3 (tiga) dimensi dari materi pembelajaran PPKn yang berbentuk pohon, dimana antara akar, batang, dan cabang-cabangnya merupakan materi yang berkembang dan berhubungan, bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tertentu. Dinamakan Pohon Pintar PPKn

karena Pohon Pintar ini memiliki cakupan yang luas tidak hanya materi tertentu dalam mata pelajaran PPKn, namun setiap materi atau pokok bahasan PPKn dapat dibuatkan media Pohon Pintar ini.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar menurut Depdiknas (2007:895) merupakan hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Menurut Winkel (1996:475) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam belajar. Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari Prates dan Postes satu bab atau satu pokok bahasan dalam mata pelajaran PPKn.